

The background of the entire image is a dense, chaotic network of thin, glowing fibers. These fibers are primarily orange and red, with some yellow highlights, and they appear to be illuminated from within, creating a sense of depth and movement. The overall effect is reminiscent of a microscopic view of a biological or synthetic material, or perhaps a stylized representation of light or energy.

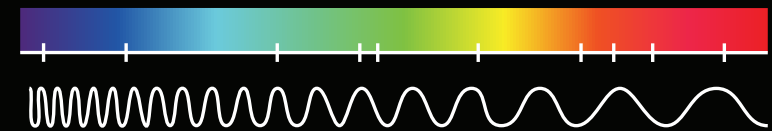
LUZ ETERNA

ENSAIO SOBRE O SOL

Ministério da Cultura e Banco do Brasil apresentam

LUZ ETERNA

ENSAIO SOBRE O SOL



curadoria
Antonio Curti

direção
Felipe Sztutman

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL RIO DE JANEIRO

5 de junho a 12 de agosto de 2024

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL
BRASÍLIA | RJ | BH | SP



PRODUÇÃO

conceito



REALIZAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CULTURA







Banco do Brasil apresenta e patrocina *Luz Æterna: Ensaio sobre o Sol*, uma exposição reunindo sete artistas e coletivos de arte multimídia, que estabelecem um diálogo sobre a influência do sol na trajetória da humanidade e como a arte se apropria da luz para criar poéticas que transcendem qualquer outra abordagem artística.

A exposição apresenta a potência da arte digital criada por artistas brasileiros que usam a tecnologia e a luz como elementos primordiais, com os quais conceberam as obras site specific, idealizadas exclusivamente para os espaços do Centro Cultural Banco do Brasil. Instalações luminosas e projeções convidam os visitantes a mergulhar em um mundo de cores e sombras, provocando reflexões sobre como a luz molda nossas percepções.

Ao patrocinar este projeto, o Banco do Brasil reafirma o seu apoio às artes visuais e valoriza uma iniciativa que une arte e tecnologia para proporcionar experiências sensoriais inovadoras e ampliar a conexão dos brasileiros com a cultura.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL

Banco do Brasil is proud to sponsor and present ***Æternal Light: An Essay on the Sun***, an exhibition that brings together seven artists and multimedia art collectives engaged in a dialogue that not only speaks to the sun's influence on humanity's trajectory, but also demonstrates how art can appropriate light to create a poetics capable of transcending all other artistic approaches.

The exhibition showcases the power of the digital art that Brazilian artists have been able to create by drawing from technology and light as their elementary components. They have conceived site-specific works exclusively tailored to the spaces of the Banco do Brasil Cultural Center. Light installations and projections invite visitors to immerse themselves in a world of colors and shadows, prompting reflections on how light shapes our perceptions.

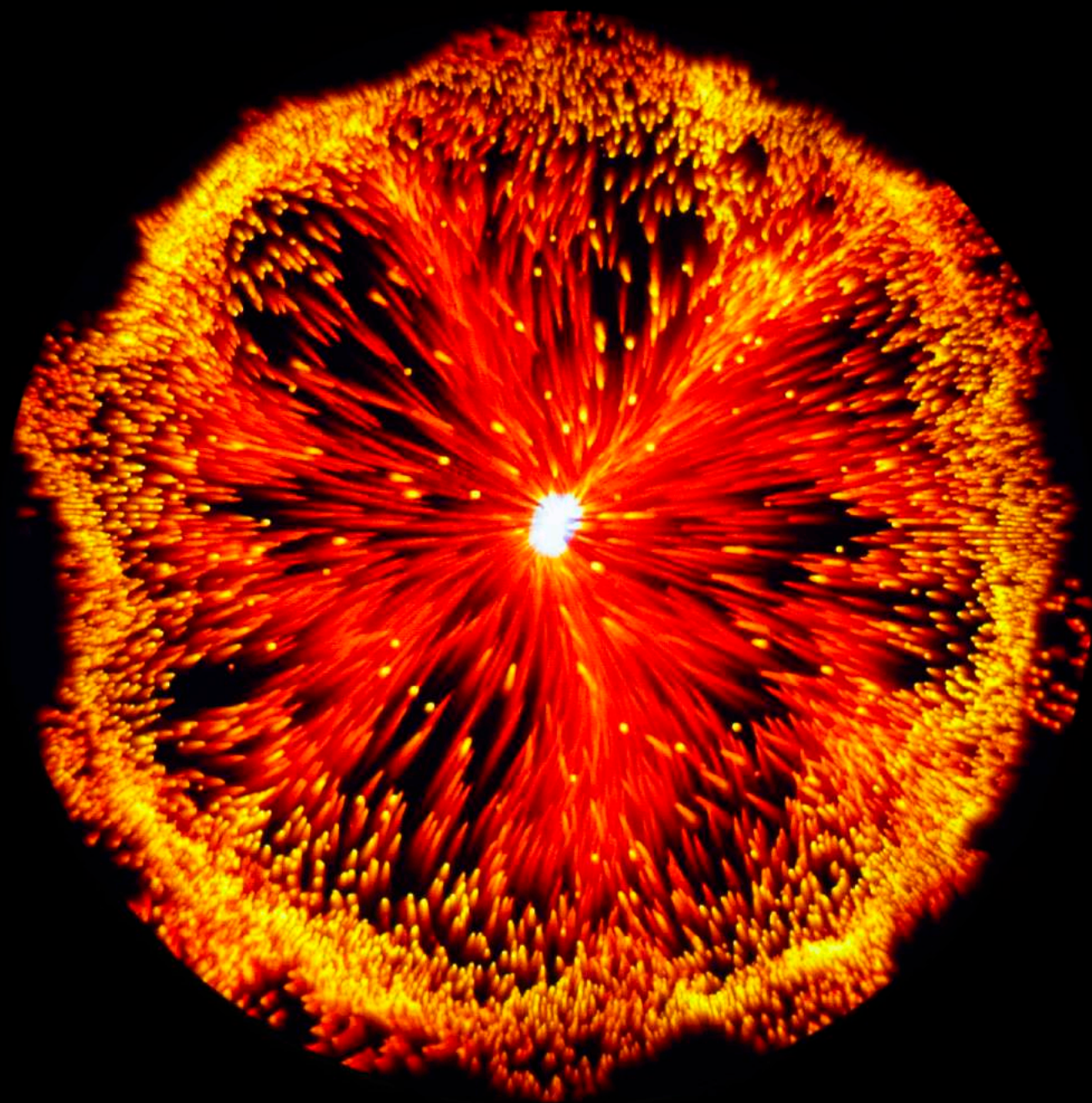
By sponsoring this project, Banco do Brasil reaffirms its support for the visual arts and promotes an initiative that unites art with technology in order to provide innovative sensory experiences that strengthen the bond tying Brazilians to culture.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL



