

L U Z



E A R T E



R E F L E X Ã O



E E M I S S Ã O

2 2 °

2 3 °

G I S E L A M O T T A &
L E A N D R O L I M A

N O N E C O L L E C T I V E



A R T E

I M E R

S I V A

MINISTÉRIO DA CULTURA E SANTANDER
APRESENTAM



PATROCINADOR



COPATROCINADOR



CRIAÇÃO



PRODUÇÃO



REALIZAÇÃO



LUZ E ARTE
REFLEXÃO
E EMISSÃO

DIREÇÃO ARTÍSTICA FACUNDO GUERRA

DEZEMBRO DE 2018

09. 22º E 23º ANDARES
ARTE IMERSIVA

MARCOS MADUREIRA
PRESIDENTE SANTANDER CULTURAL

11. LUZ E ARTE_
REFLEXÃO E EMISSÃO

FACUNDO GUERRA
DIRETOR ARTÍSTICO

19. ENTRETER

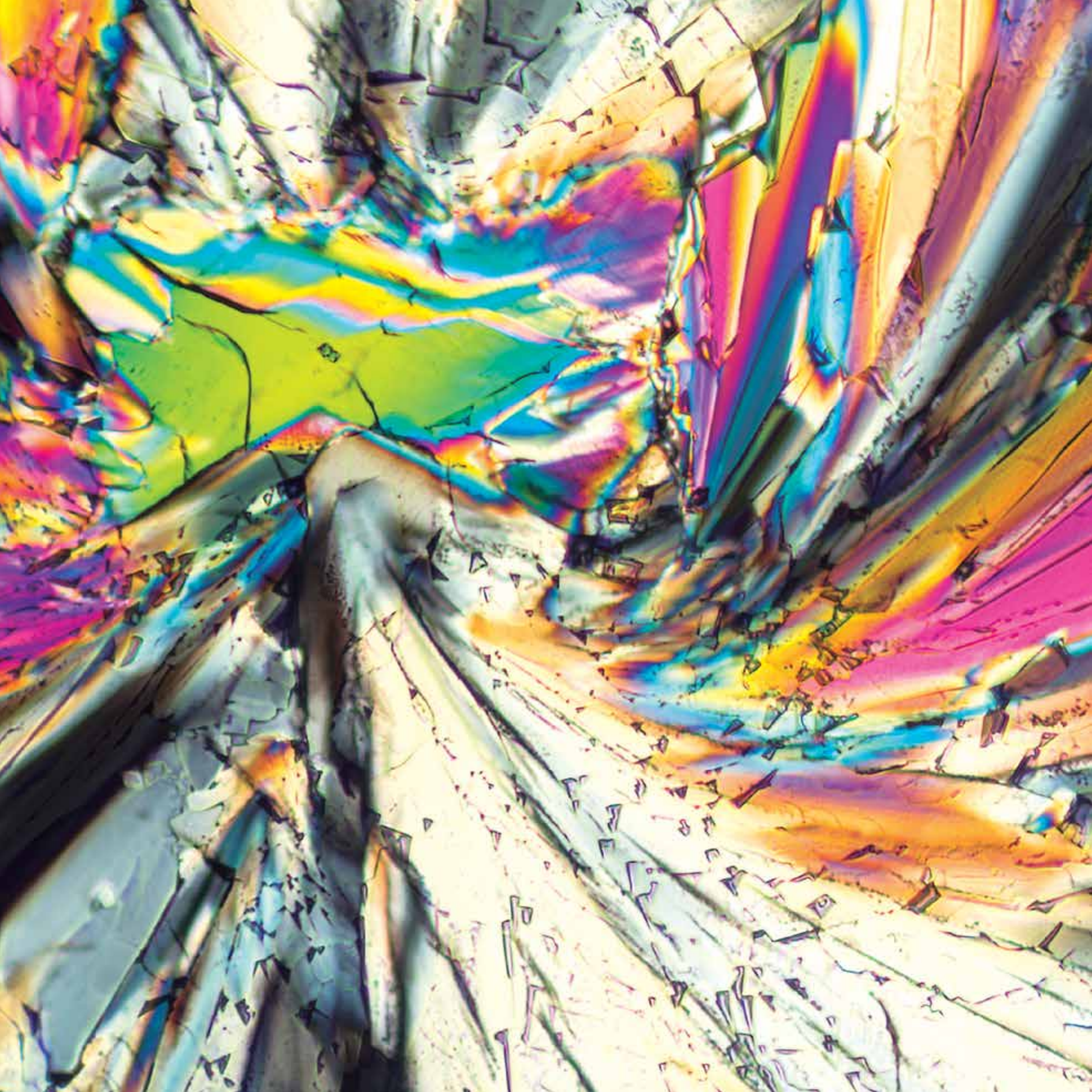
GISELA MOTTA E LEANDRO LIMA

57. NO STRATA

NONE COLLECTIVE

93. MINIBIOGRAFIAS

99. ENGLISH



22º E 23º ANDARES_ ARTE IMERSIVA:

Nesta exposição Luz e Arte – Reflexão e Emissão, os artistas apresentam com exclusividade, no Farol Santander, instalações de arte imersiva que utilizam a luz como elemento principal.

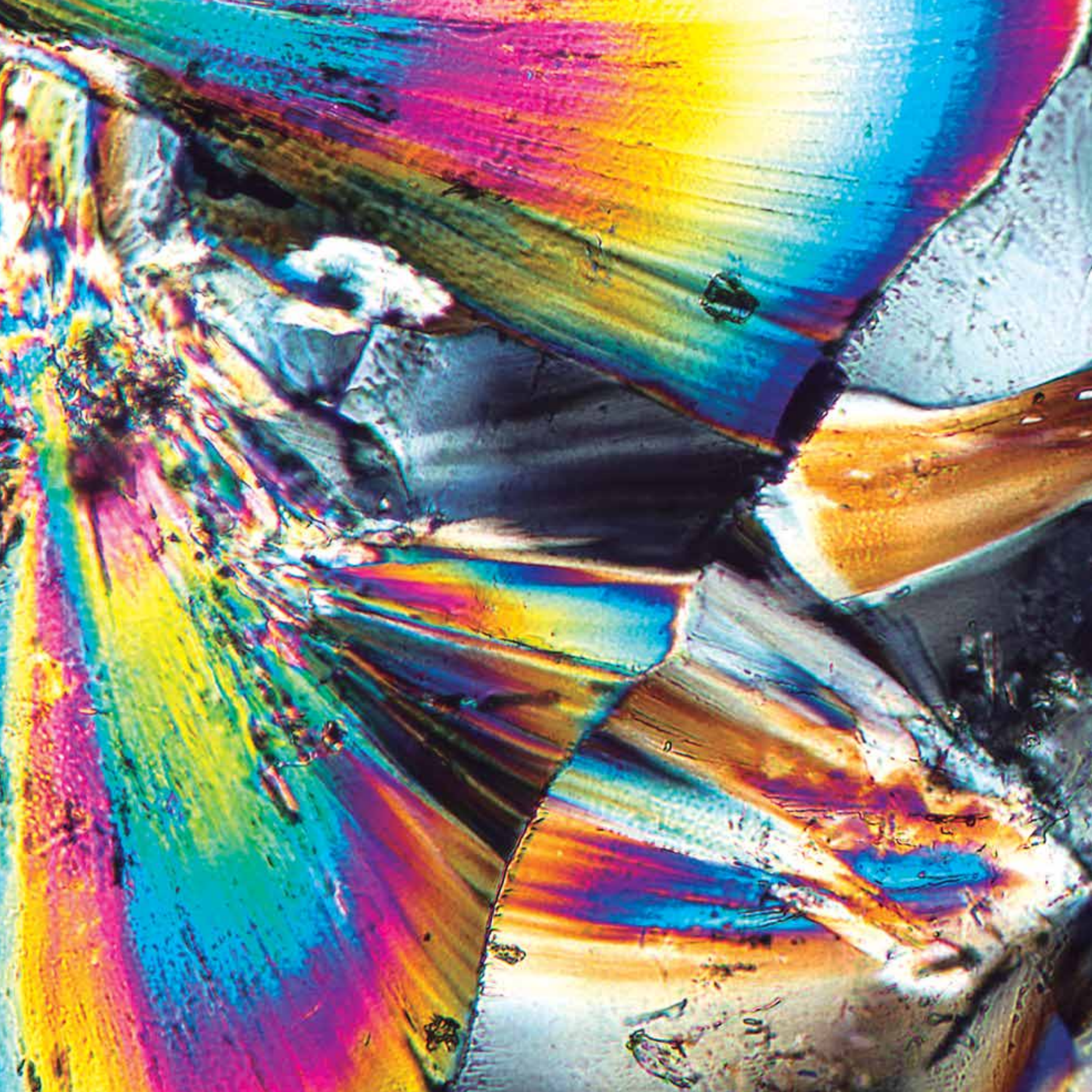
A dupla de artistas brasileiros Motta & Lima desenvolveu para o 22º andar a obra inédita Entreter, que consiste em uma instalação audiovisual de um pequeno parque de diversões.

Já os italianos do NONE Collective exibem pela primeira vez a instalação imersiva No Strata, no 23º andar. Composta por módulos vibratórios, a obra do coletivo constrói uma experiência sinestésica de luz, sons e movimentos, na qual os visitantes exploram uma paisagem nebulosa e tecnológica.

Alinhadas aos valores que promovemos em nossa programação de viés internacional, empreendedor e contemporâneo, as exposições imersivas apresentadas no Farol Santander têm o propósito de sensibilizar e provocar novas reflexões.

Desejamos uma ótima visita à exposição Luz e Arte – Reflexão e Emissão, assim como ao Farol Santander.

MARCOS MADUREIRA
PRESIDENTE SANTANDER CULTURAL



L U Z E A R T E _ R E F L E X Ã O E E M I S S Ã O

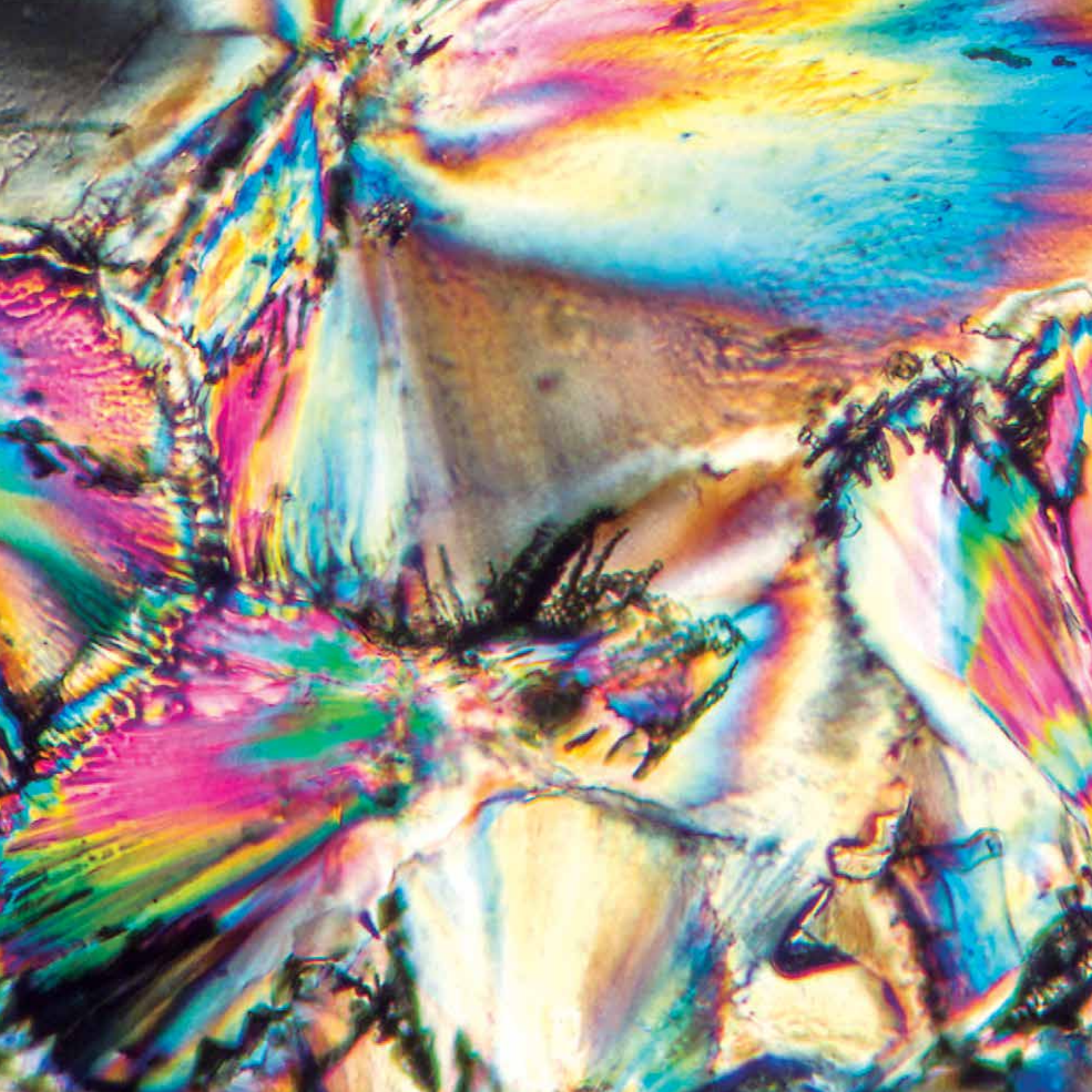
A luz, esse espectro eletromagnético captado pelos olhos humanos entre 400 e 700 nanômetros, é tão essencial, e ao mesmo tempo tão hermética, que até hoje confunde e maravilha: na sua essência, a luz é a pele de todo o nosso mundo. Sem ela, não o percebemos, ou precisamos amplificar nossos outros sentidos para percebê-lo. A luz existe objetivamente, mas as cores, não: cores são subjetivas, produções humanas, espectros de onda aos quais damos nome e criamos sentidos. Imagine o que seria do nosso mundo sem o vermelho – esta cor desapareceria enquanto ideia caso o último dos humanos não conseguisse mais enxergá-la. Na história da arte, a luz sempre funcionou como meio para o fim, para a expressão da cor, mas a partir do século XX ela passou a ocupar o lugar da tinta: lâmpadas comerciais fluorescentes, lâmpadas néon, LEDs, incandescentes – todas essas tecnologias foram apropriadas por artistas para fazer da luz não mais a pele das coisas, mas a coisa em si.

