



AWA

End Of Line

©

Art
Braulio

2025

Gallery
Ayala

<https://oncyber.io/spaces/emWbBnUpvVOMoJUFpoLN>

A mi familia, a mi novia y a todas las personas que siempre me han mostrado su gusto y apoyo a mi gusto estético. Nunca me cansaré de buscar la excelencia estética y siempre voy a guardar en mi corazón a todos los que me llenan de elogios sobre mi trabajo.

Índice

1. Planificación	12
Introducción y motivación	15
Objetivos	19
Marco teórico	22
Cronograma	27
Conclusión	30
2. Investigación	33
Análisis del público	35
Brand Persona 01	36
Brand Persona 02	38
Análisis de galerías de arte	43
Análisis de artistas	49
Temática y concepto	50
Elección de estilo	52
Conclusiones de la investigación	52
3. Desarrollo	56
Ficha técnica del proyecto	61
Moodboard	64
Bocetos	68
Identidad del proyecto	73
Tipografías	76
Aplicaciones de marca	85
Presupuesto	89
Proceso de las obras	89
4. Referencias	137

01. Planificación

Introducción y motivación.

Este proyecto nace de la necesidad de cuestionar lo que vemos todos los días en el mundo digital. Parte de una sentimiento: lo que parece simple no lo es, y lo que se muestra como natural está lleno de procesos invisibles que casi nunca se revelan.

Surge del interés por transformar esa sospecha en una experiencia estética. No se trata solo de mostrar obras terminadas, sino de abrir el archivo, dejar visibles las fallas, los intentos y las capas de edición que normalmente se esconden.

La tecnología atraviesa nuestra vida y construye la forma en que percibimos el arte, pero también genera una uniformidad que borra la intención. Este trabajo busca equilibrar la fascinación por lo digital con una mirada crítica que devuelva complejidad a lo visual y nos recuerde que detrás de cada imagen hay un montaje.

En su desarrollo se han trabajado disciplinas como el diseño editorial, la composición gráfica, la animación digital, la tipografía y el diseño web, todas puestas al servicio de una misma idea: crear un espacio de reflexión y experiencia, donde el espectador pueda descubrir lo oculto en lo que parece simple.



Punto de partida

Vivimos rodeados de imágenes que proponen inmediatez. Pero esa velocidad tiene un precio: la homogeneización. AVC: End Of Line desarma ese espejismo.

Tesis

Lo que parece natural es construcción. Lo que parece rápido es montaje. AVC exhibe esa tensión.

Meta

No generar estética vacía, sino invitar a leer la imagen digital como evidencia de control, capas de trabajo invisible y procesos fragmentados.

Resumen del proyecto

AVC: End Of Line plantea un recorrido por la manera en que lo digital reconfigura la conciencia de creación. La exposición no muestra solo obras “terminadas”, sino también prototipos, procesos interrumpidos, fragmentos y pruebas fallidas que revelan la crudeza detrás de la estética rápida. La intención es exponer lo oculto: la contradicción entre lo inmediato y lo fabricado, entre lo que aparece como espontáneo y lo que en realidad es producto de capas de manipulación y edición invisible.

En este universo, el diálogo no está dado por comillas sino por algoritmos. Los objetos, imágenes y narrativas se convierten en “líneas de código” que, al mostrarse, funcionan como figuras del tiempo. Cada pieza es tanto una historia como una pregunta.

El recorrido ofrecerá una visión profunda de lo que define la estética de esta era: desde visuales generados por IA hasta documentación de los flujos más icónicos de la cultura popular, pasando por objetos y gráficos que borran la línea entre arte, archivo y prototipo.

Abstract

AVC: *End Of Line* es una exposición digital que explora cómo se construye lo visual en la era algorítmica. No se limita a mostrar obras terminadas, sino que revela el proceso: prototipos, procesos interrumpidos, fragmentos y piezas fallidas que funcionan como archivos abiertos. Su intención es desarmar la ilusión de lo “instantáneo”, mostrando que lo que parece simple o veloz está sostenido por estructuras ocultas.

Como en *Figures of Speech*, la clave está en el diálogo: no entre comillas, sino entre códigos. Cada pieza actúa como un signo que habla de vigilancia, estética acelerada y narrativas fabricadas. Más que un escaparate, la exposición se convierte en un dispositivo que cuestiona qué significa crear en un mundo donde el algoritmo decide qué vemos y cómo lo vemos.

Objetivos

2.1 Generales

- Cuestionar la estética del arte digital “rápido”.
- Mostrar cómo los procesos ocultos y los algoritmos condicionan la autenticidad.
- Crear un espacio crítico que combine arte, archivo y prototipo.

2.2 Específicos

- Diseñar piezas que parezcan simples pero dejen ver dirección, correcciones y fallas.
- Construir un sistema gráfico con signos de vigilancia, timestamps, retículas y frases manifiesto.
- Crear una invitación-objeto que funcione como extensión de la obra.
- Propiciar que el espectador dude: ¿esto es auténtico o fabricado?

Marco teórico

3.1 ¿Qué es el arte?

El arte ha sido definido como una forma de expresión humana que transforma experiencias, emociones o ideas en símbolos materiales o inmateriales. Desde la pintura rupestre hasta la fotografía digital, el arte no solo comunica, sino que crea sistemas de significado compartido. En la era digital, ya no hablamos solo de lienzo o mármol, sino de bases de datos, algoritmos y prompts: nuevos materiales que requieren un mismo principio—historia.

3.2 Primeras experiencias con el arte humano

Los primeros registros se remontan a las pinturas rupestres del Paleolítico, hace más de 40 000 años. No eran decoración: eran ritual, archivo y comunicación. El humano descubrió que podía fijar su imaginación en la pared de una cueva y trascender el tiempo. Desde entonces, el arte se convirtió en la primera tecnología de la memoria.

3.3 El origen de las exposiciones

Las primeras exposiciones surgieron en templos y palacios como lugares de contemplación colectiva. Con el tiempo, el museo ilustrado del siglo XVIII transformó esos espacios en instituciones públicas que buscaban educar, preservar y legitimar. En digital, este gesto se reencarna en los primeros “museos virtuales” como el WebMuseum (1994), que inauguró la idea de visitar arte desde un navegador.

3.4 ¿Por qué nacen las exposiciones?

Exponer es editar el mundo: decidir qué se muestra, cómo y en qué orden. En su origen, las exposiciones legitimaban identidades nacionales y narrativas de poder. Hoy, la exposición digital es un feed algorítmico, donde lo que se ve depende de jerarquías invisibles de código.

3.5 Primeras experiencias inmersivas

A finales del siglo XX surgieron exposiciones que no solo mostraban objetos, sino experiencias sensoriales: instalaciones interactivas, videoarte, multimedia. Lo que antes era contemplación se volvió inmersión. Esto abrió camino para que disciplinas como la moda y la música adoptaran el formato expositivo como espectáculo y branding cultural.

3.6 Moda, música y arte en diálogo

El desfile de moda o los conciertos dejaron de ser solo performance para convertirse en instalaciones efímeras. Diseñadores como Alexander McQueen o colectivos como AWGE entendieron la pasarela y el videoclip como exposición en tiempo real, donde el público participa de una narrativa expandida.

3.7 ¿Qué es la inteligencia artificial?

La IA es un campo de la computación que busca simular procesos de la inteligencia humana mediante algoritmos capaces de aprender patrones, reconocer estructuras y producir resultados. Desde los años 60, con AARON de Harold Cohen, la IA se

vinculó a la producción artística, aunque siempre en diálogo con la mano humana.

3.8 IA como medio para el arte

Los primeros experimentos con IA fueron académicos, pero pronto aparecieron en contextos de exhibición. Hoy, herramientas como MidJourney, Sora o Runway generan imágenes y videos en segundos, cambiando el balance entre tiempo, esfuerzo e intención. El reto ya no es producir, sino curar y dirigir.

3.9 IA y cuestionamientos estéticos

Surgen preguntas centrales:

- Autoría: ¿quién firma una obra generada por IA?
- Originalidad: si la base son datasets masivos, ¿qué significa “nuevo”?
- Ética: ¿qué imágenes se reproducen, quién queda oculto detrás del output?

AVC responde a esto mostrando que lo “instantáneo” no es inocente: hay un montaje detrás de cada pixel.

3.10 El impacto cultural: el caso Lil Yachty

En 2023, Lil Yachty lanzó *Let's Start Here* con una portada generada por IA. El impacto fue inmediato: para unos fue prueba de pereza, para otros un gesto disruptivo que redefinió la estética de los album covers en la era digital. Fue un antes y después en la percepción pública: la IA dejó de ser un experimento de nicho y entró a la cultura pop.

3.11 IA en museos de renombre

La legitimación institucional llegó cuando el MoMA presentó en 2022 *Unsupervised* de Refik Anadol: una obra que reinterpreta 200 años de historia del museo en tiempo real con IA. El MoMA no solo exhibió IA, sino que la adquirió para su colección. En paralelo, el primer museo de arte hecho con IA, *Dataland*, abrirá en 2025 en Los Ángeles, confirmando que la IA ya no es outsider, sino canon.

YOU'RE IN THE
WRONG PLACE

Cronograma

MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Estructura conceptual y ejes (inmediatez, vigilancia, Ozymandias).	Calendario de producción.	Desarrollo del marco teórico y casos de estudio (expos digitales críticas).	Revisión de guion curatorial y secuencia de lectura en web.
Esquema de marco teórico y referencias (arte digital + Watchmen).	Moodboard (retículas, logos, mapas).	Definir entregables digitales (piezas, landing, invitación-objeto).	Experimentos iniciales con IA (series, errores controlados, composición).
JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE
Prototipos de piezas finales con IA + post.	Producción final de piezas.	Diseño/producción de invitación-manifiesto (física o digital).	Ajustes finales (piezas/copy/interracción).
Ensayo visual: “instantáneo vs pensando”: documentación del proceso.	Integración en sitio web (WordPress/landing custom).	Ensayos de lectura secuencial con espectadores beta.	Kit de difusión.
NOVIEMBRE			
Montaje final en web y revisión general.			
Presentación oficial.			