_SUMÁRIO

CONTENTS_



07 INTRO_

_Texto Institucional 07

_Texto Curatorial 14

18 ARTISTAS & OBRAS_

_Aquarela de Íons: Gustavo Milward e Arthur Boeira 18

_Gênesis: AYA Studio 26

_Perihelion: Bruno Borne 40

_Fluido Solar: Erotidesnai 50

_Matheus Leston: Céu Zero 60

_Sala 28: Continuum 70

_Vigas: Photosphere 82



O Sol é fundamental para a existência e o equilíbrio do planeta Terra, pois atua como a fonte primordial de energia que sustenta quase todas as formas de vida. Estrela central no Sistema Solar, o Sol é o protagonista que permeia todos os aspectos da vida na Terra, moldando a existência e sustentando a intrincada teia de relações que compõem o nosso planeta.

No período Paleolítico, o Sol desempenhou um papel crucial para a sobrevivência e a descoberta do que antes era desconhecido. A sua presença no céu era o conforto que permitia a realização da caça, a conquista de novas áreas e a proliferação da espécie humana. Na sua ausência, a escuridão trazia o medo e a necessidade de se proteger das possíveis ameaças. Com a evolução da sociedade, o Sol logo foi mistificado e posto em status de entidade, ou melhor, como o primeiro deus da humanidade. Com o passar dos tempos, foi personificado em diversas culturas, seja no Egito – como o deus Rá e Hórus; no Japão – como a deusa Amaterasu; ou em muitas outras culturas e suas interpretações. Todos são representações do Sol.

Há um momento crucial em que o ser humano incorpora essa divindade e se torna um ser capaz de ditar o próprio caminho: o domínio do fogo. Elemento que possui propriedades intrínsecas ao Sol, como o calor e a iluminação, o fogo permite o domínio da escuridão e a proteção. Avançamos no tempo para os séculos passados, em que a humanidade incorpora em sua sociedade a forma final do Sol: a eletricidade. Esse é o momento que marca o completo domínio do Sol e das suas propriedades, quando o ser humano se torna o seu próprio deus.

Com a criação da luz artificial, novos caminhos surgem para a realização de feitos antes impossíveis, da eletricidade presente no planeta à tecnologia que permeia a sociedade contemporânea em todos os seus cantos. No campo artístico, a arte incorpora essas linguagens para a criação de poéticas e movimentos como a light art (arte de luz) ou a new media art (arte das novas mídias), que têm como pressuposto a existência de alguma forma luminosa ou elétrica para a sua realização.

Esta é uma exposição que ilustra o que acontece quando o Sol, transformado em luz artificial e eletricidade, é incorporado pela mente de um artista. Os caminhos e as possibilidades que essa fusão proporciona são uma redescoberta de formas de manter o Sol ainda como norte da nossa sociedade e também uma redescoberta da arte contemporânea como espelho da vida.