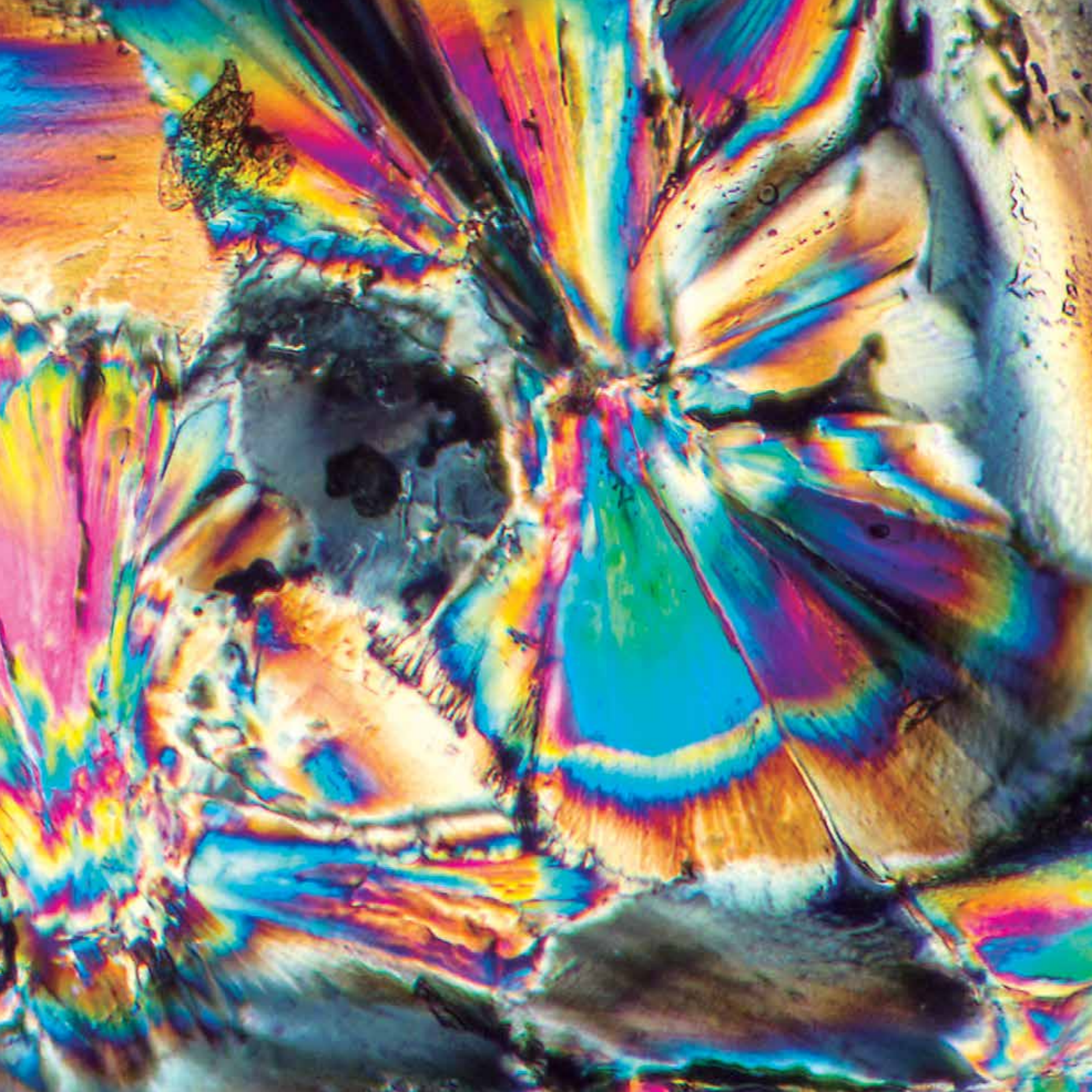
FACUNDO
GUERRA

A dupla Motta & Lima usa LEDs para evocar um parque de diversões primordial, uma evocação essencial de infância, dias felizes regados a algodão doce. Ao entrar na sala, vagamos pelas lâmpadas ornamentais deste parquinho que temos dentro de nós. Temos a impressão de sermos enormes, em contraste com a nossa pequenez de quando frequentávamos os mesmos parques em nossos primeiros anos. Existe no trabalho uma operação de inversão de proporção da experiência, uma evocação romântica e bem-humorada do papel da arte em nossas vidas hoje.

Já no trabalho No Strata, do coletivo italiano NONE Collective, a instalação vibratória e imersiva de luz propõe um passeio pelos estratos que compõem as cidades, nossas memórias ou mesmo as sociedades: passeamos pelas camadas que formam tudo ao nosso redor. Toda solidez esconde em si a fragilidade das camadas que a compõe e a dualidade que é inerente à luz: essa é partícula e onda, a solidez, uma e múltipla de camadas que a constitui. Ao fim do percurso, deparamo-nos com a imagem que nos funde à cidade, mas também ao começo, fechando assim o ciclo: não um OU outro, mas um E outro simultaneamente.

Ambos os trabalhos provocam questões contemporâneas usando a luz e dessa maneira provam que ela pode ser a pele das coisas e a coisa em si ao mesmo tempo.



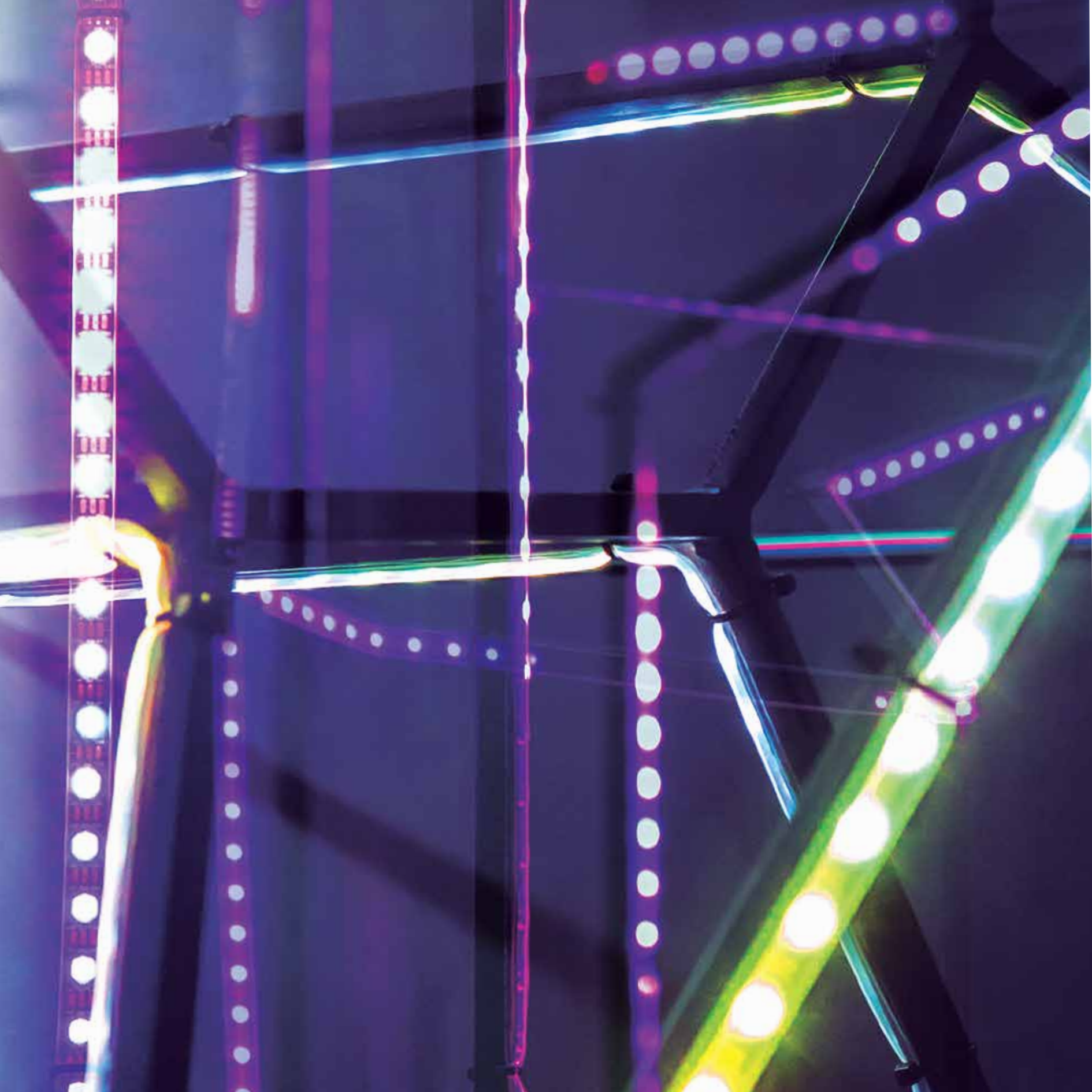


$$2 \cdot 2^0$$

M O T T A
& L I M A



E N T R E T E R



DE UM PLANETA PLAYGROUND E SEUS ARCANOS

E eis que no 22º andar do Farol Santander, em São Paulo, surge um estranho parque de diversões: ao fundo da sala escura, brilha uma roda-gigante; já na entrada, um carrossel; ao lado, uma montanha-russa; ali, um navio pirata ou um grande loop. Construídas em escala liliputiana, atrações características desses fantásticos sítios de prazer foram igualmente reduzidas em termos formais: executadas em cabos metálicos, suas estruturas e volumetrias básicas foram condensadas em linhas geométricas e contornadas por fitas de LED, que animam ininterruptamente o recinto de fluxos luminosos de cores, linhas, silhuetas e vetores.

JOSÉ TAVARES
CORREIA DE LIRA

Entreter, de Gisela Motta e Leandro Lima, desenvolve um fio peculiar na investigação dos artistas acerca da imagem, das técnicas visuais e de comunicação, das paisagens naturais e construídas, de seu espaço e de seu tempo, de suas formas de representação, edição e invenção. Trabalhos anteriores já nos falam de recursos similares ao deslocamento de imagens e escalas na produção da realidade. Veja-se, por exemplo, a exploração da paisagem ordinária no vídeo Passei-o (2005), em que os emblemas e memórias do mundo suburbano são como que sorvidos e transportados por vagões fantasmagóricos que entram e saem de quadro. Ou em Anti-horário (2011), em que o trânsito vertiginoso de errantes sobre um planeta desolador, ao mesmo tempo minúsculo e sempre intransponível, sugere a possibilidade de um mundo sem vida e de um tempo sem espaço. Ou ainda, os mesmos procedimentos de redução, sobreposição e dobra.

Neles, o recurso quase metafísico a um mundo pós-social, pós-humano e desolador opera fundamentalmente no campo da imagem ou, antes, na edição do campo. Um investimento no objeto, em sua edição e ativação, para além da dobra entre o natural e o artificial, o real

e o virtual, emerge em trabalhos como Zero Hidrográfico (2010), que traduz o movimento das ondas em um mecanismo escultórico de lâmpadas fluorescentes em perpétuo reboar; ou em Overlook (2012), em que uma maquete de labirinto, justaposta a uma tela de TV, tem sua silhueta permanentemente alterada pela projeção ininterrupta do nascer e do pôr do sol em sua base, assim como em Relâmpago (2015), Controle Remoto (2016) e Órgão (2017), nos quais a modelagem tridimensional de uma paisagem figurada, e a intervenção alegórica no espaço real – da galeria ou da cidade, pouco importa – ganham relevo.

É nesse universo de procedimentos que opera Entreter. Convertidos em esculturas luminosas, os brinquedos do parque de diversões na escuridão da sala de exposições evocam os letreiros em neon de uma paisagem noturna de cidade ou os signos do zodíaco na penumbra sideral, em ambos os casos remetendo a um universo estranhamente familiar de imagens ao mesmo tempo esotéricas e esquemáticas. Tudo se passa como se na instalação flutuássemos em um espaço mitológico ou como se do alto nos preparássemos para aterrissar no mundo algo impenetrável da metrópole que se filtra à distância através das três largas aberturas para o exterior.

A inspiração inicial dos artistas nasceu, aliás, de uma cena flagrada da janela de um avião. Sobrevoavam o plano piloto de Brasília e seu traçado original em forma de aeroplano: do alto e à distância, estruturas feericamente iluminadas despontavam no horizonte plano do cerrado. Logo reconheceriam tratar-se do Nicolândia Center Park, típico parque pós-proletário de toda grande cidade, instalado na borda do Parque Zoobotânico de Brasília, idealizado por Roberto Burle-Marx, em 1961. Contrastando com o cuidadoso traçado paisagístico original, e não menos com as coordenadas geométricas e monocromáticas da iluminação pública do Plano Piloto, as estruturas iluminadas dos brinquedos desenhavam uma outra cidade dentro da cidade.

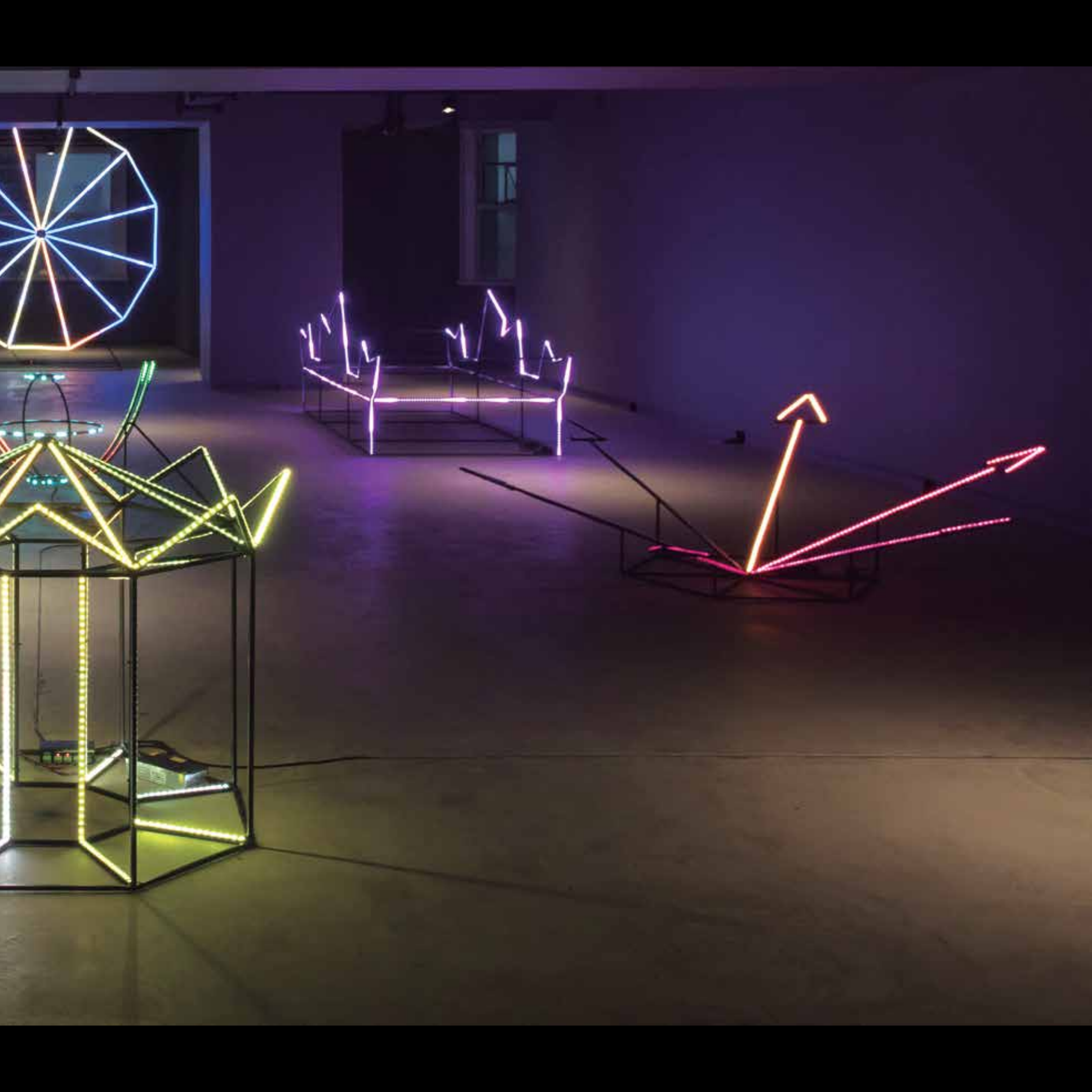
O tema do brinquedo, a propósito, não é aqui irrelevante. Afinal, Entreter constitui uma entrada um tanto quanto perturbadora nesse universo mitológico do lazer popular. Em múltiplos sentidos. Não apenas em função do deslocamento provocado pela miniaturização e esquematização simbólica das atrações originais, mas também por seu isolamento no topo de um arranha-céu localizado no velho coração financeiro de São Paulo. Como bem nos mostrou Manfredo Tafuri, e depois dele David Harvey e Fredric Jameson, o space-fix do arranha-céu tem um vínculo de origem com a inconstância da renda financeira, como zona segura do capital em relação às suas zonas mais incertas de especulação. Como se sabe, o edifício Altino Arantes foi originalmente construído para sediar o Banco do Estado de São Paulo, criado em 1926. A inauguração do edifício-sede em 1947, cuja arquitetura é talvez a mais emblemática dessa grande era dos arranha-céus paulistanos, é parte da consolidação daquele trecho da cidade como city local. Ao seu lado, as novas e velhas sedes do Banco do Brasil, do Banco de São Paulo, do Banco Mercantil, do Itaú, do Safra, assim como da Bolsa de Valores e da Bolsa de Mercadorias e Futuros de São Paulo. A exposição inscreve-se, portanto, no polo histórico de congruamento entre capital imobiliário e capital financeiro na cidade.