02. Investigación

Análisis del público.

El público de AVC: End Of Line está compuesto por jóvenes y adultos que se mueven dentro de la cultura digital y consumen experiencias estéticas híbridas: tanto físicas como virtuales. Son nativos de internet o se han adaptado a él; valoran la immediatez pero también se cuestionan lo que hay detrás. Se interesan por exposiciones, música, moda y tendencias que desafían la norma.

Para este público, el arte no es solo contemplación, es experiencia compartida, ya sea en una galería física, en un timeline o en un entorno virtual. Buscan piezas que les hagan reflexionar, que les den un nuevo lenguaje estético y que puedan integrar a su identidad digital (posts, stories, reels).

Brand Persona 01

Nombre: Sofía, 22 años

Perfil: Estudiante de diseño gráfico, vive en Ciudad de México.

Intereses: Arte digital, fotografía editorial, moda independiente, cultura pop.

Rutina: Pasa gran parte del día entre la universidad, proyectos freelance y explorando tendencias en Instagram y TikTok. Acude a museos y exposiciones emergentes los fines de semana.

Relación con el arte: Ve el arte como una manera de posicionarse culturalmente. Lo usa para nutrir su lenguaje visual y darle identidad a sus propios proyectos.





Brand Persona 02

Nombre: Diego, 28 años

Perfil: DJ y productor musical, vive en Guadalajara.

Intereses: Música electrónica, branding de moda, NFT culture, diseño experimental.

Rutina: Trabaja de noche en clubs, de día colabora con amigos en proyectos de arte digital y branding. Se inspira en cuentas de estética tipo Hidden NY o AWGE.

Relación con el arte: No busca solo “arte bonito”, quiere discurso. Se interesa por piezas que le hagan pensar en cómo funcionan los algoritmos que gobiernan su vida.

Análisis de galerías de arte



Dead End Gallery (Ámsterdam)

Es considerada la primera galería de IA del mundo. Exhibe obras creadas completamente por algoritmos, sus fundadores resaltan que “la IA nunca duerme” y busca provocar debate sobre cómo la tecnología redefine el arte contemporáneo.

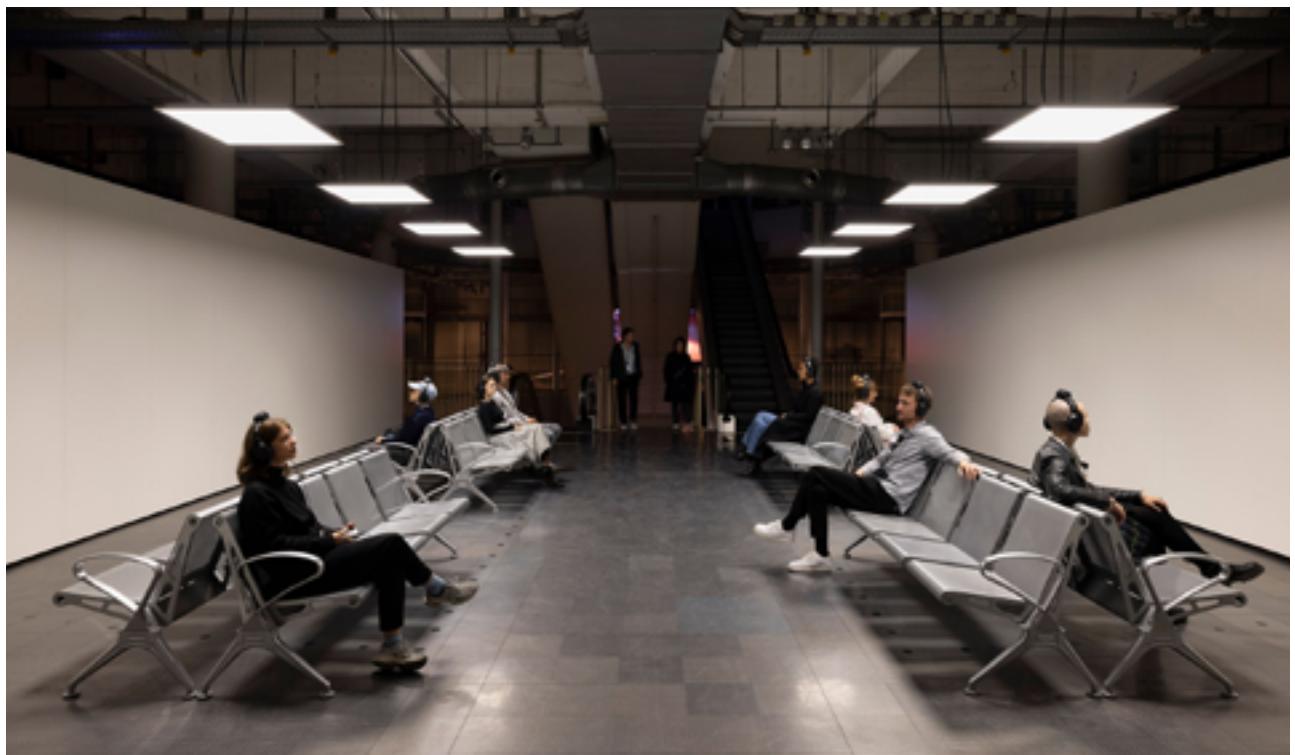
Análisis de galerías de arte

Load Gallery (Barcelona)

Galería contemporánea especializada en arte digital, combinando hardware y software —como pantallas LED y sonido envolvente— para intensificar la experiencia visual de obras creadas con IA.



Análisis de galerías de arte



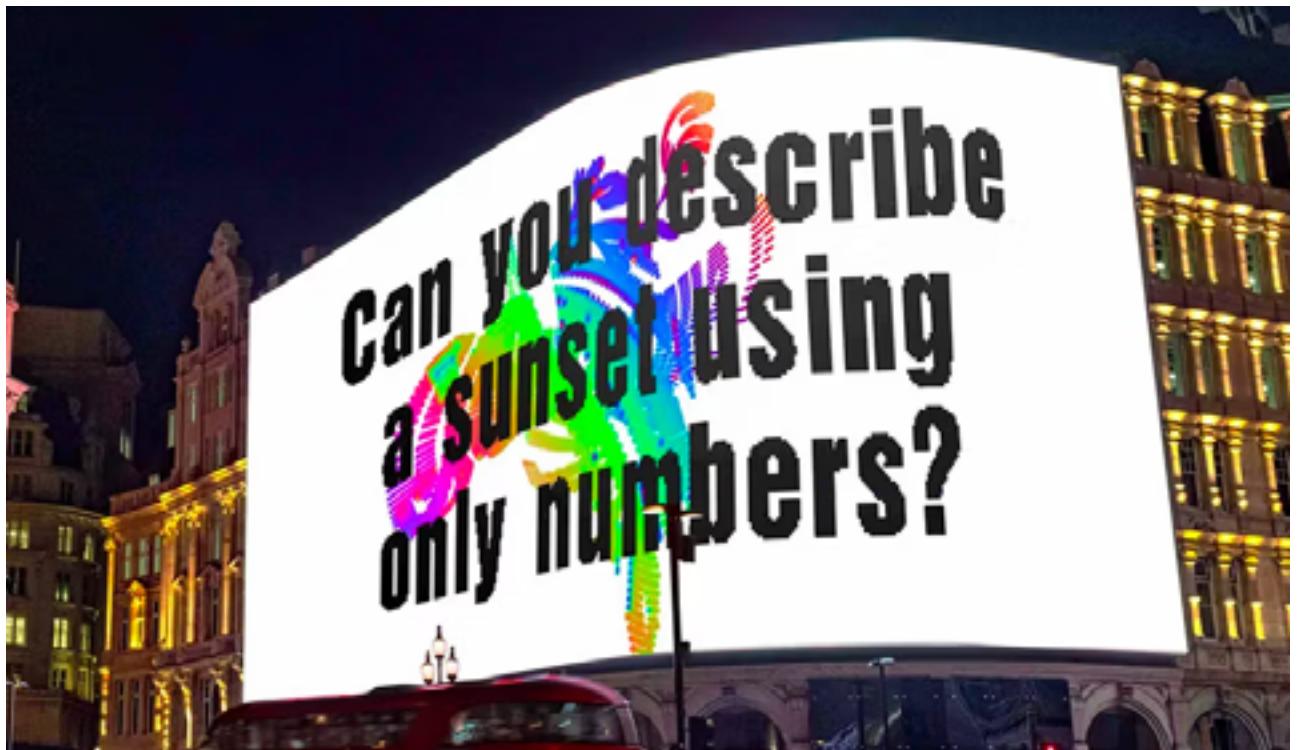
LAS Art Foundation (Berlín)

Desde 2019, este espacio explora la convergencia entre arte, tecnología e IA. Destaca por comisiones como Latent Being de Anadol, que transforma datos arquitectónicos en experiencias inmersivas de gran escala.

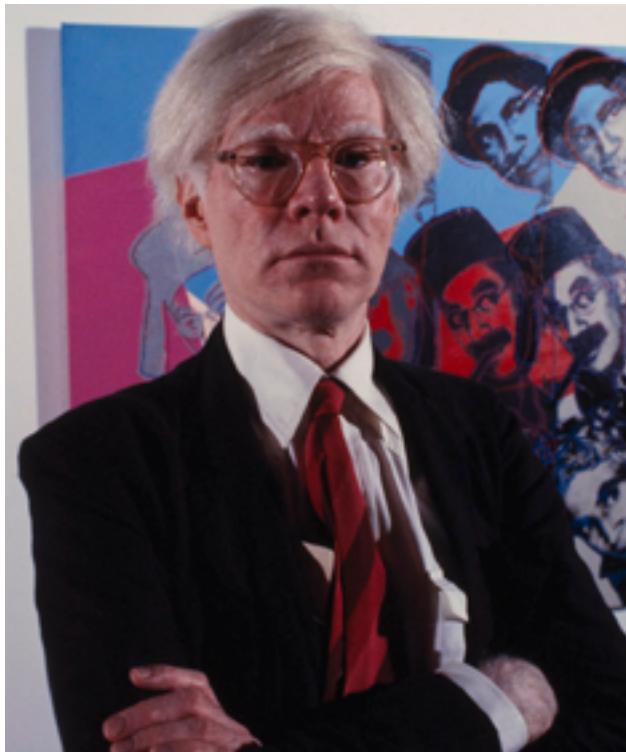
Análisis de galerías de arte

CIRCA (plataforma pública global)

Desde 2020, circula arte digital en pantallas urbanas como Piccadilly Lights (Londres), interrumpiendo publicidad para generar diálogo cívico. Incluye donaciones de obras que nutren fondos para artistas emergentes y proyectos culturales



Análisis de artistas



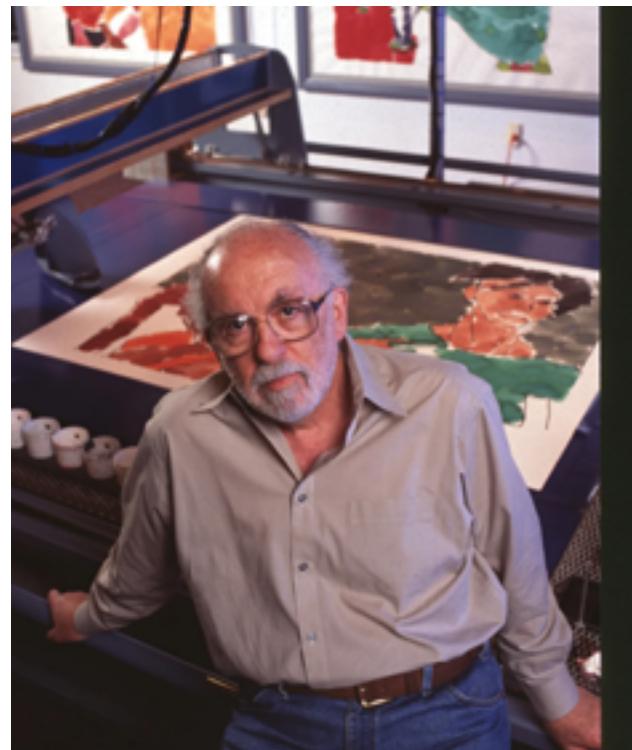
Andy Warhol (1928–1987)

Figura central del pop art, Warhol convirtió lo cotidiano en ícono cultural: latas de sopa, retratos de celebridades, procesos de reproducción mecánica. Su práctica mostró que la repetición y lo “instantáneo” podían ser arte, anticipando la cultura de la imagen viral. En AVC, Warhol funciona como raíz conceptual: la serialidad y la superficie como discurso.

Análisis de artistas

Harold Cohen (1928–2016)

Pionero del arte digital y creador de AARON, uno de los primeros programas de IA capaces de producir obras visuales de manera autónoma desde los años 70. Cohen exploraba la relación entre humano y máquina, desafiando la noción de autoría. En AVC su figura recuerda que lo “nuevo” de la IA en realidad tiene un origen histórico profundo.



Análisis de artistas



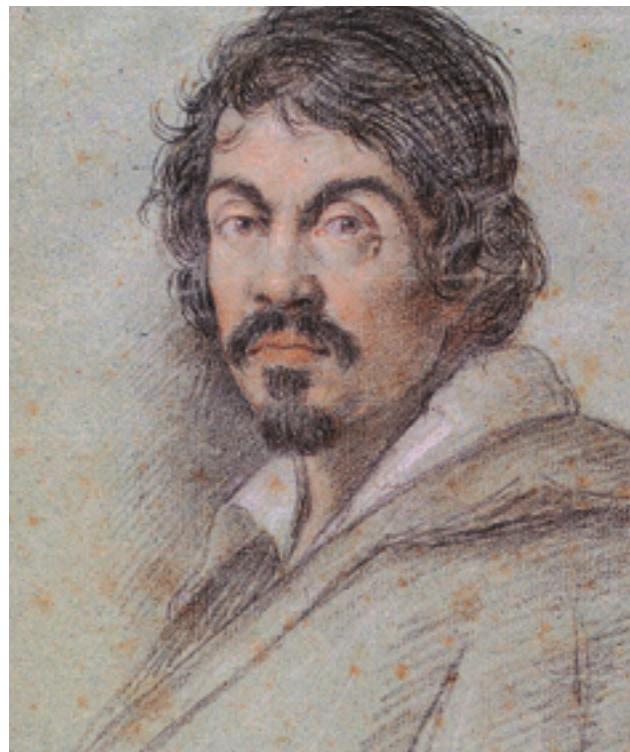
Virgil Abloh (1980–2021)

Diseñador, artista y director creativo. Con Figures of Speech llevó al museo un lenguaje híbrido: moda, música, arquitectura y diseño gráfico. Abloh mostró que el arte contemporáneo también es archivo cultural en tiempo real, hecho de citas, apropiación y sistemas gráficos. Su manera de revelar proceso e intención es espejo directo de lo que AVC busca: mostrar el “cableado” detrás de lo instantáneo.

Análisis de artistas

Caravaggio (1571–1610)

Pintor italiano barroco, maestro del claroscuro. Sus obras confrontaban con realismo brutal y dramatismo lumínico, llevando al espectador a la crudeza de lo humano. Para AVC, Caravaggio es una referencia estética: su uso del contraste entre luz y sombra anticipa el lenguaje brutal y fragmentado que se retoma en lo digital.



Análisis de artistas



James Bridle (1980–)

Artista, escritor y teórico británico. Su práctica aborda tecnología, vigilancia, redes y la cultura visual contemporánea. Con su libro *New Dark Age* plantea que la tecnología promete claridad pero produce opacidad. Para AVC, Bridle es un referente directo: habla de la contradicción entre la inmediatez y lo oculto.

Temática y concepto

AVC: End Of Line parte de la sospecha de que la inmediatez digital es una ilusión. Lo que parece simple y veloz es, en realidad, un montaje complejo de procesos ocultos. La exposición se concibe como un archivo abierto: muestra prototipos, glitches y fragmentos inacabados para revelar lo que habitualmente queda invisible en el arte generado por algoritmos.

La inspiración viene de *Figures of Speech* de Virgil Abloh, que enseñó cómo una exposición puede ser a la vez archivo, manifiesto y collage de sistemas culturales. En esa línea, AVC entiende el arte no como un objeto final, sino como un sistema de signos que cuestiona cómo circulan las imágenes y qué narrativas sostienen.

El concepto busca provocar al espectador: convertir lo cotidiano y automático en objeto de análisis. Cada pieza funciona como una huella, un error o una pista que denuncia que lo “instantáneo” no existe sin edición y sin control.

Elección de estilo

El estilo de AVC: End Of Line se define como un cruce entre tres universos:

1. Virgil Abloh / Figures of Speech la exposición como archivo expandido, donde proceso y resultado conviven; la cita y el sistema gráfico como herramientas curatoriales.
2. UVU estética fotográfica directa, con crudeza editorial y composición que resalta texturas, luz dura y atmósferas limpias que funcionan como evidencia documental.
3. Andy Warhol la serialidad y repetición como crítica cultural, mostrando que la imagen masificada es tanto mercancía como discurso.

De esa mezcla nace un brutalismo digital controlado: tipografía mecánica tipo código, retículas visibles, uso real del glitch y contrastes fuertes de luz/sombra. Nada pretende ocultar su artificio; al contrario, se revela el cableado. El estilo no busca agradar, sino confrontar, generando tensión entre lo estético y lo incómodo, entre lo viral y lo crítico.

Conclusiones de la investigación

Tras revisar mi investigación, concluyo que la estética de mi proyecto no está en debate; sin embargo, soy consciente de que lo verdaderamente determinante son las historias detrás de cada pieza. Son esas narrativas las que harán que la estética cobre sentido y hable por sí sola, tal como vimos en los ejemplos de galerías y artistas analizados.

Conclusiones de la investigación

1. Arte que muestra su artificio: procesos expuestos, fallas visibles, capas sin pulir.
2. Estética de contraste: blancos/negros, glitch real, saturación controlada, tipografía mecánica.
3. Formatos incómodos: series casi idénticas, piezas “fallidas”, capturas de historial.

03. Desarrollo

Ficha técnica del proyecto

Título: AVC: End Of Line

Autor: Braulio Ayala

Descripción breve: exposición digital que pone en crisis la estética de lo “instantáneo” y revela sus procesos ocultos.

Objetivo: evidenciar que lo simple y rápido es producto de capas invisibles; abrir espacio crítico sobre autenticidad digital.

Público objetivo: interesados en arte digital, cultura visual y crítica cultural contemporánea.

Categoría: exposición digital interactiva.

Técnica: generación con IA + dirección gráfica + documentación de procesos.

Arte-objeto: invitación-manifiesto glitch.