Os estudiosos da cidade moderna sabem o quanto o nascimento da metrópole moderna coincide no tempo com a ascensão das indústrias de entretenimento. Isso foi assinalado, entre outros, por Rem Koolhaas em seu estudo sobre Nova York. Ali, o arquiteto holandês já destacara a dependência de toda uma galeria de infraestruturas de lazer em relação às demandas colocadas pela sociedade de massas em seu nascedouro: cabines de banho, campos de jogos, pistas de baile, piscinas, marinas, quiosques de alimentação, estalagens, hotéis, cassinos. Elas estariam na base dos primeiros parques de diversão no século XIX, como Blackpool, não muito longe de Liverpool, e Coney Island, ao lado de Manhattan. Com seu arsenal de extravagâncias, eles viriam a reconfigurar completamente o skyline de regiões inteiras, com seus minaretes, espirais, arcos, cúpulas, pontes, muralhas, montanhas e crateras.

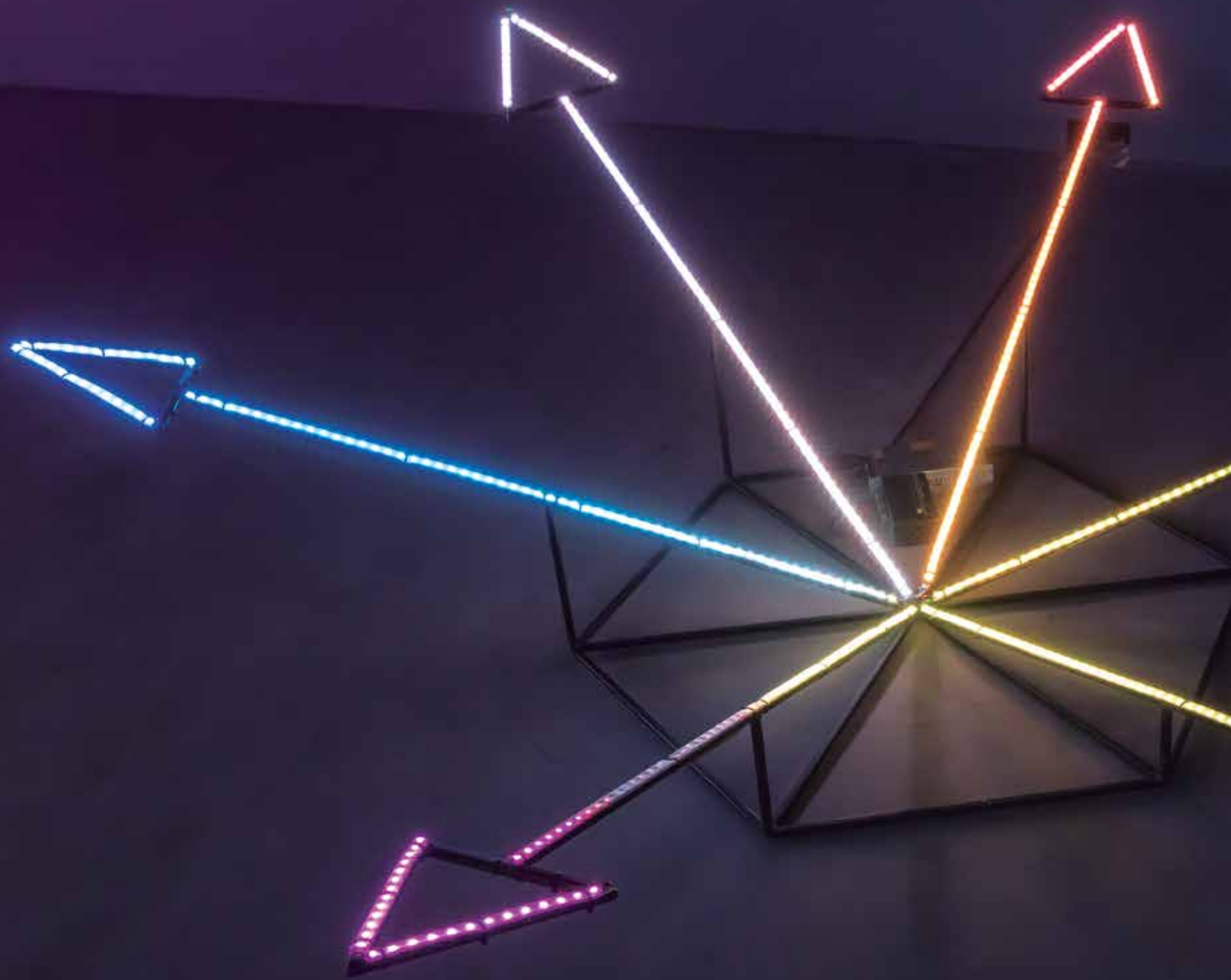
Todo parque de diversões, portanto, supõe a existência de grandes massas populacionais em seus arredores; em outras palavras, a existência de um reservatório próximo de pessoas vivendo em condições tais que as obriguem a periodicamente evadir-se de seu cotidiano para restaurar as energias. Dos clubes privados aos parques públicos, das estâncias balneárias aos parques temáticos, o que está em jogo são justamente os déficits heterotópicos da experiência metropolitana, lugar por excelência do artifício, da objetividade e da produtividade. Não por acaso, o apelo, no parque de diversões, à multiplicidade, à alteridade, ao sobrenatural e às excitações nervosas e libidinais é capaz de atrair multidões de cidadãos a programas arquitetônicos os mais mirabolantes e de fazê-los girar no interior de imensos cilindros, precipitarem-se de torres pneumáticas ou tobogãs verticais, mergulharem em cavernas escuras e cheias de surpresas, lançarem-se aos ares com o auxílio de braços mecânicos e outras parafernalias de emoção e ilusão.

Ao mesmo tempo que incide sobre essas imagens mitológicas do lazer popular, os brinquedos luminosos de Entreter, espalhados pelo espaço sombrio da sala de exposições, permitem-nos refletir não somente sobre o lugar e as mutações do tempo livre no mundo do trabalho. Ali instalados, no topo de um arranha-céu no coração financeiro de São Paulo, e da forma como se oferecem ao visitante, eles também nos guiam a dimensões nem sempre muito patentes de produção da cidade, na fronteira entre o fixo e o fictício, entre o material e o sensível. Reconduzidos a um universo primitivo de materiais urbanos, somos com eles de certo modo devolvidos a um planeta infante, extremamente denso de estímulos, pulsões e desejos, hoje sombrio, silencioso, quase um deserto metafísico, espécie de Atlântida do prazer reencontrada antes mesmo de perdida.