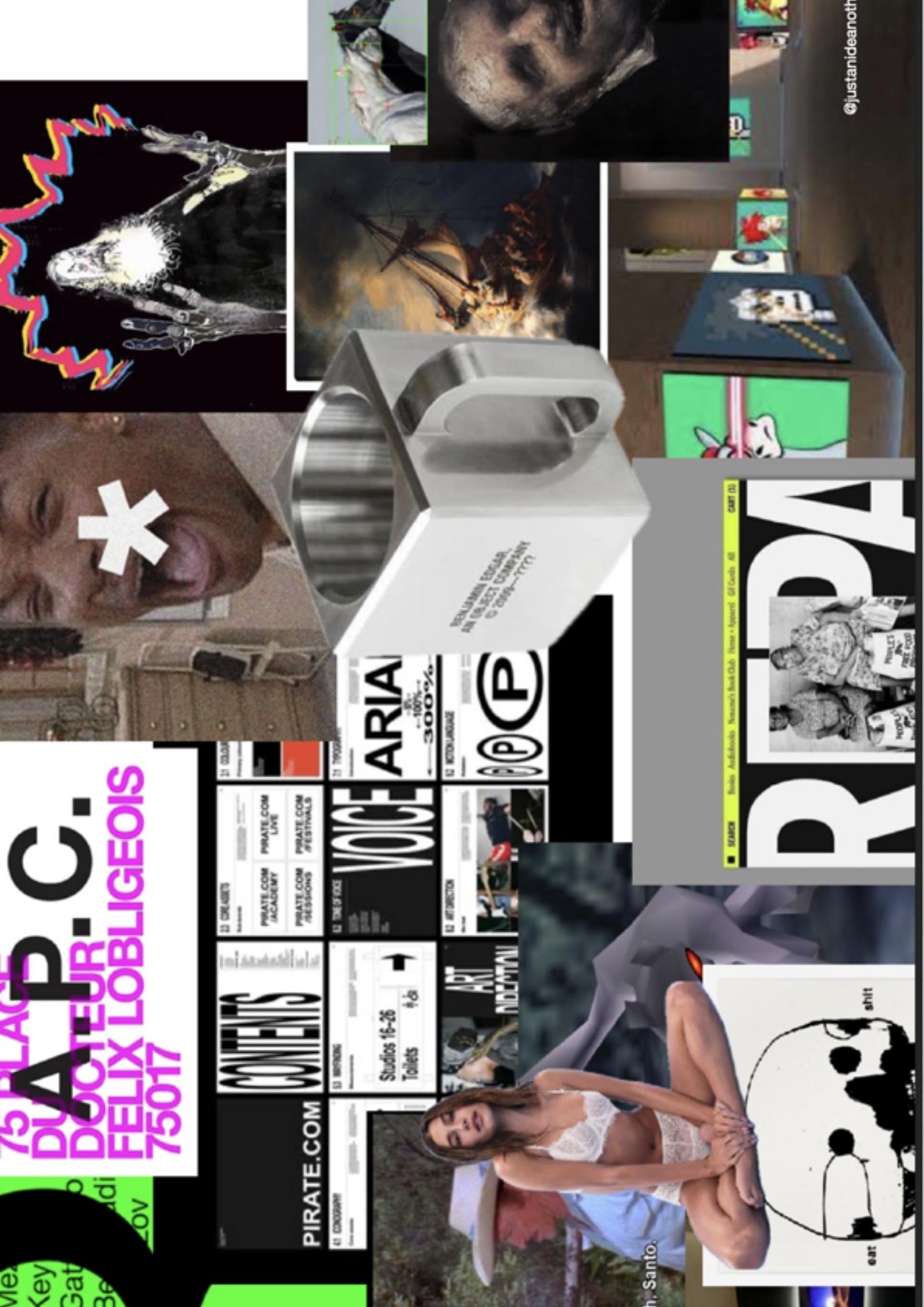
Software: ChatGPT, Photoshop, Illustrator, After Effects, Figma, WordPress y Oncyber.

Moodboard

PLACE DU DOCTEUR FELIX LOBLIGEOIS 75017

Me
Key
Gat
Be
OV

eat
shift



Bocetos

AT25

ANC
C25

★ ANC:
025

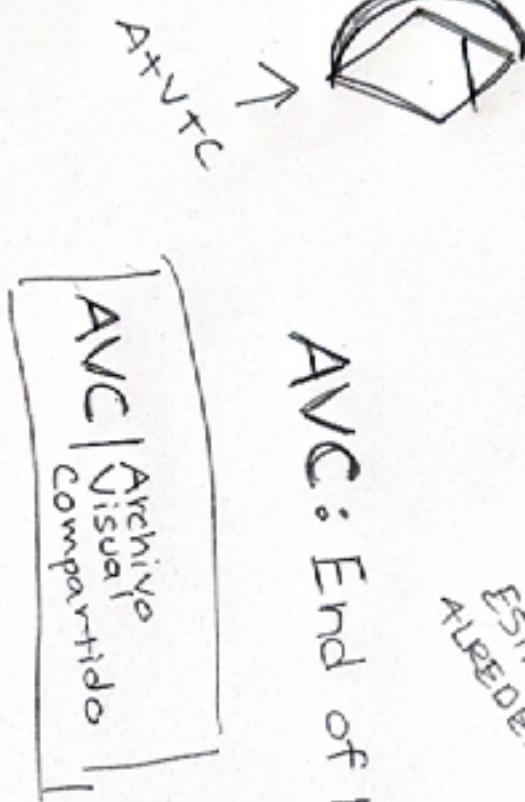
★ ★

ESTRELLAS
AREDEBOK

* ANC *
* *

A	✓	A
C		C

ANC: End of Line



ANC: End of Line



A MANÚSCULA
A MÍTROGRÁFICA
CON MITALIZADA
CON PERSONALIZADA

★ ANC ★
End of Line

ESTRELLAS
AREDEBOK
CON LOGOTIPO
COMPLETO

Identidad del proyecto

Logotipo

Investigación del logotipo

AVC como bloque/archivo. Cursor permanente, nunca cierre: lo inacabado como sistema.

Análisis del logo

El logo actúa como código y firma ideológica. Variantes con timestamps y builds.

Conclusión

Logo silencioso, significado alto: un sistema que cuestiona origen, control y estética digital.





Tipografías

AaBbCc

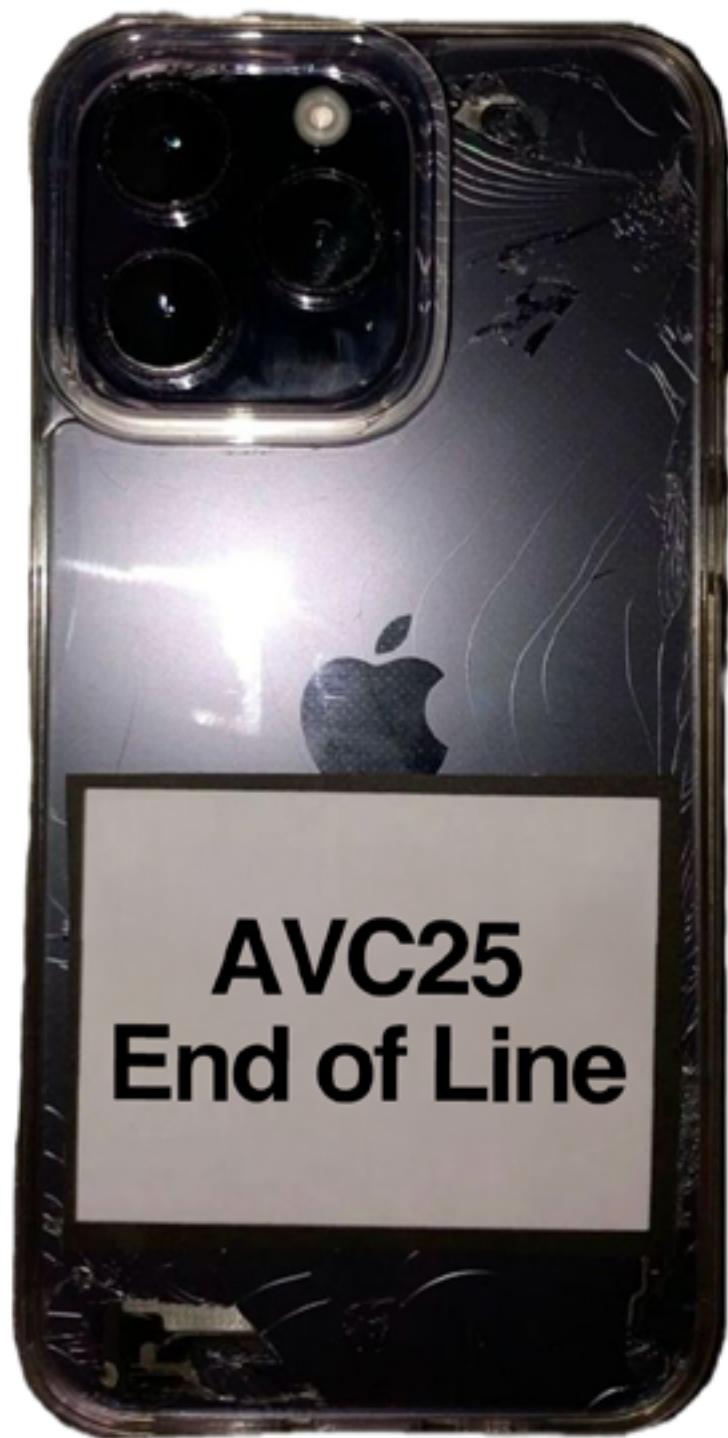
JetBrains Mono

AaBbCc

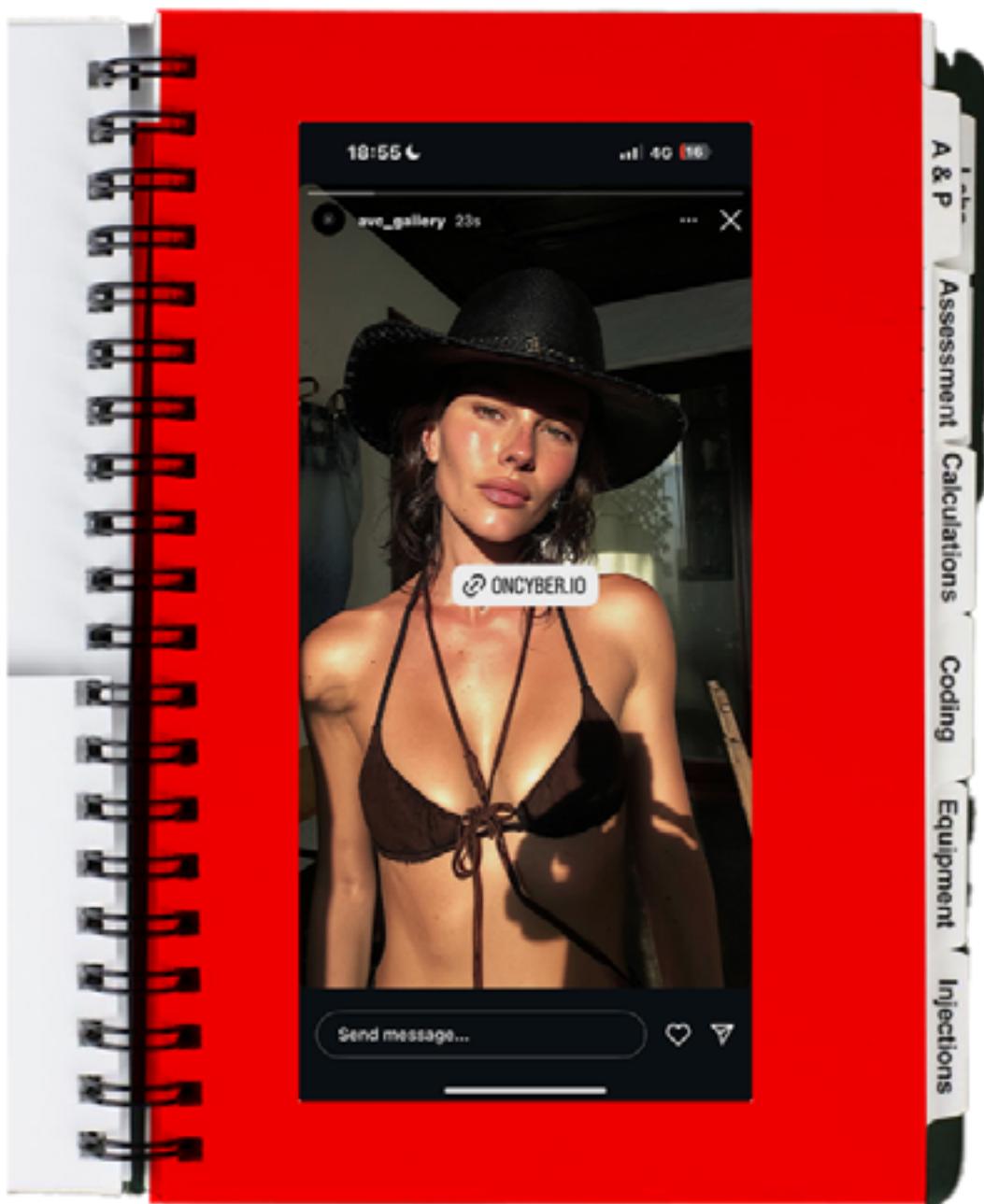
Helvetica

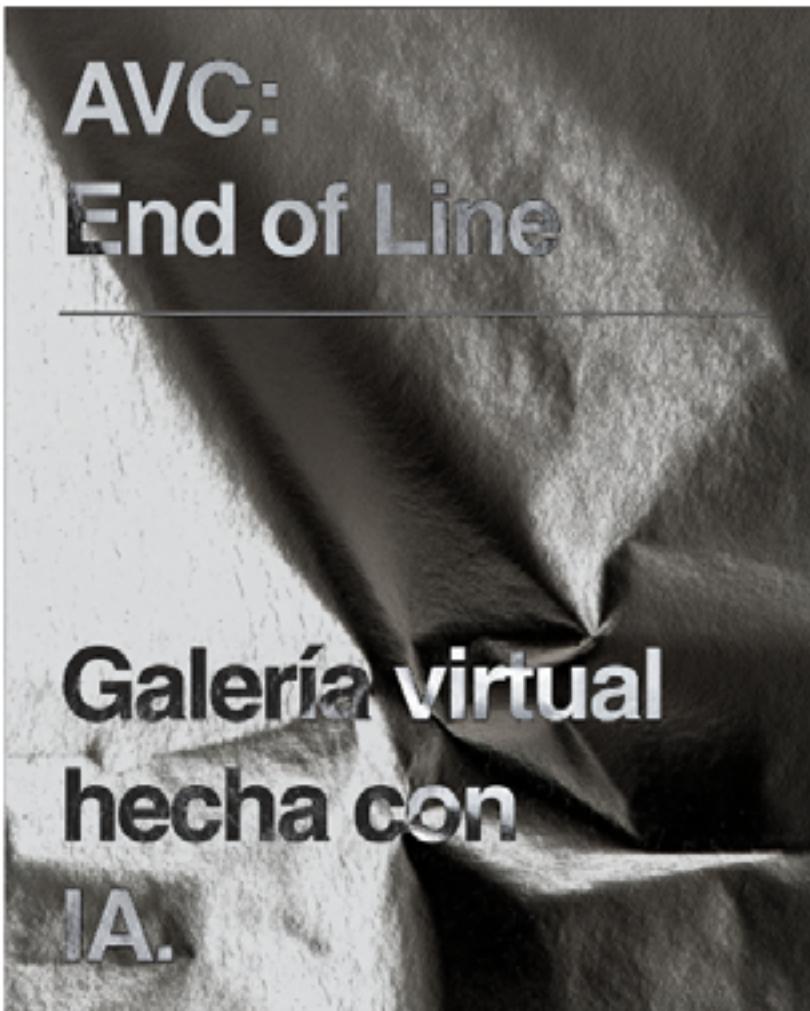
Aplicaciones de marca

AVC
EOL









**AVC:
End of Line**

**Galería virtual
hecha con
IA.**

Rápido Grátis Mok Plantp.

FORMA E ESTILO MÁXIMO
CLOQUETES SULCOS DOWNTURN

GRANDE

GRANDE

GRANDE

GRANDE

GRANDE

100% FIBRA DE MANGA E 100% POLIESTER

DISPONÍVEL EM 100% POLIESTER E 100% MANGA

GRANDE

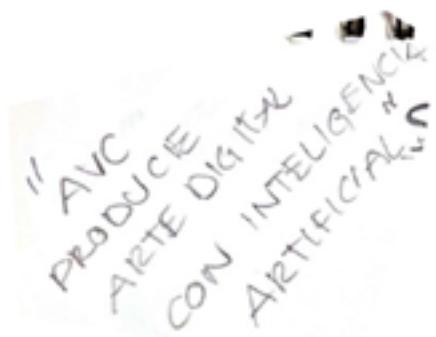
GRANDE



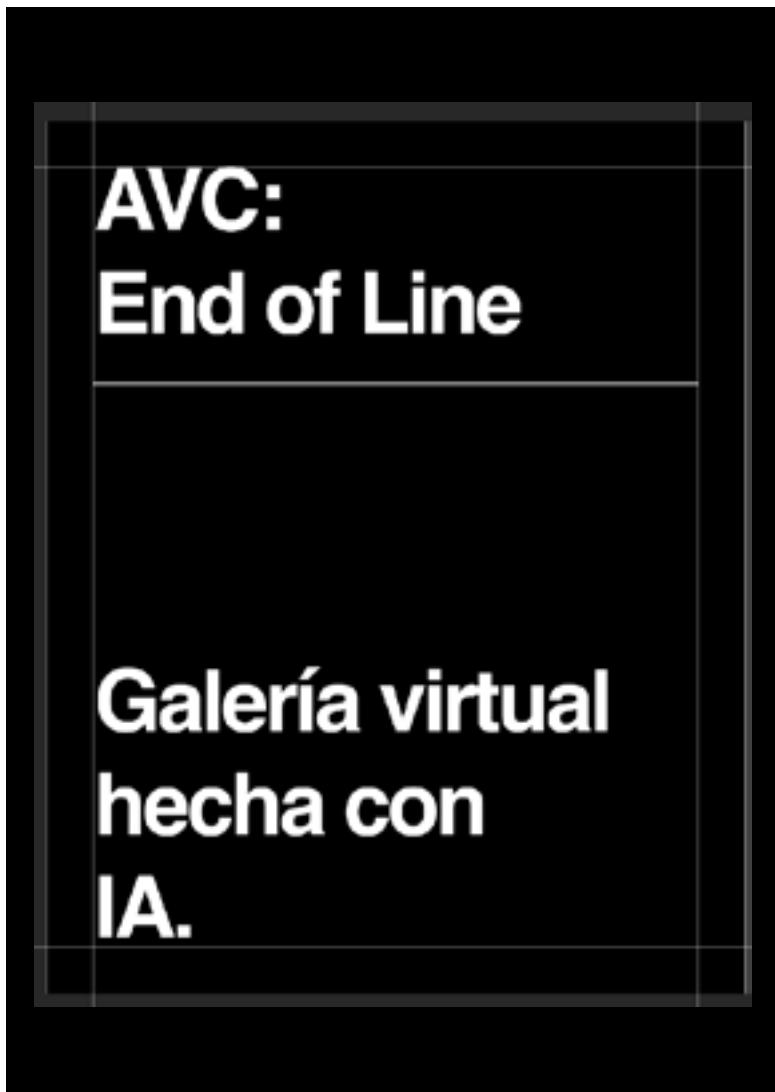
Presupuesto

chatgpt:	\$3,680.37
macbook pro:	\$30,000.00
adobe suite:	\$6,750.00
death to stock:	\$1,950.85
sueldo brau:	\$56,927.16
Total:	\$99,308.38

Proceso de las obras



AVC PRODUCE ARTE DIGITAL CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Frase escrita con estilo tipo neón diciendo literalmente lo que hace la galería.