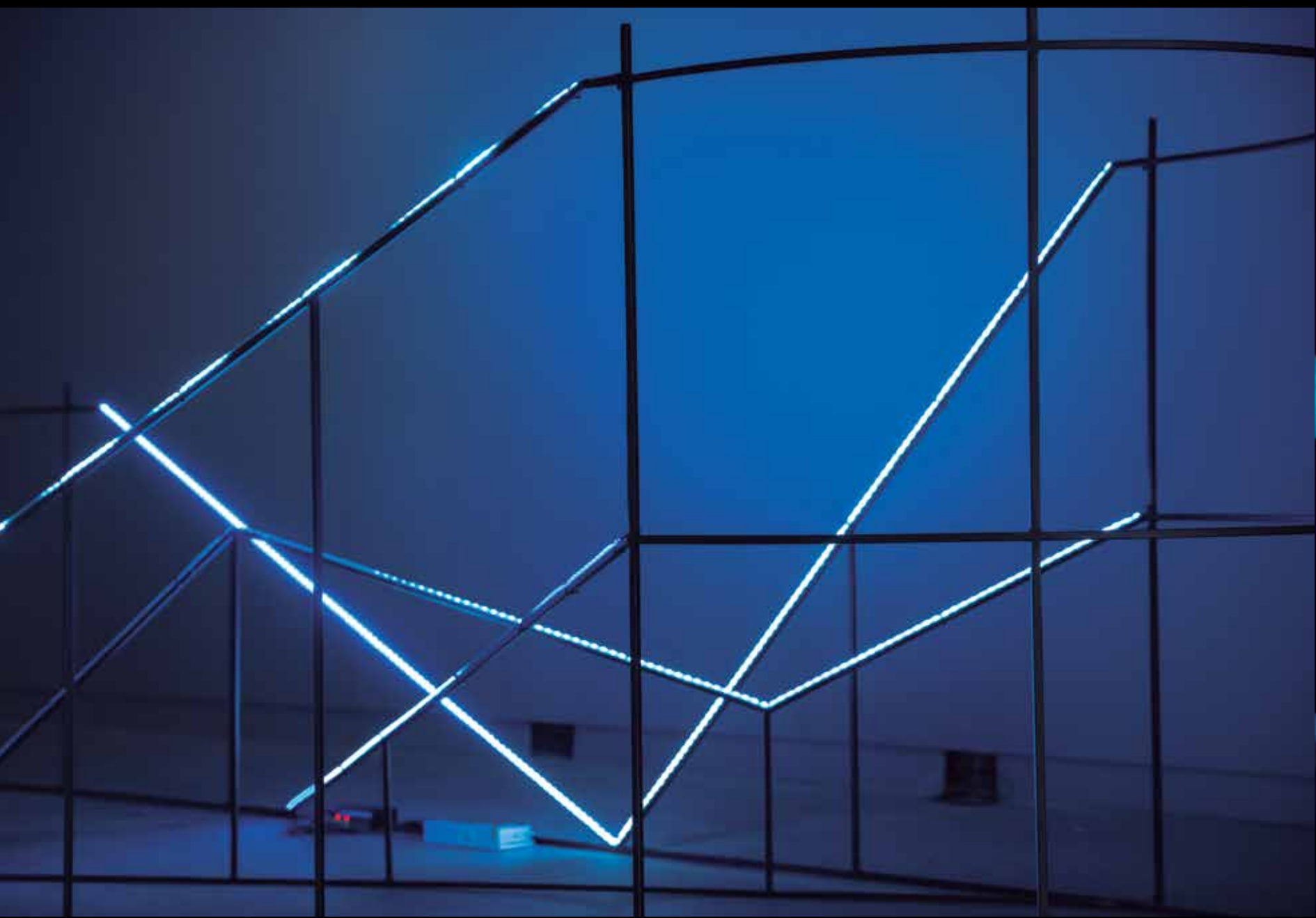


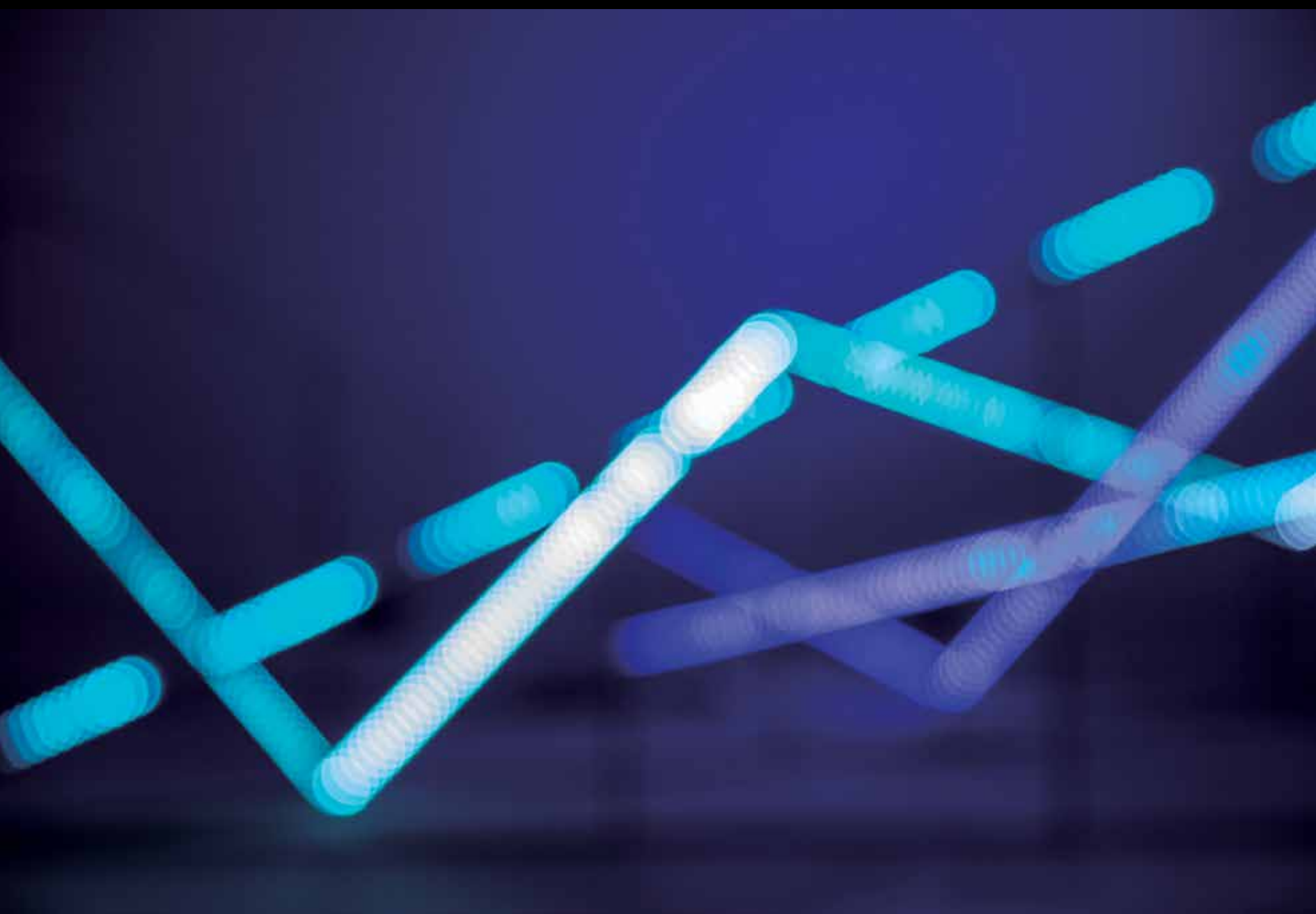






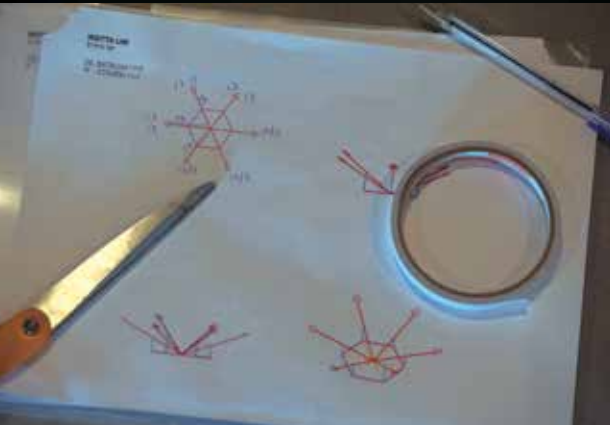
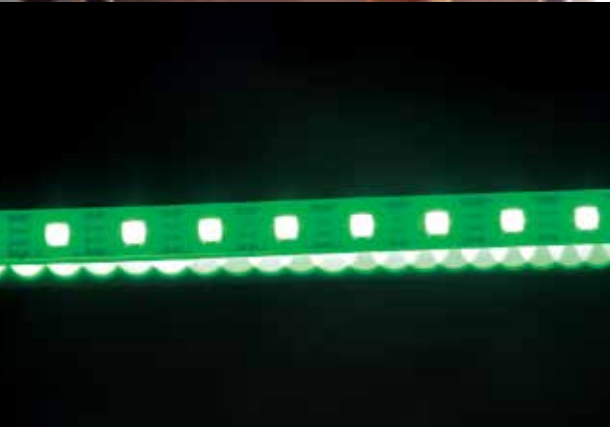


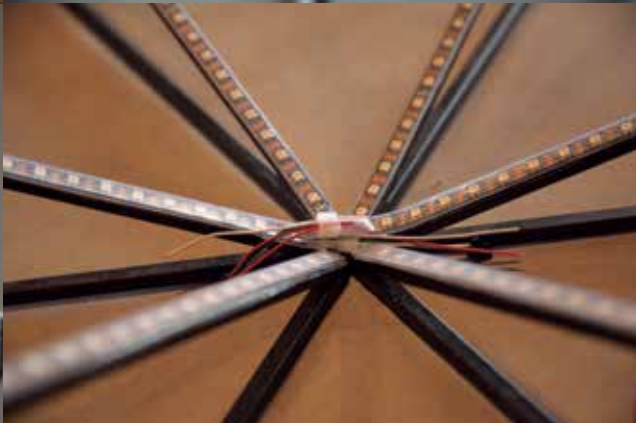
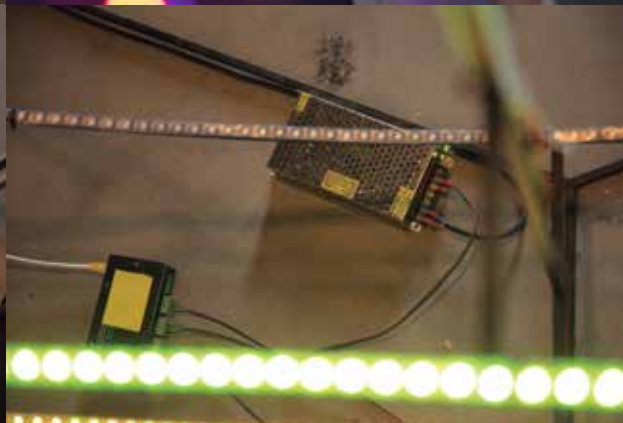




