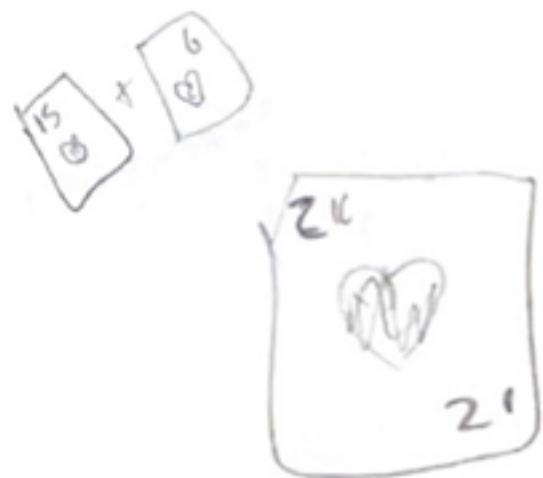


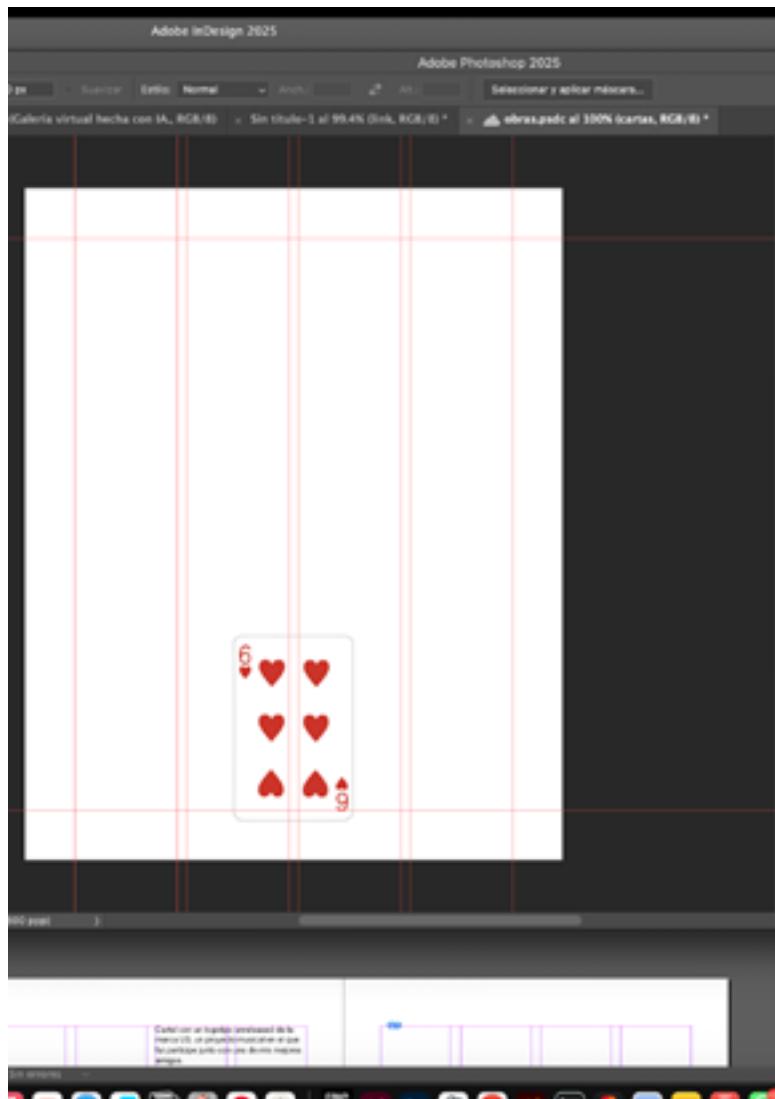
Para este sistema de comunicación visual se optó por poner márgenes de 100 píxeles en un lienzo de 1080x1350 píxeles. Después se divide en 4 filas para señalar sectores de jerarquía. En la primer fila siempre va el título, mientras que en la segunda fila que ocupa 3/4 de nuestra composición se señalará la información que se requiera dependiendo el caso del poster.

AVC: End of Line

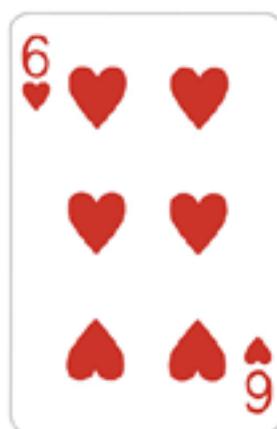
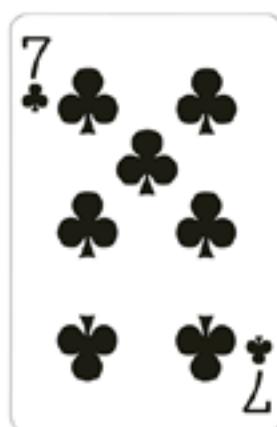
**Galería virtual
hecha con
IA.**

21 en blackjack formado por medio de cartas 8, 7 y 6. En el bozeto se muestra el 15 y un 6, pero se moite el 15 por su inexistencia.





Las 3 cartas formando el 21 se acomodaron en una fila central dentro de mi composición en Adobe Photoshop.





Cartel tipográfico con la leyenda: "REPETIR TE DA VIDA" porque creo que uno de mis valores personales y laborales es la repetición para dar más fuerza a las palabras que dices y reforzar también lo que has aprendido.



La frase se generó en ChatGPT y después se pasó a Photoshop para generar una composición tipográfica simple. Se añadió el rojo que AVC utiliza.

repetir

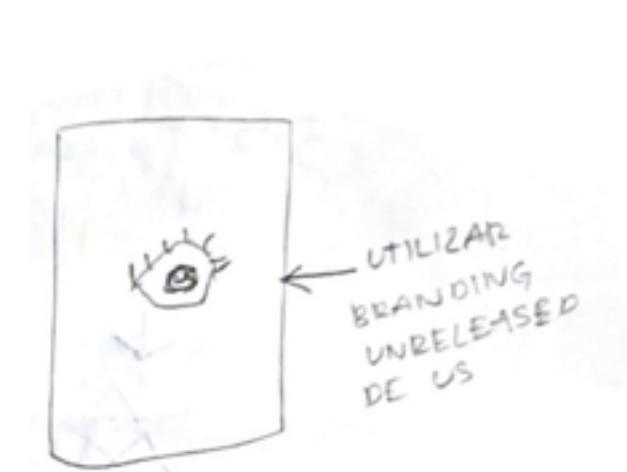
te

da

vida

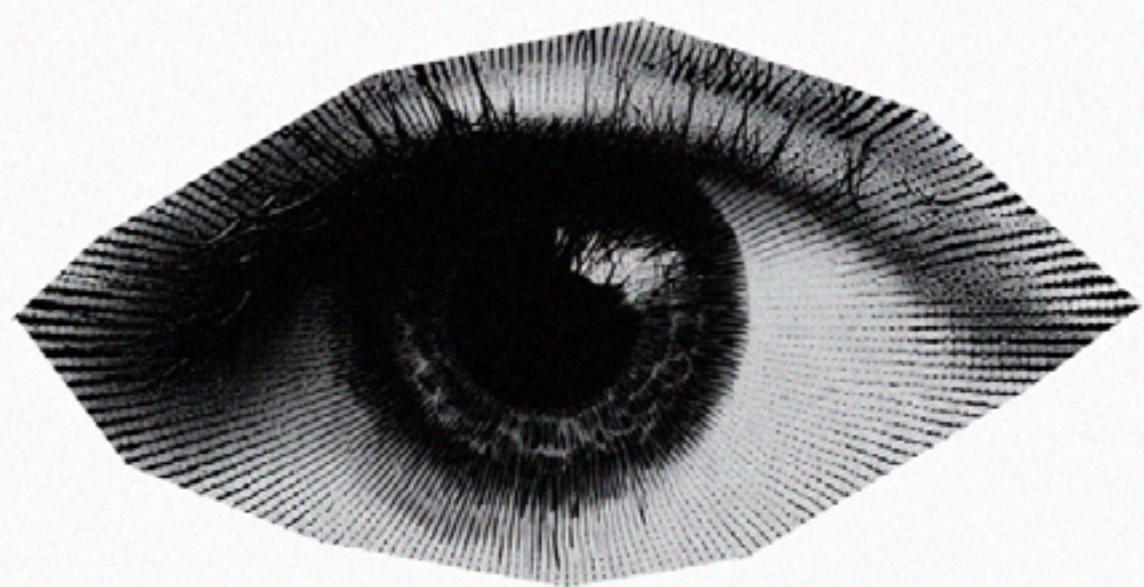
Cartel con un logotipo unreleased de la marca US, un proyecto musical en el que fui participe junto con uno de mis mejores amigos.

El naming fue hecho por Gustavo Rendón.





Se egeneró en midjourney una propuesta de vector de ojo, la cual después se trasladó a Photoshop para recortarla y ponerla en espacio negativo sobre un lienzo en blanco.





Composición tirando más al lado religioso de mi personalidad en un tono que se podría decir sarcástico. Las palabras Socorro y Dolor significan más que la estética de su lírica.



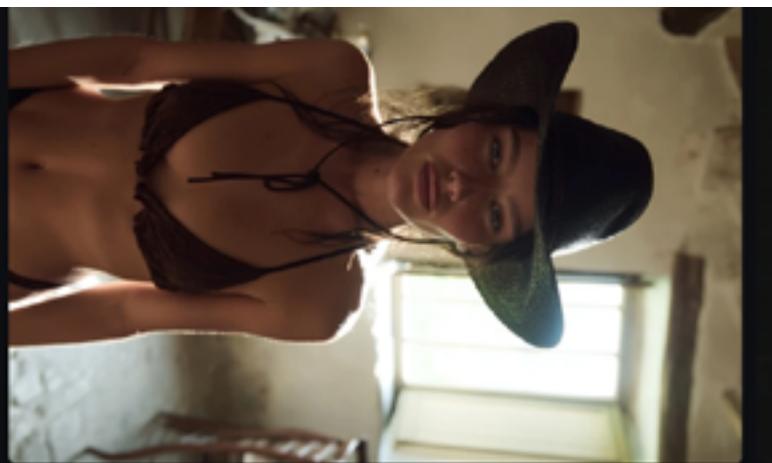
Utilizando la inteligencia artificial de photoshop, se borró al Cristo de una pintura de Diego Velázquez para después añadir encima los textos que decidimos en nuestro boce-
to.

SOCORRO

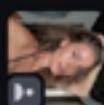
DOLOR

Idea tomada de una publicidad en Instagram que encontré, donde un hombre de negocios utilizó una foto de Dua Lipa en bikini y encima puso el link de una de sus conferencias de emprendimiento. Me gustaría utilizar este recurso como algo sarcástico pero funcional.





Editorial fashion portrait of a young woman wearing a wide-brim cowboy hat and a minimal brown natural sunlight hitting her face, rustic background and chair, western-inspired editorial cinematic photography, detailed textures, as modern aesthetic



ar 3:4 style raw v 7 profile Global V7 Pro

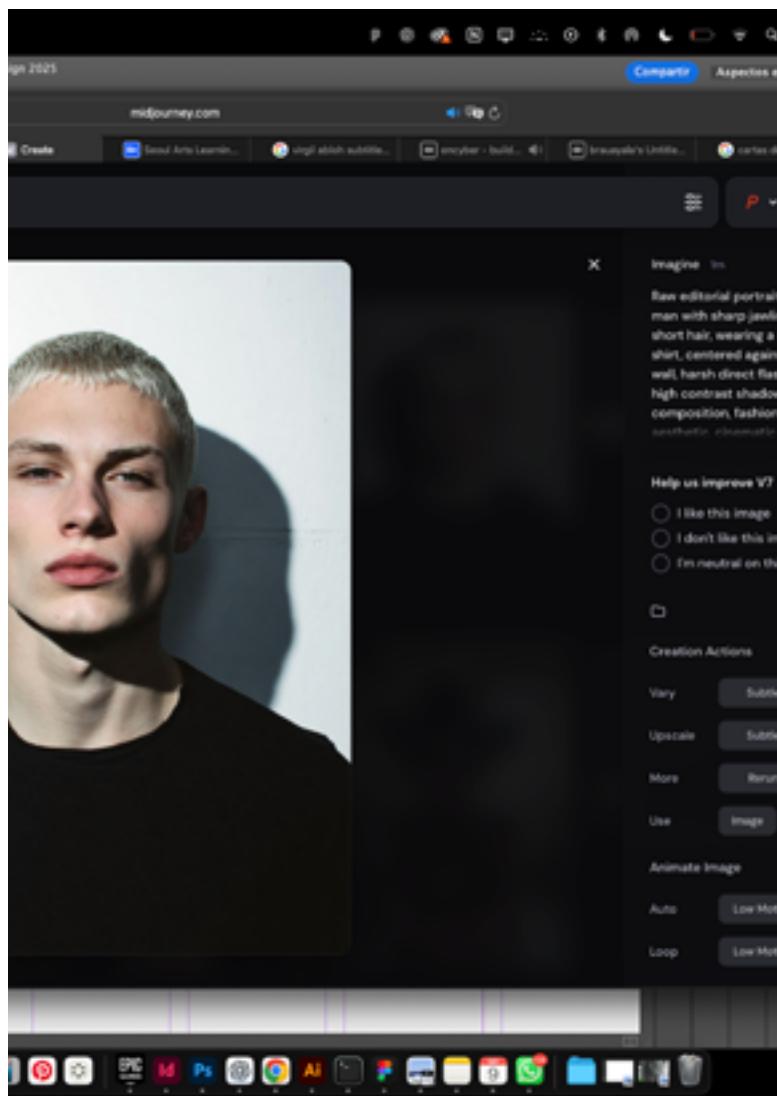
Rerun Use Hide More

Se realizó la imagen con Midjourney y después la subí a la cuenta @avc_gallery junto con el link al sitio oncyber que es donde está alojada la galería. Finalmente tomé un screenshot con mi cuenta principal y la coloqué sobre un lienzo en rojo.





Una idea que se me ocurrió viendo la serie de watchmen. Personas normales que tienen vidas normales pero que no dejan de ser héroes (¿o villanos?) de sus cercanos .

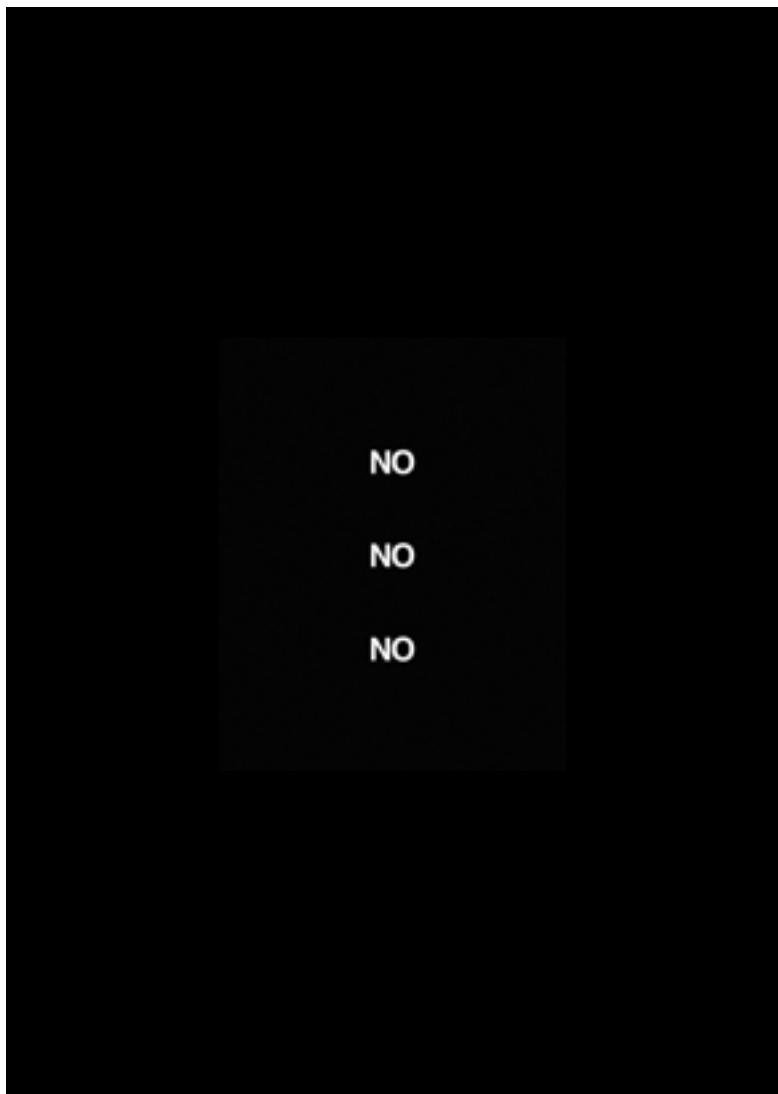


Se generó al modelo con Midjourney y después en Photoshop se agregó una máscara en png encima de su cara.



Una vez más utilizando la característica de la repetición usando la palabra que más he escuchado en mi vida.

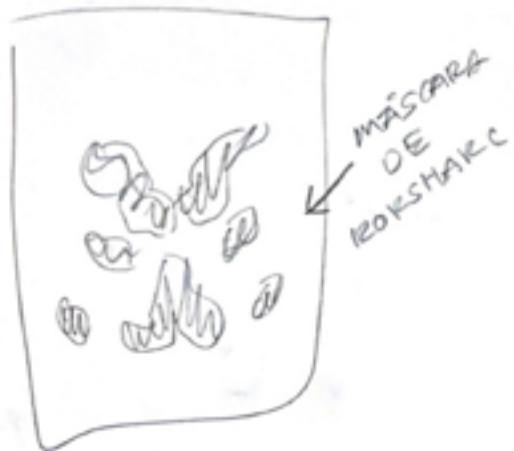




Se generó la composición en Photoshop y después pasó por un retoque en Midjourney para agregarle ese toque artificial que necesita la galería.

no
no

NO



Un homenaje a uno de los personajes ,ás interesantes que he visto en pantalla. Rorschach era un incompleto absoluto.



A partir de la máscar original de Rorsharch se generaron propuestas en midjourney inspiradas, igual que la original, en los carteles que utilizan los psicólogos como manchas negras que llegan a parecer humo o pintura.



Una cita textual copiada completamente
de la serie de Watchmen de HBO Max.

SI NO
TE GUSTA
MI HISTORIA,
ESCRIBE LA TUYA.



SI NO TE GUSTA
MI HISTORIA,
ESCRIBE LA TUYA.

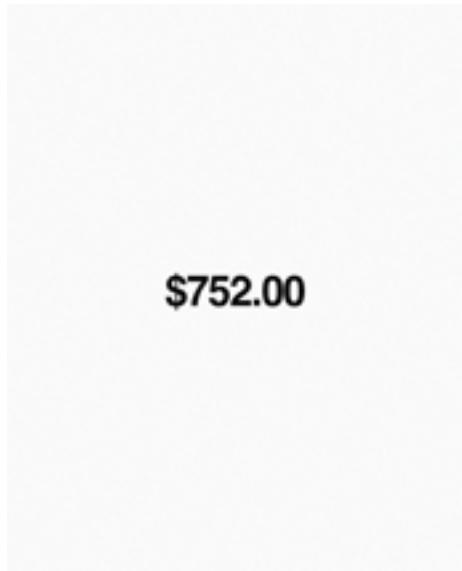
Utilizando la misma tipografía se escribió la frase original de la serie de watchmen y después se pasó a Midjourney utilizando el prompt: “soft text blur” para iterar el resultado.