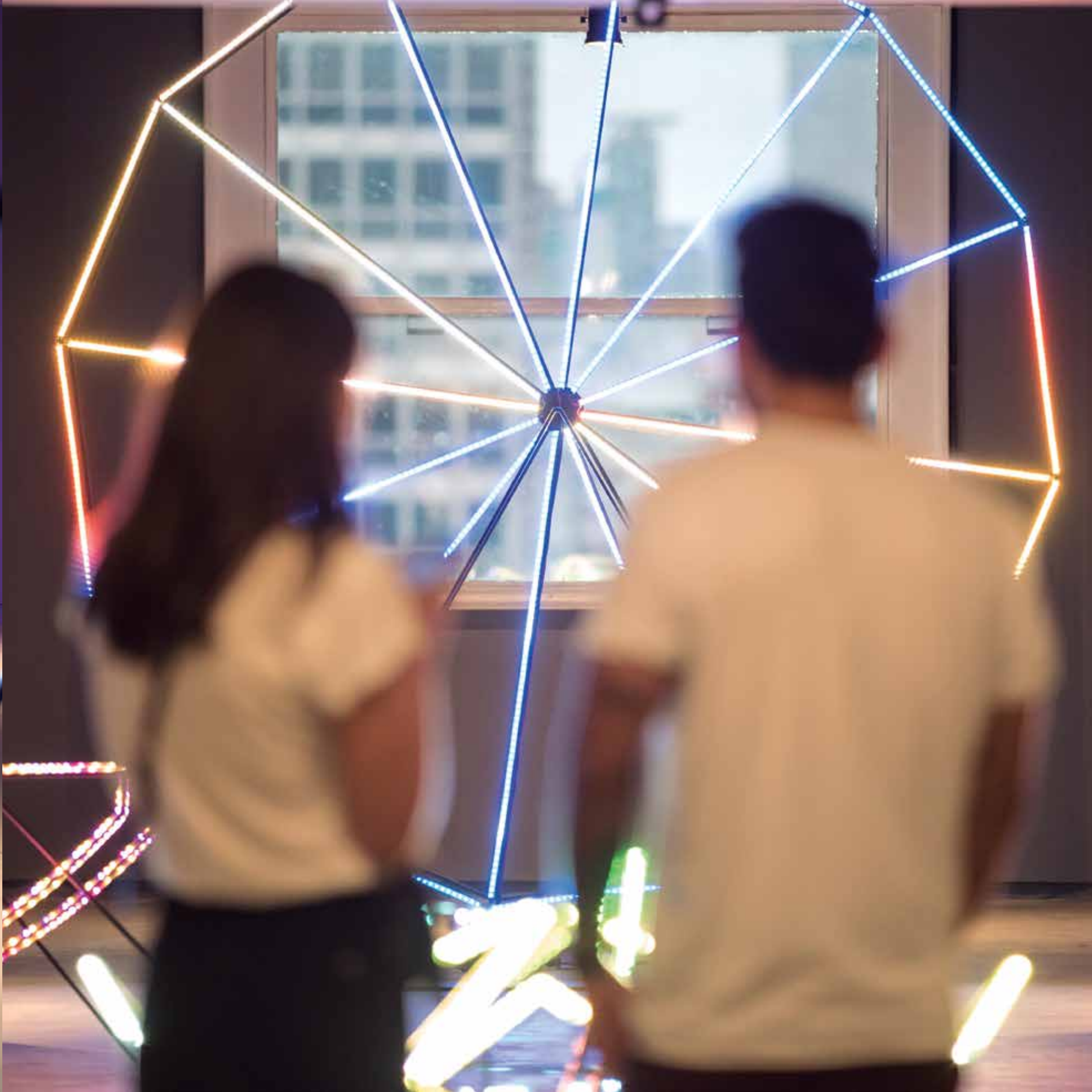




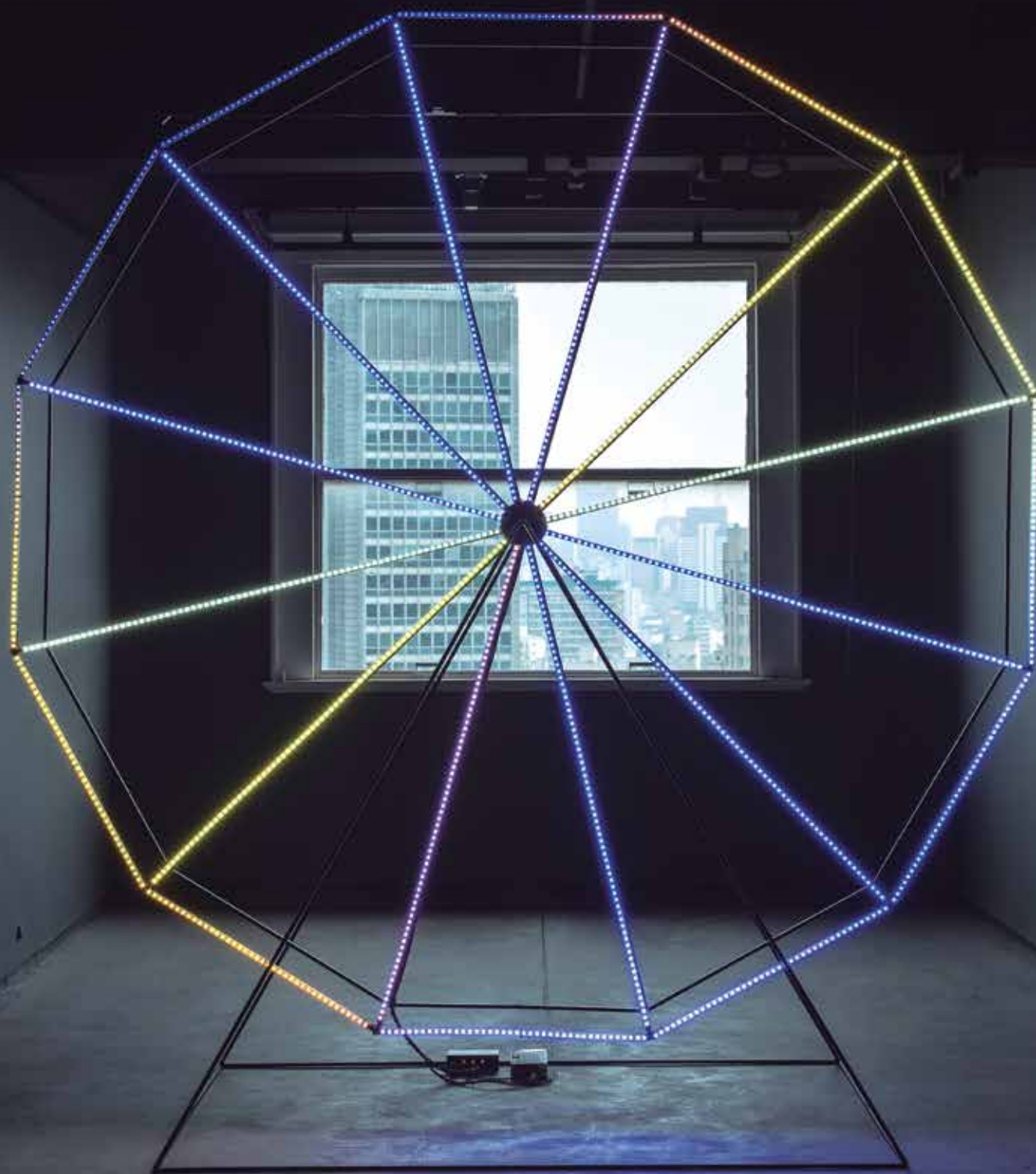


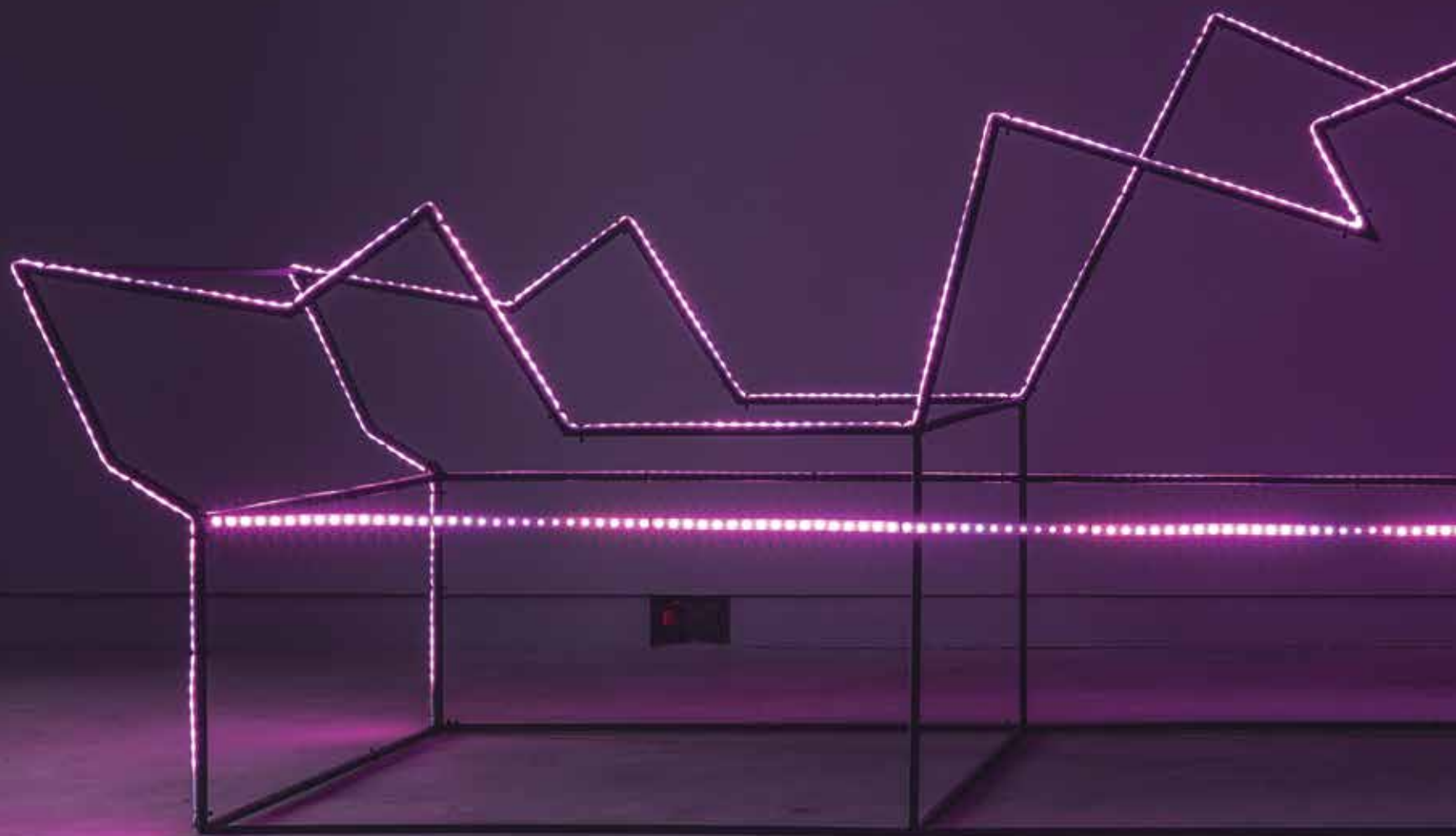












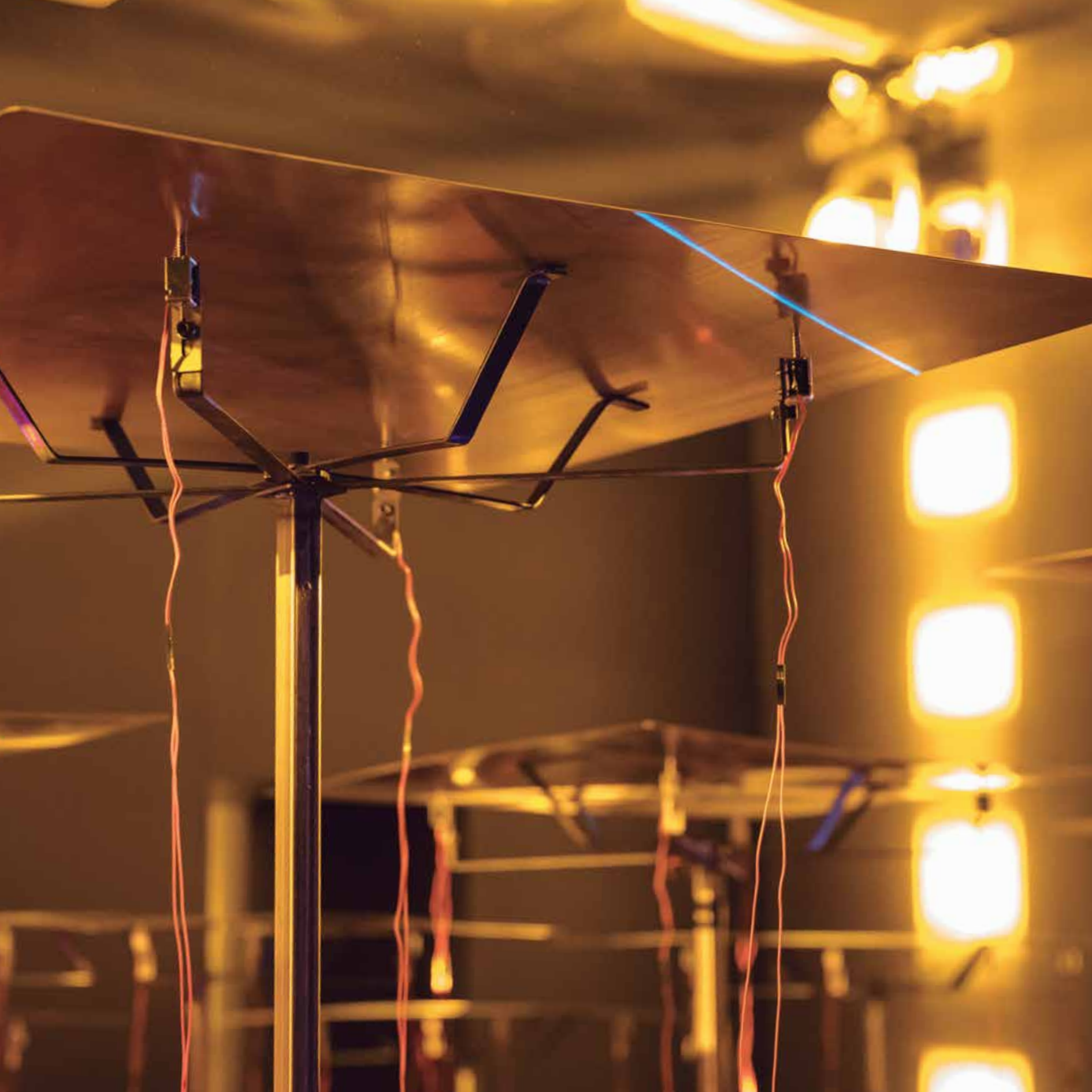






2 3 °

N O N E
C O L L E C T I V E



NO STRATA



N O S T R A T A “ Z E R O E S T R A T O ” O U S O B R E O F U T U R O D O H O M E M

Zero estratificações, ou talvez estratificações demais, sejam elas sociais, econômicas, tecnológicas ou filosóficas. Essa é a estrutura na qual a obra de arte do None Collective está instalada, mais especificamente, em São Paulo, cidade que passou a exemplificar a diversificação, a socialização, a tensão e os diferentes ritmos de vida. Esse foi o ponto de partida sobre o qual o None Collective criou sua instalação monumental, chamada evocativamente de No Strata, ou em português “nenhum estrato”.

VALENTINO
CATRICALÀ

Um ambiente composto por módulos quadrados de noventa centímetros que estão sempre em movimento, tanto do ponto de vista visual quanto auditivo. Na parte superior, os módulos são feitos de placas de latão acetinado e, na inferior, de uma camada crua, escura e áspera, a partir da qual são gerados emaranhados de cabos. Os visitantes navegam e exploram esse ambiente, unindo-se a um universo que reproduz essa estrutura conceitual e social de um mundo em que o que é alto representa riqueza e bem-estar e o que é baixo representa uma pobreza cruel e sombria. No entanto, tal pobreza estabelece elos constantes graças às conexões representadas pelos cabos, que fazem o entorno entrar em movimento e remetem à mobilidade e às infinitas possibilidades da margem mais baixa ao invés da paralisia da margem mais alta. Além disso, as luzes móveis que acompanham e monitoram as atividades das placas, assim como o público, estão localizadas acima.

Trata-se de outro ambiente, que é a marca estilística do None Collective, ou seja, o que os faz sobressair e caracterizá-los. Entornos cinéticos, auditivos, mecânicos e eletrônicos em constante movimento. Imersivo, mas não interativo. Não há interação física nas instalações do None Collective. A interatividade compulsória que frequentemente identificamos na arte con-

temporânea está ausente aqui. Como diria o filósofo Emilio Garroni, “é tão interativo quanto uma máquina de venda automática da Coca-Cola: você aperta um botão e sai alguma coisa”.

O None Collective não precisa disso. Seus ambientes são espaços que recebem visitantes em um mundo global e sensorial e os colocam ante um “lugar inesperado”, que ao mesmo tempo em que encanta, isola: um lugar de encantamento e conhecimento.

Assim, ficamos familiarizados com a estratificação social, a composição de cidades desconhecidas, a emoção das conexões constantes causadas pelos corpos de seres humanos em movimento. Esse é o No Strata, o novo ambiente imersivo do None Collective desenvolvido para a Madaí Art e Storymakers no 23º andar do Farol Santander em São Paulo. O espaço gira em torno de seu comprimento, pois se trata de um itinerário, e sua espessura, com os conceitos de alto e baixo. Os artistas utilizaram os conceitos de alto e baixo para construir um itinerário visual, que é como as diferenças dos dois polos tornam-se fundamentais para entender a passagem gradual entre as diferenças sociais – ou sociológicas – de estilos de vida.

A diferença entre alto e baixo, entre o latão acetinado da parte superior e a escuridão da parte inferior não é tão clara, uma vez que existem nuances, porém encontramos essa mesma ambiguidade em nossa sociedade tão complexa: de fato, os módulos quadrados não são uniformes, e sim ligeiramente diferentes um do outro.

Esse ponto de vista tão radical, embora aparentemente simples, foi utilizado pelo None Collective para abordar uma questão igualmente radical: o ato de “habitar” não apenas em seu sentido literal, ou seja, o ato de habitar um lugar físico, mas também em seu sentido filosófico – aquele que o filósofo alemão Martin Heidegger costumava resumir dizendo: “habitar é o modo como os mortais são e estão sobre a terra”.

Essa obra incorpora perfeitamente essa abordagem: uma fronteira, um ponto de conexão entre dois ou mais mundos onde a natureza física dos lugares é suspensa, como se representasse nossa suposta capacidade de habitar lugares (casas, a terra, o mundo...).

Portanto, os visitantes navegam em uma representação simbólica da cidade de São Paulo, cuja conexão com o mundo exterior é representada pelas janelas com vista para a própria cidade. Os visitantes podem experimentar ondas constantes e emocionantes de energia e vida vindas da cidade graças à constante vibração dos módulos, sons e luzes. O mecanismo tecnológico ativado pelos artistas reflete o mecanismo social subjacente às cidades contemporâneas.

Não é por acaso que as janelas da sala onde a obra de arte está instalada são mantidas abertas. A relação com o mundo exterior é fundamental no No Strata. A vista panorâmica da cidade, possibilitada pela posição do Farol Santander, estabelece uma relação direta entre o exterior e o interior.

A jornada não possui pontos de referência. É um redemoinho de sons e luzes, ligações entre o alto e o baixo, até o ponto em que uma luz pode ser vista no final da sala. Lá, vemos algo: é a imagem projetada de um feto, que domina a sala. Algo que ainda não é humano, mas também já não é mais líquido. A representação de uma potencialidade, um organismo que virá a ser.

O feto representa a natureza incerta do homem, que se encontra na encruzilhada da forma e da falta de forma. Não se admira que o mesmo tenha sido usado por muitos artistas, incluindo Stanley Kubrick no final de 2001: Uma Odisseia no Espaço. É assim que a jornada chega ao fim: com uma entidade quase divina, uma criatura sem forma feita de energia pura, um ser mitológico, o potencial de uma nova imagem.

No entanto, ao invés do fim, trata-se de uma abertura. A imagem do feto é como um final aberto, sugerindo um novo amanhecer para a humanidade que vai além das diferenças espaciais entre o alto e o baixo, ou as cromáticas entre o latão e o preto. Essa nova imagem inclui todas essas diferenças em uma potencialidade a ser explorada, uma nova maneira de habitar. Talvez ninguém tenha percebido como a nossa maneira de habitar é instável em um tempo de desenvolvimentos tecnológicos nos quais podemos controlar nossos corpos e genes e representar a existência usando cálculos. Um conceito simples que se torna realmente revolucionário se for capaz de tocar a profundidade dos nossos sentimentos. A capacidade de chocar os espectadores de No Strata nos permite interagir com fronteiras, com a linha tênue que separa o entendimento do homem como um ser racional, civilizado e o homem como um ser animal pré-racional. O final do itinerário nos faz sentir o trauma da nossa intangível ordem social: a possibilidade ou a impossibilidade de estarmos vivos.













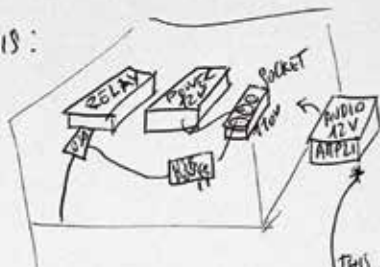




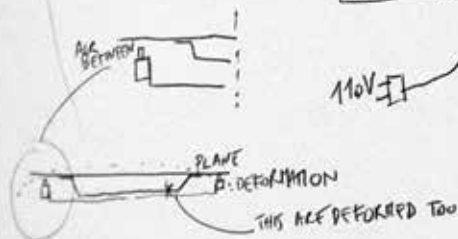
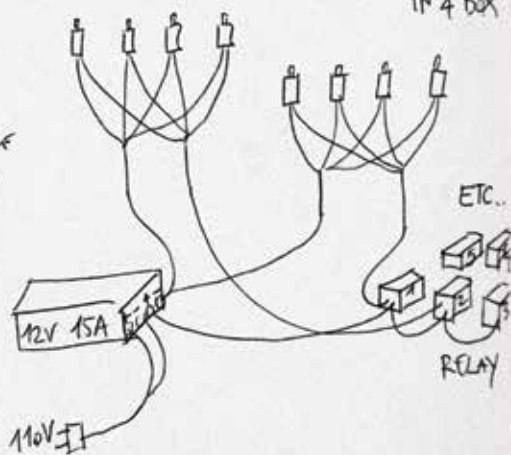
@LEE

- PLEASE CHECK IF THE PLATES ARE DEFORMING AND ADJUST THE ONES DEFORMED (THERE MUST BE AIR BETWEEN THE SOLENOID AND THE PLATE)*

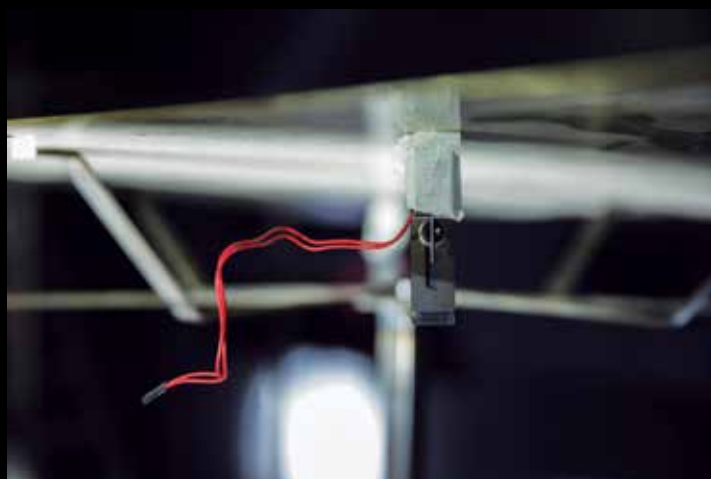
- INSIDE THE BLACK BOX THERE IS:

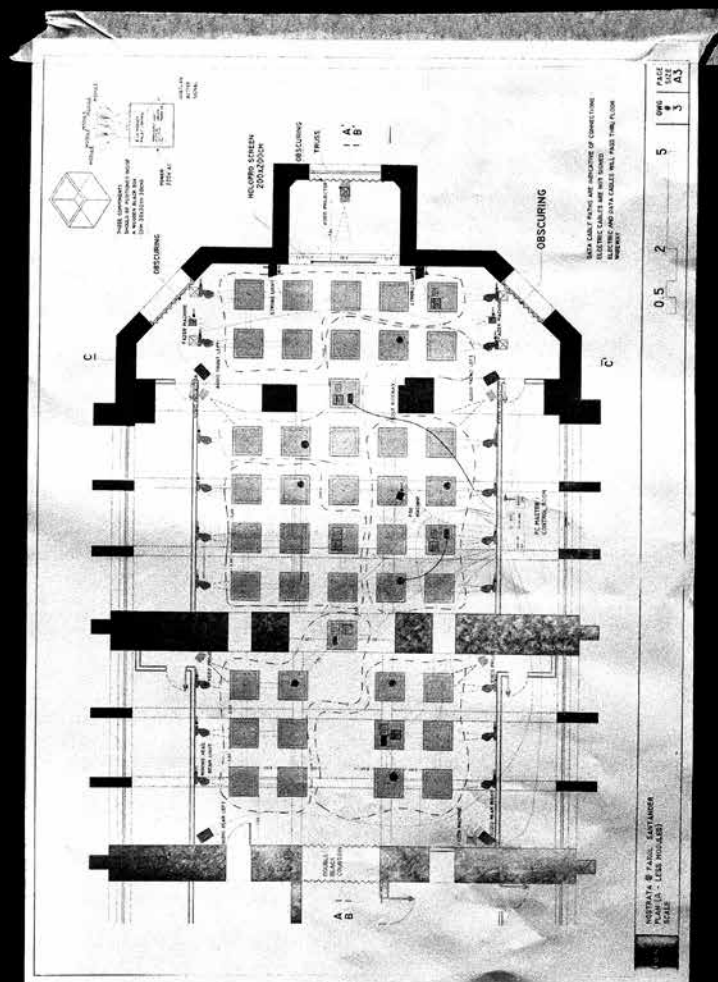
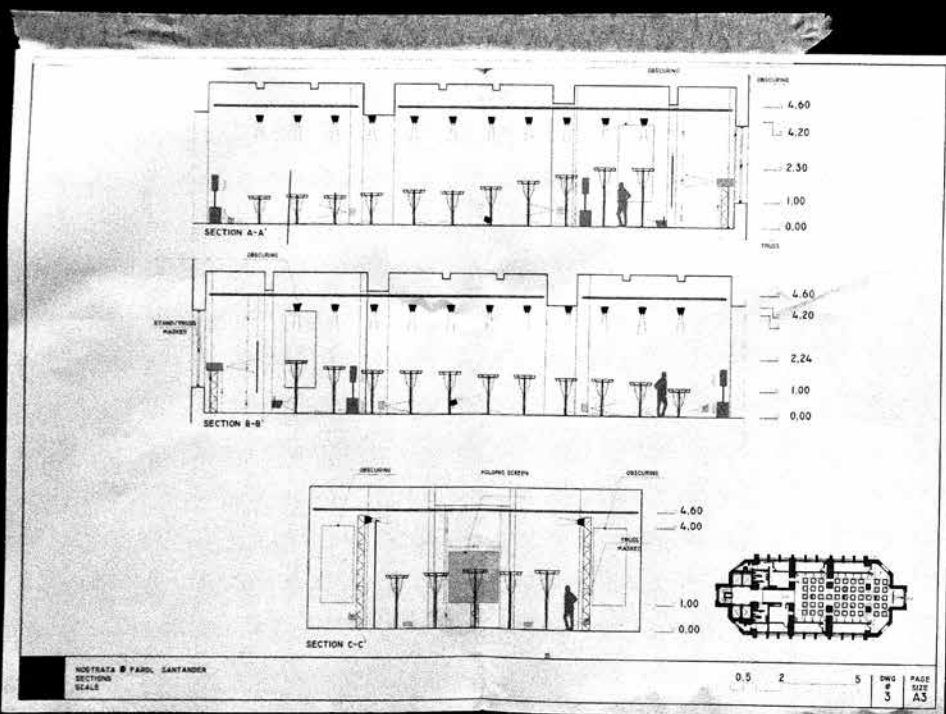


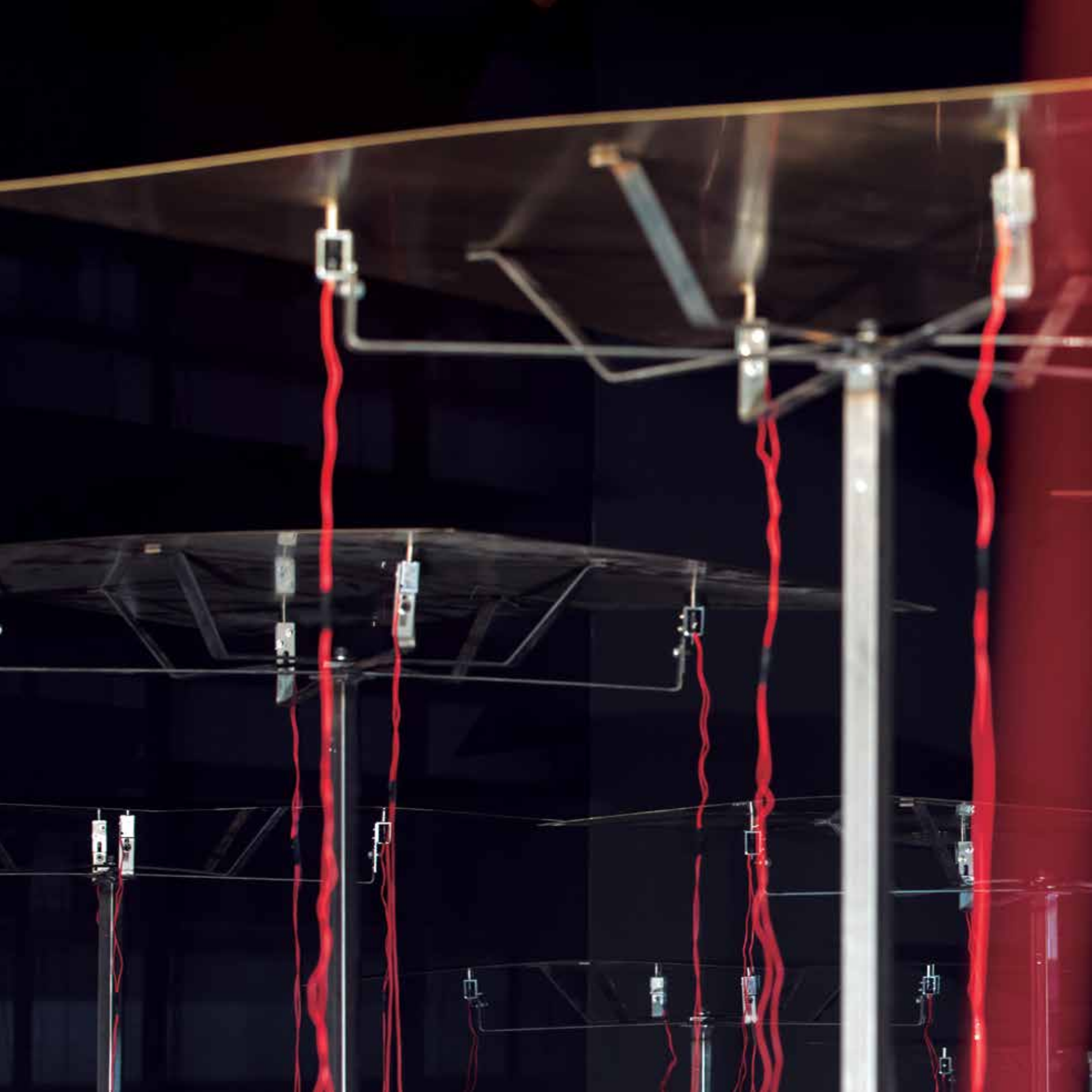
- WIRING SCHEME:

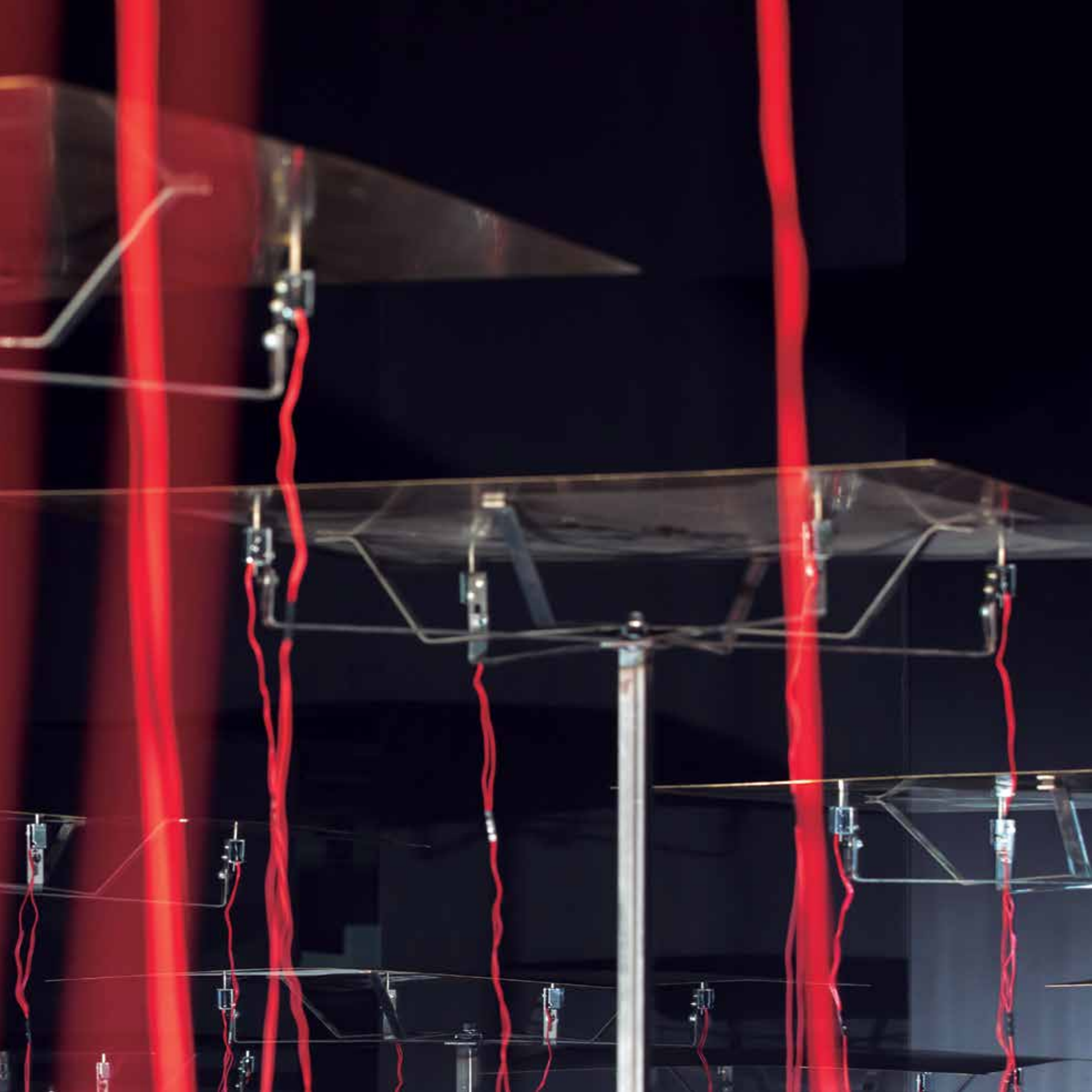


- WE CHECKED RELAY POSITIONS WITH USB EXTENSION, OK!