**HONB Y
Y LA ESTA-
INTIRSONIA
AIUTYA.**

La cifra de \$752 representa para mi un punto en mi vida en el que pensé que ya tenía todo resulito hablando económicamente y no estaba para nada en lo cierto.

~~\$752.00~~



Utilizando el mismo prompt: “soft text blur” a una composición realizada inicialmente en Photoshop, se alteró el resultado con la ayuda de Midjourney.

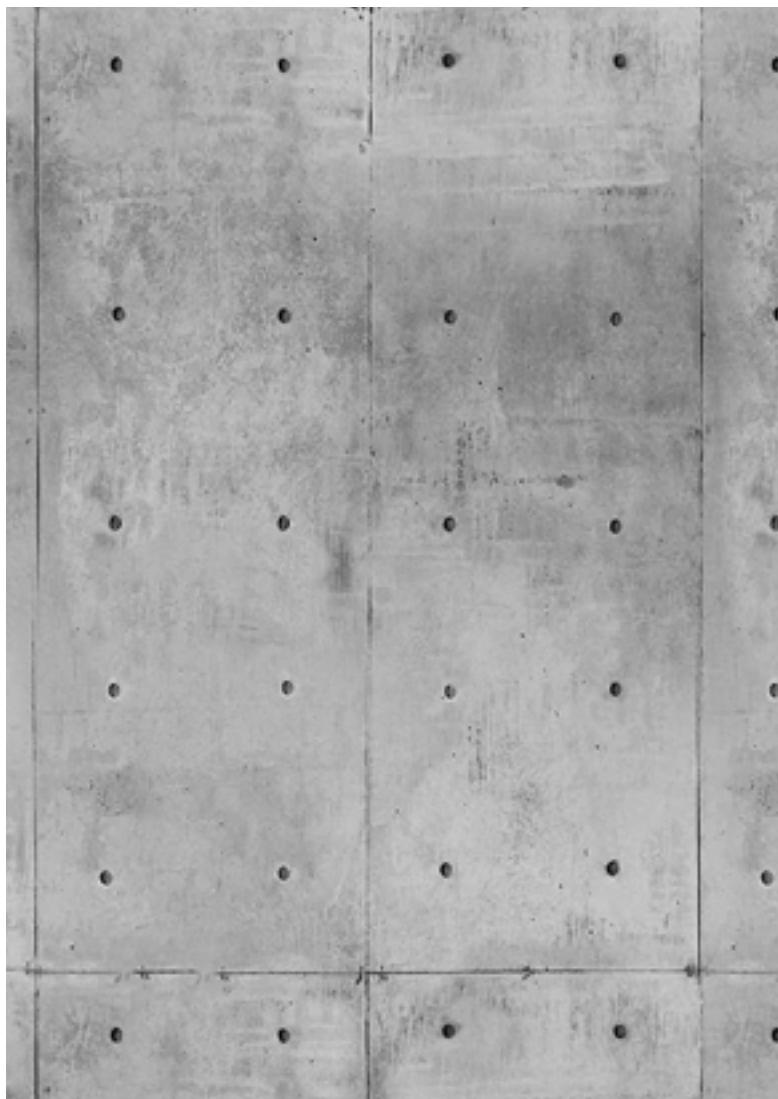


\$237

\$6997

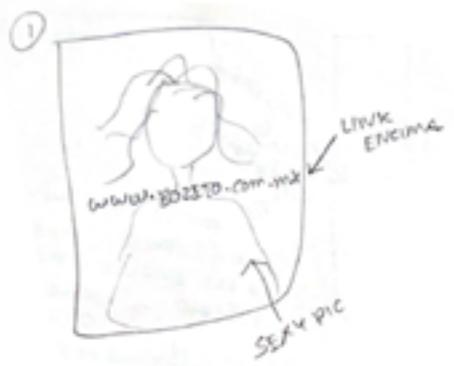


Un tributo a mi mentor, ídolo y artista favorito: Virgil Abloh. Utilizando su mítica frase: "You're obviously in the wrong place" pero tropicalizando a mi galería.

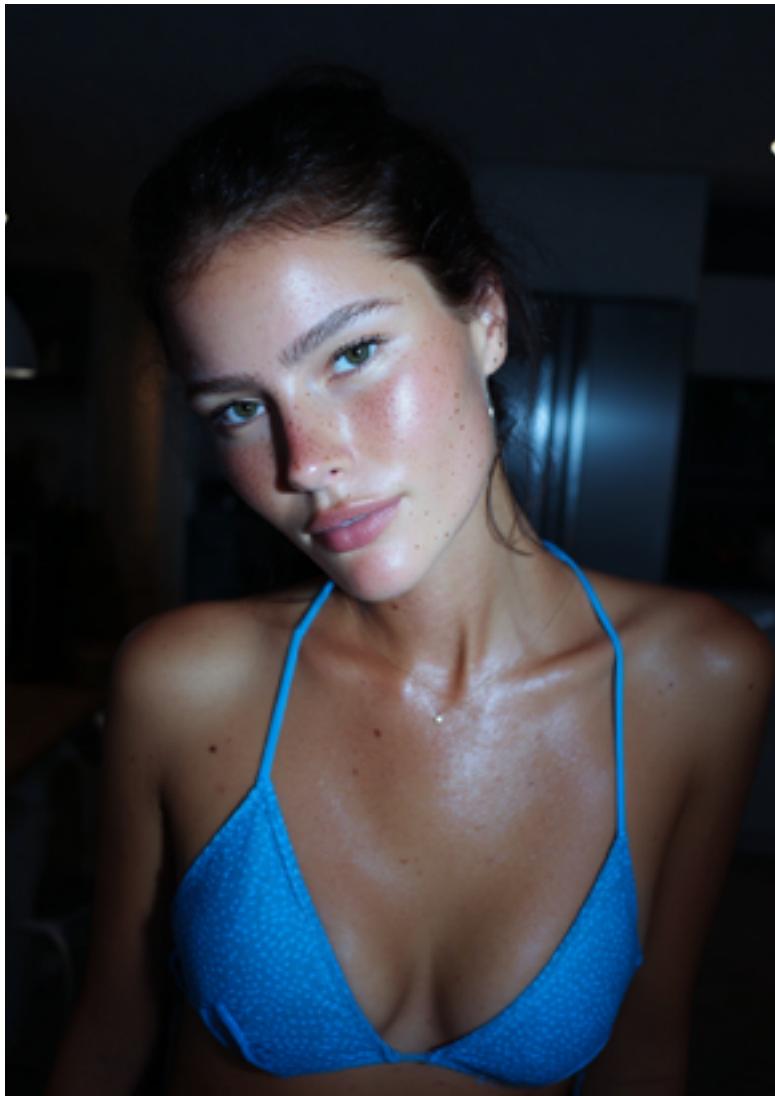


Se generó una base de concreto brutalista para utilizarla como pared dentro de mi composición y encima se añadió el texto en español.

OBVIANTE ESTÁS EN
EL FINALE DE LA LINEA



Mismo recurso de aprovecharme del morbo y la lujuria para sacar provecho y estampar mi marca encima como si de una agencia de modelaje se tratara.



Se generó una imagen utilizando Midjourney con su herramienta de Omni Model para que fuera la misma mujer en todas las imágenes. Y encima se puso el link de una página web ficticia sobre la galería AVC.

A black and white photograph of a woman with dark hair, looking slightly to the left. She is wearing a light-colored, button-down shirt. Overlaid on the image is the text "awc.com." in a bold, red, sans-serif font.

awc.com.

③



Utilizando la repetición quise utilizar el signo # por su importancia en el lenguaje de programación c#. Más que significado para mi fue estética virtual.



Por cuestiones estéticas y de buscar ser diferente, opté por cambiar el ícono # por una imagen de un gato literal generado con Midjourney.



Un manifesto en contra de todo lo que para mi hacen las agencias que venden estética rápida. Probablemente se termine convirtiendo en merch.



Rápido
Gratis
Mockup
Plantilla



Se generó la composición base en Photoshop y se intervino artísticamente dentro de Midjourney.

Rápido Grátis Mok Plantp.

PIRA E ESTERILIZAÇÃO
OLIGÔMICO BIS-ACRILICO MONÓMICO

01234567890

EXESA

01234567890

01234567890

01234567890

01234567890

110 - 01234567890

Referencias

Wikipedia. (s.f.). Prehistoric art. En Wikipedia. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de https://en.wikipedia.org/wiki/Prehistoric_art

Dalton, R. (2022, 28 de junio). Discovering the oldest figural paintings on Earth. The New Yorker. <https://www.newyorker.com/science/elements/discovering-the-oldest-figural-paintings-on-earth>

Wikipedia. (s.f.). WebMuseum. En Wikipedia. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de <https://en.wikipedia.org/wiki/WebMuseum>

Sayej, N. (2024, 10 de enero). The first AI-generated art dates back to the 1970s. Smithsonian Magazine. <https://www.smithsonianmag.com/innovation/first-ai-generated-art-dates-back-to-1970s-180983700>

Whitney Museum of American Art. (s.f.). Harold Cohen: AARON. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de <https://whitney.org/exhibitions/harold-cohen-aaron>

Wikipedia. (2025). Artificial intelligence art. En Wikipedia. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence_art

Wikipedia. (2023). Let's Start Here (Lil Yachty album). En Wikipedia. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de https://en.wikipedia.org/wiki/Let%27s_Start_Here

Forbes. (2024, 14 de noviembre). AI art elevated: MoMA showcases collaborative process. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/ai-art-elevated-moma>

Wikipedia. (2025). Refik Anadol. En Wikipedia. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de https://en.wikipedia.org/wiki/Refik_Anadol

Brown, M. (2024, 25 de septiembre). World's first AI art museum to explore "creative potential of machines" in LA. The Guardian. <https://www.theguardian.com/us-news/2024/sep/25/ai-art-museum-los-angeles-dataland>

140

AVC25

Art Gallery