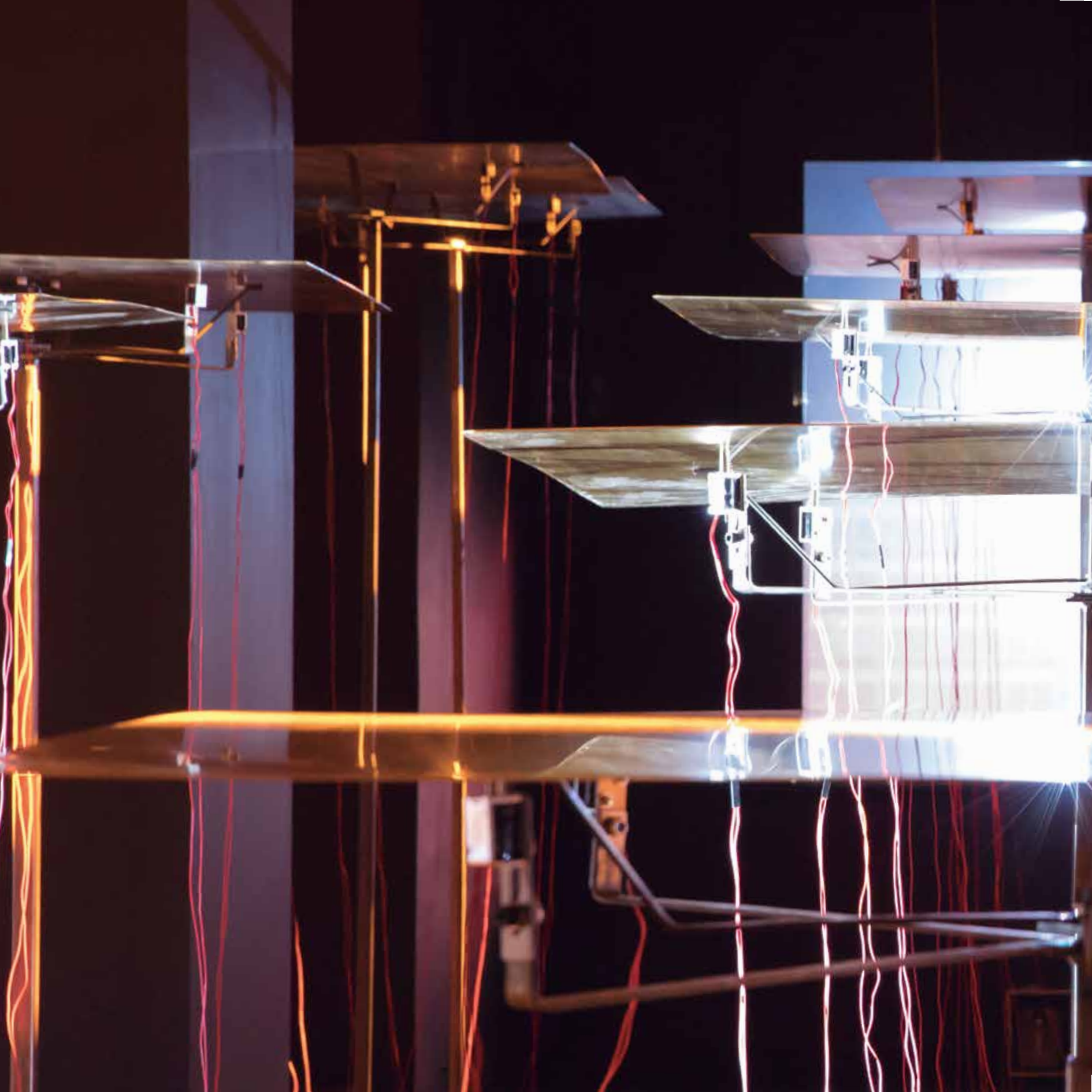


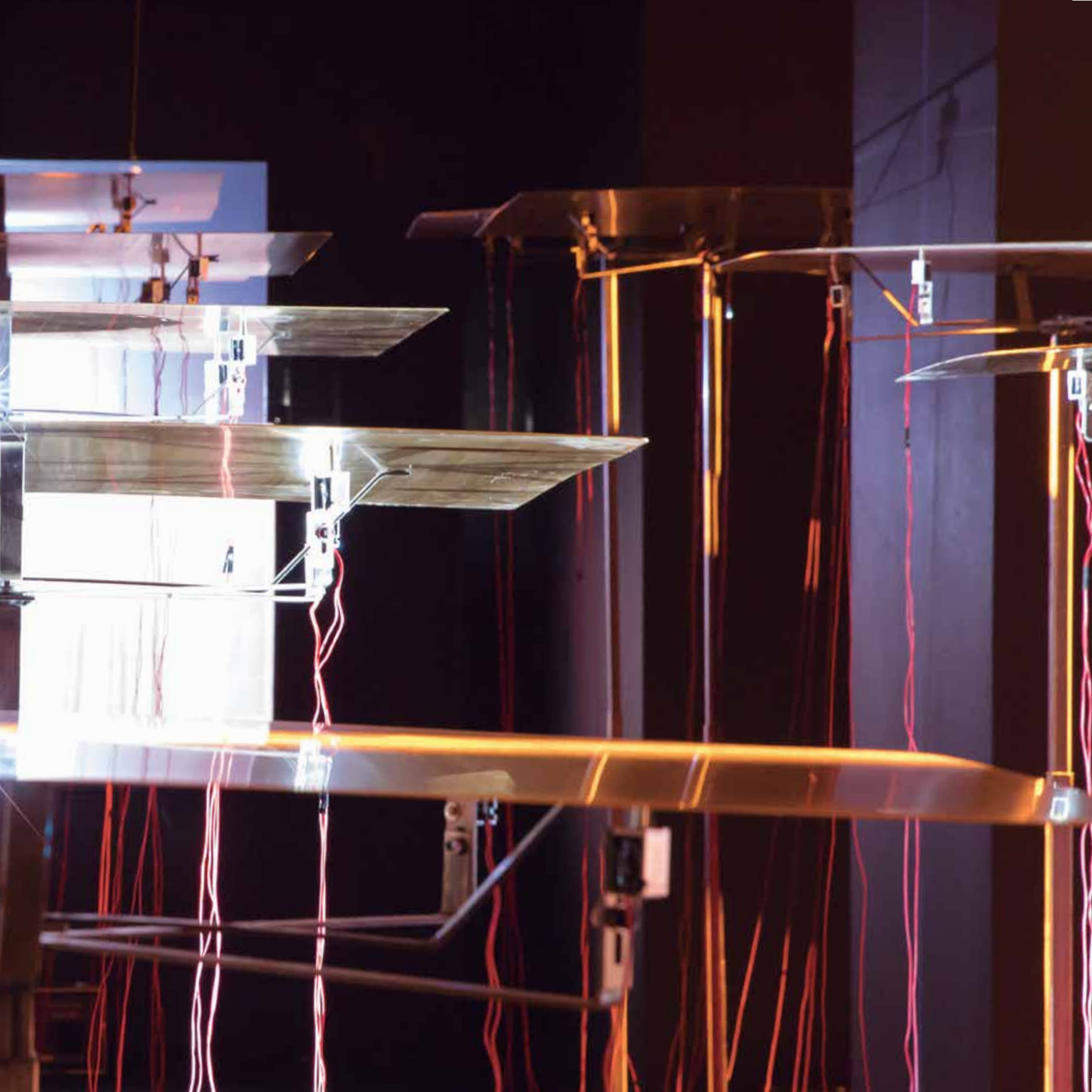


























MINI
BIO
GRAFIAS [MINIBIOGRAPHIES]

GISELA MOTTA E LEANDRO LIMA

A parceria de Gisela Motta e Leandro Lima, paulistanos nascidos em 1976, se inicia no final dos anos 1990. Desde então, utilizam diversas linguagens, como vídeo, objetos e gambiarras, empregando padrões, medidas, estruturas e suas variações para criar situações altamente construídas. Nelas, elementos naturais, matemáticos e artificiais emulam o comportamento orgânico, sintetizam fenômenos naturais e criam certa ambiguidade, apesar da sua aparente objetividade. É justamente a região ambivalente entre o sintético do natural e o natural do sintético que os artistas exploram.

A dupla demonstra que sua obra não se restringe à discussão dos seus meios, ao mesmo tempo que cada recurso técnico possui virtudes e possibilidades expressivas latentes que podem ser mobilizadas ou subvertidas pelo artista.

Das muitas tarefas que a arte tomou para si na história da humanidade, uma das mais persistentes tem sido a fabricação de representações de parcelas do mundo. Hoje, quando nem toda arte representa algo nem tudo que representa algo é arte, uma obra como a de Motta e Lima oferece elaboradas emulações do real, seja com a mais avançada ou a mais simples das tecnologias. O fundamental para os artistas não é criar réplicas ou simulações idênticas ao real, mas

produzir sistemas concretos que funcionem de modo equivalente aos fenômenos que lhes interessam. Ao produzirem imagens do mundo que são tão explicitamente artificiais, Gisela e Leandro acabam por demonstrar a parcela construída de qualquer percepção que se tenha do real, por mais imediata que ela pareça.

GISELA MOTTA E LEANDRO LIMA

THE PARTNERSHIP BETWEEN GISELA MOTTA AND LEANDRO LIMA, BOTH BORN IN SÃO PAULO IN 1976, BEGAN IN THE LATE 1990S. SINCE THEN, THEY MAKE USE OF DIFFERENT LANGUAGES, SUCH AS VIDEO, OBJECTS AND HAND LAMPS BY APPLYING PATTERNS, MEASURES, STRUCTURES AND THEIR DEVIATIONS TO CREATE HIGHLY DEVELOPED SETTINGS. IN THESE SETTINGS, NATURAL, MATHEMATICAL AND ARTIFICIAL ELEMENTS MIMIC ORGANIC BEHAVIOR, SYNTHESIZE NATURAL PHENOMENA AND FOSTER A SENSE OF AMBIGUITY, DESPITE THEIR APPARENT OBJECTIVITY. IT IS PRECISELY THE AMBIVALENT TERRITORY BETWEEN THE SYNTHETIC OF THE NATURAL AND THE NATURAL OF THE SYNTHETIC THAT THESE ARTISTS AIM TO EXPLOIT.

THE DUO PROVES THAT THEIR WORK IS NOT RESTRICTED TO ADDRESSING ITS IMMEDIATE ENVIRONMENT, AT THE SAME TIME THAT EACH TECHNICAL RESOURCE CONSTITUTES EXPRESSIVE VIRTUES AND POSSIBILITIES THAT CAN BE MOBILIZED OR SUBVERTED BY THE ARTISTS.

OF THE MANY TASKS THAT ART HAS TAKEN UPON ITSELF IN THE HISTORY OF MANKIND, ONE OF THE MOST PERSISTENT HAS BEEN CREATING REPRESENTATIONS OF FRAGMENTS OF

THE WORLD. TODAY, WHEN NOT ALL ART REPRESENTS SOMETHING AND NOT EVERYTHING THAT REPRESENTS SOMETHING IS ART, A WORK LIKE THAT OF MOTTA AND LIMA OFFERS ELABORATE EMULATIONS OF WHAT IS REAL, BE IT WITH THE MOST ADVANCED OR THE SIMPLEST OF TECHNOLOGIES.

THE FUNDAMENTAL THING FOR THE ARTISTS IS NOT TO CREATE REPLICAS OR IDENTICAL SIMULATIONS OF WHAT IS REAL, BUT TO PRODUCE CONCRETE SYSTEMS THAT WORK IN AN EQUIVALENT WAY TO THE PHENOMENA THAT INTEREST THEM. BY PRODUCING IMAGES OF THE WORLD THAT ARE SO EXPLICITLY ARTIFICIAL, GISELA AND LEANDRO ULTIMATELY EXPRESS THE CONSTRUCTED FRAGMENT OF ANY PERCEPTION ONE MAY HAVE OF REALITY, HOWEVER URGENT IT MAY SEEM.



NONE COLLECTIVE, sediado em Roma, é um coletivo artístico fundado por Gregorio De Luca Comandini, Mauro Pace e Saverio Villirillo. É um espaço físico e conceitual que desenvolve projetos transmidiáticos que refletem e interpretam a condição contemporânea de existir na sociedade digital. O coletivo utiliza da tecnologia, arquitetura e narrativa para engajar pessoas através de experiências imersivas que interpretam os eternos dilemas da humanidade, histórias que enfrentam a incerteza de perguntas não respondidas, e o conflito de discernir autenticidade e ficção. Explora os limites da identidade, consciência e percepção, criando experiências que investigam a relação entre algarismos e natureza, artificial e humano, memória e imaginação, autonomia e pensamento.

2018

Meraviglia!, Pavilhão Italiano do 71º Festival de Cinema de Cannes, Istituto Luce Cinecittà, Cannes (França)
Metabole (instalação permanente), Palazzo di Giustizia, Comune di Firenze, Florença (Itália)
The Brilliant Side of Us (O Lado Brilhante de Nós), Melissa, Erastudio Apartment Gallery, Fuori Salone, Milão (Itália)
J3RR1, exposição Human+. Il Futuro della Nostra Specie, seção “Umano, Sovrumano”, Palazzo delle Esposizioni, 27/2 a 1º/7, Roma (Itália)

2017

Genesi, Blooming Festival, Chiesa Santa Maria delle Tinte, Pergola (Itália)

O Lado Brilhante de Nós, Pavilhão Italiano do 70º Festival de Cinema de Cannes, Istituto Luce Cinecittà, Cannes (França)

2016

Deep Dream (Sonho Profundo), Digitalife 2016, Romaeuropa Festival, Macro Testaccio, Roma (Itália)
Universo Elegante, Pavilhão Italiano do 69º Festival de Cinema de Cannes, Istituto Luce Cinecittà, Cannes (França)

2015

Società Liquida, Outdoor Festival 2015, Roma (Itália)

2014

Frozen Nature (Natureza Congelada), Digitalife 2012, Fondazione Romaeuropa, Ex GIL, Roma (Itália)

BASED IN ROME, NONE COLLECTIVE IS AN ARTISTIC COLLECTIVE FOUNDED BY GREGORIO DE LUCA COMANDINI, MAURO PACE, AND SAVERIO VILLIRILLO, A PHYSICAL AND CONCEPTUAL SPACE THAT DEVELOPS TRANSMEDIAL PROJECTS THAT REFLECT AND INTERPRET THE CONTEMPORARY CONDITION OF BEING IN THE DIGITAL SOCIETY. THE COLLECTIVE USES TECHNOLOGY, ARCHITECTURE AND NARRATIVE TO ENGAGE PEOPLE IN IMMERSIVE EXPERIENCES THAT INTERPRET THE ETERNAL DILEMMAS OF HUMANITY, STORIES THAT FACE THE UNCERTAINTY OF UNANSWERED QUESTIONS, THE CONFUSION OF DISTINGUISHING AUTHENTICITY AND FICTION. IT EXPLORES THE BOUNDARIES OF IDENTITY, AWARENESS, AND PERCEPTION BY PRODUCING EXPERIENCES

THAT INVESTIGATE THE RELATIONSHIP BETWEEN NUMBERS AND NATURE, ARTIFICIAL AND HUMAN, MEMORY AND IMAGINATION, AUTONOMY AND THOUGHT.

2018

Meraviglia!, Italian Pavilion of the 71th Cannes Film Festival, Istituto Luce Cinecittà, Cannes (France)
Metabole (Permanent Installation), Palazzo di Giustizia, Comune di Firenze, Firenze (Italy)
The Brilliant Side of Us, Melissa, Erastudio Apartment Gallery, Fuori Salone, Milano (Italy)
J3RR1, Exhibition Human+. Il Futuro della Nostra Specie, Section “Umano, Sovrumano”, Palazzo delle Esposizioni, Feb 27 to Jul 1, Rome (Italy)

2017

Genesi, Blooming Festival, Chiesa Santa Maria delle Tinte, Pergola (Italy)
The Brilliant Side of Us, Italian Pavilion of the 70th Cannes Film Festival, Istituto Luce Cinecittà, Cannes (France)

2016

Deep Dream, Digitalife 2016, Romaeuropa Festival, Macro Testaccio, Rome (Italy)
Universo Elegante, Italian Pavilion of the 69th Cannes Film Festival, Istituto Luce Cinecittà, Cannes (France)

2015

Società Liquida, Outdoor Festival 2015, Rome (Italy)

2014

Frozen Nature, Digitalife 2012, Fondazione Romaeuropa, Ex GIL, Rome (Italy)



E N G L I S H

FAROL SANTANDER 22ND AND 23RD FLOORS – IMMERSIVE ART

In the Farol Santander exhibit named Luz e Arte – Reflexão e Emissão (Light and Art – Reflection and Emission), artists exclusively present immersive art installations that use light as the core element of the displayed pieces.

The duo of Brazilian artists, Gisela Motta and Leandro Lima, developed for the 22nd floor a unique piece called Entreter, which consists of an installation with the appearance of a small amusement park.

The italians from the NONE Collective display, for the first time, the immersive installation named No Strata, on the 23rd floor. Consisting of vibratory modules, the work builds a synesthetic light, sound and motion experience, where visitors explore a nebulous and technological landscape.

In line with the values that we promote in our international, entrepreneurial and contemporary program, the immersive pieces displayed at Farol Santander aim to be thought-provoking and raise awareness.

We wish you an excellent visit to the Luz e Arte – Reflexão e Emissão exhibit, as well as an enjoyable time at Farol Santander.

MARCOS MADUREIRA
PRESIDENT AT SANTANDER CULTURAL

LIGHT AND ART – REFLECTION AND EMISSION

ARTISTIC DIRECTOR
FACUNDO GUERRA

Light, this electromagnetic spectrum captured by human sight amid 400 and 700 nanometers, is so fundamental and at the same time, so hermetic, that to this day it generates feelings of befuddlement and wonder: in its essence, light is the membrane of our entire world. Without light, we are incapable of distinguishing it – or we are required to magnify our other senses to coexist. Light exists objectively, but colors do not: colors are subjective, human projections; wave spectrums that we have named and ascertained meaning. Imagine what would be left of our world without the color red – it would vanish as a concept should the last human being on earth be unable to see it. Across the history of art, light has consistently worked as a means to an end, but from the 20th century onward, it took over the prominent position of paint: commercial fluorescent lights, neon bulbs, LED and incandescent lamps – all these technologies were embraced by artists so as to solidify light as no longer the membrane of objects, but as the object itself.

The duo Motta Lima makes use of LED lights to evoke a primordial amusement park – a fundamental reminiscence of childhood and whimsical days brimming of cotton candy. Upon entering the room, we wonder through the ornamental lamps of our inner carnival. We get the impression of being huge, in contrast to how small we were when we attended these same revelries at a young age. The work conveys an inverse proportion formula of the experience, a romantic and good-humored recollection of the role that art currently plays in our lives.

Conversely, in the “No Strata” project by Italian group NONE Collective, a vibrating and immersive light installation suggests a journey through the extracts that make up metropolises, our memories or even societies: we stroll through the layers that make up everything that surrounds us. Solidity conceals within itself the frailty of the layers that compose it and the duality inherent to light: light being particle and wave, and solidity, in the single and multiple layers that constitute it. At the end, we encounter an image that merges our journey with the city, but additionally, with the beginning, thus completing the cycle: not ONE or another, but one AND the other, simultaneously.

Both works promote contemporary themes through the use of light and to this effect, prove that light may be the membrane of objects and the object itself, both at the same time.

ON A PLAYGROUND PLANET AND ITS MYSTERIES

JOSÉ TAVARES
CORREIA DE LIRA

Here, on the 22nd floor of Farol Santander, in São Paulo, a strange amusement park rises to the surface: at the far end of the dark room, a Ferris wheel shimmers; at the entrance, a carousel; next to it, a roller-coaster; there, a pirate ship or a large loop. Built on a Lilliputian scale, attractions typical from these fantastic sites of pleasure were equally reduced in formal terms: executed in metallic cables, its basic structures and volumes were condensed in geometric lines and contoured by LED strip lights, which uninterruptedly animate the enclosure featuring luminous fluxes of colors, lines, silhouettes and vectors.

Entreter (“entertain”, in English), by Gisela Motta and Leandro Lima, develops a peculiar thread in the artists’ investigation about image, visual and communication techniques, natural and constructed landscapes, space, time, forms of representation and inventions. Their previous works already speak to us about similar features related to the displacement of objects, images and scale in the production of reality. Take, for instance, the exploration of ordinary landscapes in the video entitled *Passei-o* (2005) where the emblems and memories of the suburban world are somewhat slurped and transported by phantasmagoric wagons that enter and exit the frame. Or in *Anti-horário* (2011), where the frantic traffic of wanderers on a desolate planet, that is at the same time minuscule and always overwhelming, suggests the possibility of a lifeless world and of a time without space.

In these projects, the reference to a post-social, post-human, post-natural world operates fundamentally in the field of image or, rather, in editing the field. An investment in the objects, reproduction, resignification and activation. Beyond the line that separates the natural from the artificial, the real from the virtual, they have works such as *Zero Hidrográfico* (2010), which translates the motion of the waves into sculptural mechanisms of perpetual fluorescent lamps; in *Overlook* (2012), where the mockup of a labyrinth, juxtaposed to a TV screen, has its silhouette permanently altered by the uninterrupted projection of sunrise and sunset at its base; and also in *Relâmpago* (2015), *Controle Remoto* (2016) and *Órgão* (2017), where the three-dimensional modeling of a figurative landscape and its allegorical implantation in real space – of the gallery or the city, it doesn’t matter – gains relevance.

It is in this universe of procedures that *Entreter* operates. Converted into luminous sculptures, the rides of the amusement park of the showroom evoke the neon signs of a city night landscape or the signs of the zodiac in an outer space penumbra, in both cases resembling an oddly familiar universe of images that are simultaneously esoteric and schematic. Everything takes place as if we were floating in a mythological domain or as if we could be getting prepared to land in the impenetrable metropolis whose characteristic icons are filtered at a distance through three large openings to the outside world.

The initial inspiration of the artists was born, in fact, from a scene captured with the aid of a drone in flight over the Brasília Pilot Plan: from above and at a distance, fairy-light structures emerged on the flat horizon of the savanna. Soon they would realize that they were at the Nicolândia Center Park, a typical post-proletarian park of every big city, installed at the edge of the Zoobotanical Park of Brasília, idealized by Roberto Burle-Marx in 1961. Contrasting with the meticulous original landscape design, and no less with the geometric and monochromatic coordinates of the Pilot Plan's public lighting, the illuminated structures of the rides drew another city within the city.

In fact, the theme of the ride isn't irrelevant here in its transposition from the park to the gallery, from the planned city to the historic center of an autophagic metropolis. After all, Entreter is somewhat of a disturbing entry into this mythological universe of popular leisure and childhood. In many ways. Not only due to the displacement caused by the miniaturization and symbolic schematization of the original attractions, but also as a result of its isolation at the top of a skyscraper located at the former financial heart of São Paulo. As Manfredo Tafuri showed, followed by David Harvey and Fredric Jameson, the real estate capital maximized by skyscrapers has an inconsistent origin when it comes to the financial income organized around it. It's as if it were a safe zone of speculation inextricably linked to its most uncertain zones. As we know, the Altino Arantes building was originally built to accommodate the State Bank of São Paulo, created in 1926. The inauguration of the headquarters in 1947, whose architecture just might be the most iconic one of all during this important era – when it comes to São Paulo's skyscrapers – is part of the consolidation of that side of town as the local city. Next to it, the new and old headquarters of Banco do Brasil, Banco de São Paulo, Banco Mercantil, Itaú, Safra, as well as the São Paulo Stock Exchange and the São Paulo Mercantile and Futures Exchange circumscribe, therefore, the exhibit in an evocative institutional, urban background.

The city's scholars, on the other hand, know how much the birth of the modern metropolis – amid the processes of land valuation and abstraction of money – coincides in time with the rise of entertainment industries. In his study about New York, Rem Koolhaas highlighted the dependence of a whole series of leisure infrastructures on new demands set forth by the big city: the emergence of private clubs, casinos, hotels, resorts, swimming pools, marinas, bathhouses, fields, dance floors, food courts and inns that meet the needs of a nearby

reservoir for people who live in conditions that make them periodically evade their daily lives to recharge their batteries. Structures such as these germinated the first amusement parks of the 19th century, such as Blackpool, not far from Liverpool, and Coney Island, near Manhattan. With its arsenal of extravagance, they would come to completely reconfigure the skyline of entire regions, featuring minarets, spirals, arches, domes, bridges, ramparts, mountains and craters.

Therefore, if every amusement park assumes that there are great population masses in their surroundings, it's precisely because the heterotopic deficits of the metropolitan experience are at stake. It is not by chance that the amusement park's appeal to multiplicity, to plurality, to the supernatural, to the mythical, to the exotic and libidinous restless excitement can attract thousands of city dwellers to the most miraculous architectural programs: making them spin inside giant cylinders, get ahead of themselves in pneumatic towers or vertical slides, dive into dark caves that are full of surprises, launch them into thin air with the aid of mechanical arms and other illusory, emotional paraphernalia.

At the same time, focusing on the iconic images of these amusement machines, the luminous rides of Entreter, scattered throughout the dim space of the exhibition room, allow us to reflect about the place and the mutations of free time in the world of artifice, objectivity and productivity. Installed right there, above a skyscraper in the financial heart of São Paulo, and in the way that the art is conveyed to the viewer, it guides us to dimensions that aren't always very patented in the city's production, in the border between the fixed and the fictitious, between the constructed and the represented. Ultimately, we are returned to a primitive universe of urban materials. With them, we are to some extent restored to an infant planet, extremely dense with desire, stimuli and drive, which is also now dark, silent, almost a metaphysical desert – sort of an Atlantis of pleasure, rediscovered before it was ever lost at all.

NO STRATA OR ON THE FUTURE OF MAN

VALENTINO
CATRICALÀ

No stratification, or maybe too many stratifications, be them social, economic, technological or philosophical. Such is the framework in which the artwork by None Collective is installed, namely São Paulo, a city that has come to exemplify diversification, socialization, tension and different rhythms of life. Such was the starting point which None Collective built upon in order to create its monumental installation, evocatively entitled called No Strata.

An environment composed of 90-centimeter square modules that is always moving, both from a visual and an aural standpoint. On the high end, the modules are composed of slabs of satin brass, whereas on the low end there is a dark, rough layer where bundles of wires originate from. Visitors navigate and explore this environment, thereby becoming one with a universe that recreates the conceptual and social structure of a world where what is high symbolizes wealth and wellbeing, whereas what is low represents a dark, rough kind of poverty. However, said poverty establishes constant links thanks to the connections represented by wires, which make the environment move and lead to the mobility and infinite possibilities of the low rather than to the stillness of the high. Moreover, moving lights following and monitoring the activities of the slabs as well as the audience are located overhead.

Yet another environment, which is the stylistic hallmark of None Collective, namely what makes them stand out and charac-

terizes them. Constantly-moving, kinetic, aural, mechanical and electronic environments. Immersive, but not interactive. There is no physical interaction in the installations of None Collective. The compulsory interactivity that is often found in contemporary art is absent here. As philosopher Emilio Garroni would say, “it is as interactive as a Coca-Cola vending machine: you push a button, and something comes out of it”.

None Collective does not need it. Their environments are places that welcome visitors in a global, sensory world and put them before an “unexpected place”, which simultaneously charms and alienates them: a place of enchantment and knowledge.

We get to know social stratifications, the composition of unknown cities, the thrill of the constant connections caused by the moving bodies of human beings. This is No Strata, the new immersive environment by the None Collective realised for Madai Art and Storymakers on the 23rd floor of São Paulo’s Farol Santander. An environment based upon length – the itinerary of the exhibition – and width – high and low. The artists have used the concepts of high and low to construct a visual itinerary, which is how the differences between the two poles become key to understand the gradual passage among the social – or sociological – differences in lifestyles.

The difference between high and low, between the satin brass

of the high end and the darkness of the low end is not so clear, as there are nuances, the same we find in our complex society: indeed, the square modules are not uniform, but are slightly different from one another.

Such radical, albeit apparently simple standpoint was used by None Collective to approach an equally radical matter: the act of “inhabiting”, not only in its literal sense, namely the act of inhabiting a physical place, but rather in its philosophical meaning, the one that German philosopher Martin Heidegger used to summarise by saying: “inhabiting is what mortals do in order to live on earth”.

This work perfectly embodies that approach: a frontier, a point of connection between two or more worlds where the physical nature of places is suspended, as though it represented our alleged ability to inhabit places (houses, the earth, the world...).

Therefore, visitors navigate a symbolical representation of the city of São Paulo, whose connection with the outside world is represented by the windows overlooking the very city. Visitors can experience constant, thrilling waves of energy and life coming from the city thanks to the constant vibration of modules, sounds and lights. The technological mechanism activated by the artists reflects the social mechanism underlying contemporary cities.

It is not by chance that the windows of the room where the artwork is installed are kept open. The relationship with the outside world is paramount in No Strata. The view from above of the city, made possible by the position of the Farol Santander, establishes a direct relationship between the outside and the inside.

The journey is devoid of reference points. It is a whirlwind of sounds and lights, links between the high and the low, up to the point where a light can be spotted at the end of the room. There, we see something: it is the projected image of a foetus, which dominates the room. Something that is not human yet but is no longer liquid. The representation of potential, an organism to be.

The foetus represents the uncertain nature of man, at the crossroads of form and lack of form. No wonder it was used by many artists, including Stanley Kubrick in the finale of 2001: A Space Odyssey. This is how the journey ends: with an entity that is almost divine,

a shapeless creature made of pure energy, a mythological being, the potential of a new image.

However, rather than the end, this is an opening. The image of the foetus is like an open finale suggesting a new dawn for humanity beyond the spatial differences between high and low, or the chromatic ones between brass and black. That new image includes all these differences in a potential that is yet to be explored, a new way of inhabiting.

Maybe nobody has realised how unstable our way of inhabiting is in a time of technological developments in which we can control our bodies and genes and represent existence using calculations. An apparently simple concept that turns into actual revolutionary energy if able to touch the depth of our feelings. The shock value of No Strata enables us to interact with frontiers, with the thin line that separates the understanding of man as a rational, civil construct and man as a pre-rational animal being. The end of the itinerary makes us feel the trauma of airy social order: the possibility or impossibility of our being alive.

FICHA TÉCNICA [CREDITS]

CRIAÇÃO

CONCEPT

StoryMakers

DIREÇÃO ARTÍSTICA

ARTISTIC DIRECTION

Facundo Guerra

DIREÇÃO EXECUTIVA

EXECUTIVE DIRECTION

Madaiart | Angela Magdalena

PRODUÇÃO EXECUTIVA

EXECUTIVE PRODUCTION

Julia Brandão

PRODUÇÃO

PRODUCTION

Fernando Gallo

TEXTO CONCEITO

CONCEPTUAL TEXT

Valentino Catricalà

(NONE Collective)

José Tavares Correia de Lira

(Entreter)

DESIGN GRÁFICO

GRAPHIC DESIGN

Lucas Länder

COMUNICAÇÃO

COMMUNICATION

Mirella Rossini

FOTOGRAFIA

PHOTOGRAPHY

Carol Quintanilha

CENOGRAFIA

SCENOGRAPHY

ARTOS Cenografia

CENOTECH Cenografia

AUDIOVISUAL

MULTIMEDIA

Images Soluções

Audiovisuais

COORDENAÇÃO

DE MONTAGEM

MOUNTING

COORDINATION

Lee Dawkins

CENOTÉCNICO

SCENERY TECHNICIANS

Maurizio Zelada

EQUIPE DE MONTAGEM

ASSEMBLY

Elvis Moreira,

Caio Caruso,

Johnson Zacanini

AÇÃO EDUCATIVA

EDUCATIONAL PROGRAM

Museus Acessíveis

TRADUÇÃO

DE TEXTO

TEXT TRANSLATION

All Type

REVISÃO

DE TEXTO

TEXT REVIEW

Camila Régis

Luiz Fukushima

ASSESSORIA

DE IMPRENSA

PRESS RELATIONS

Agência Lema

ASSESSORIA JURÍDICA

LEGAL ADVISE

Olivieri & Associados

MOTTA & LIMA

ENTRETER, 2018
SÃO PAULO, BRASIL
SÃO PAULO, BRAZIL

7 PEÇAS
7 PIECES

DIMENSÕES VARIÁVEIS
VARIABLE DIMENSIONS

ESTRUTURA METÁLICA,
LEDS E CONTROLADORES
*METAL STRUCTURE,
LEDS AND CONTROLLERS*

RODA GIGANTE
FERRIS WHEEL

MONTANHA RUSSA
COLOSSUS'S LOOP

JUMBO
JUMBO

DISCO
DISKO

BARCO PIRATA
PIRATE SHIP

BATE-BATE
GRAND PRIX

CARROSSEL
CARROSSEL

NONE COLLECTIVE

NO STRATA, 2018
ROMA, ITÁLIA
ROME, ITALY

DIMENSÕES VARIADAS
VARIABLE DIMENSIONS

PLACA DE LATÃO, AÇO,
SOLENOÍDES, HOLOGRAFIA,
MOVING LIGHTS, SISTEMA DE SOM
*BRASS PLATE, STEEL, SOLENOIDS, HOLOGRAPHY,
MOVING LIGHTS, SOUND SYSTEM*

AGRADECIMENTOS [ACKNOWLEDGMENTS]

Alan Crean
Alessandra Bonatto Fontes
Anderson Perez Draganov
Camila Corbett
Esthfanía Duarte
Fabio Brandão
Felipe Neiman
Iara Andrade
Jonas Viana Villar
Luiz Ferreira
Marcio Esher
Mauricio Marques
Natalia Rodrigues
Nathalia Correia Naolisk
Paola Costa Sette
Paula Crespo
Simone Alves de Paula
Vanessa Oliveira
Victor Oliva

DADOS INTERNACIONAIS PARA CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

G963l

Guerra, Facundo.

Luz e arte – Reflexão e emissão: Motta & Lima + None Collective /
Facundo Guerra; Valentino Catrilacá; José Tavares Correia de Lira.
– São Paulo, SP: [s.n.], 2018.

108 p. 25x25cm

Edição bilíngue: português/inglês

ISBN 978-85-5697-722-9

1. Artes – Arte imersiva. I. Valentino Cartilacá. II. José Tavares
Correia de Lira. III. All type – be understood

CDD: 700

Ficha catalográfica elaborada por
Débora Soares Vicente de Santana – Bibliotecária CRB-9/1914

Índices para catálogo sistemático:

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Artes e recreação | 700 |
| 2. Artes: Arte imersiva | 700 |