Luz Eterna: Ensaio sobre o Sol é uma ode ao Sol, uma homenagem artística à estrela central do nosso Sistema Solar e um lembrete da sua importância para toda a sociedade, até a sua eternidade.

ANTONO CURTI
_CURADOR

The Sun is crucial for the existence and equilibrium of planet Earth since it is the primary source of energy for almost all forms of life. The Sun, which is the central star in our Solar System, takes on the role of a protagonist, influencing every aspect of life on Earth, molding existence and sustaining the intricate web of relationships that make up our planet.

During the Paleolithic period, the Sun played a crucial part in the survival of what was once unknown. Its presence in the sky yielded the comfort required for hunting, exploring new territories and for the proliferation of the human species. The darkness that comes forth in its absence led to fear and a need to protect oneself against potential threats. As society evolved, the Sun was soon mystified and elevated to the status of a deity, or rather, of the first god of humanity. With the passage of time, it was personified in various cultures, whether in Egypt (as the gods Ra and Horus), in Japan (as the goddess Amaterasu) and many other places, each with its own interpretation and representation of the Sun.

There comes a crucial moment when humanity incorporates this divinity and becomes the kind of being that is capable of determining its own path – when humans master fire. An element that possesses the same properties as the Sun (such as warmth and illumination), fire enables us to tame darkness and to protect ourselves. Advancing through the centuries, we come to an era where humanity incorporates into its societies the ultimate form of the Sun: electricity. It is the moment that symbolizes the complete mastery of the Sun and its properties: a moment when humans become their own gods.

With the creation of artificial light, new paths emerge that enable us to accomplish feats once deemed impossible: from the electricity of the present to the technology that permeates contemporary societies in all corners of the globe. These new languages have been incorporated in the realm of art in order to create poetic movements. Such is the case of light art or new media art, which presuppose the existence of some luminous or electrical form in order to be carried out.

This exhibition illustrates what happens when the Sun, transformed into artificial light and electricity, is incorporated into the mind of an artist. The paths and possibilities that this fusion provides lead to the rediscovery of the Sun as the guiding force of our society while also enabling us to rediscover contemporary art as a reflection of life.

Eternal Light: An Essay on the Sun is an ode to the Sun, an artistic tribute to the central star of our Solar System, and a reminder of its significance for society for all eternity.

ANTONO CURTI
_CURATOR

AQUARELA DE ÍONS_ 2024

A cada 11 anos, o Sol passa por um período de atividade magnética chamado ciclo solar. Durante esse tempo, os polos se invertem, o que resulta em períodos de baixa e alta atividade. O fenômeno é observado a partir da identificação de manchas solares. Em cada um desses ciclos, há uma mudança no campo magnético do Sol que afeta o espaço e o clima espacial e atinge as tecnologias da Terra. A próxima inversão acontece em 2024.

Aquarela de Íons propõe uma reflexão sobre a magnitude solar e seu poder de influenciar até mesmo corpos distantes em forma de data art. A obra envolve um sistema celestial e satélite que captura os íons solares e os apresenta de uma maneira imersiva e sensorial para o público, com a aproximação do espaço e território humano por meio de som, luz e imagem. A peça utiliza dados retroativos de fenômenos solares e apresenta um formato visual que narra as atividades solares das últimas décadas.

ION WATERCOLOR

Every eleven years, the Sun goes through a phase of magnetic activity known as the solar cycle. During this period, the poles reverse, leading to intervals of low and high activity. This phenomenon can be identified by the spots that appear on the sun's surface. In each of these cycles, there is a shift in the Sun's magnetic field, influencing both space and space weather — while also impacting the Earth's technologies. The next reversal is set to occur in 2024.

By resorting to data art, *Ion Watercolor* invites viewers to reflect on the solar magnitude and its ability to influence the remotest of entities. The piece incorporates a celestial system and satellite that captures solar ions, presenting them in an immersive and sensory format to the audience. It brings the realms of space and the human environment closer together through the interplay of sound, light and images. The artwork is fed with retrospective data tied to solar phenomena and adopts a visual format that recounts the solar activities of the past decades.





_GUSTAVO MILWARD E ARTHUR BOEIRA

Gustavo Milward, também conhecido como Drawlim, é um artista multimídia que se concentra em novas mídias e linguagens de tecnologia digital. Buscando sempre ultrapassar os limites da interdisciplinaridade, ele explora a relação entre performance, dispositivos tecnológicos, espaços físicos e virtuais. Desde 2017, Gustavo tem estudado e criado trabalhos interativos que incorporam código generativo, instalação interativa por meio de captura de sensores, automação e realidade aumentada.

Arthur Boeira é programador, artista visual e músico e atua desde 2015. Seu trabalho se materializou a partir de uma constante pesquisa da filosofia da ciência e tecnologia aplicada à arte. A partir de trabalhos híbridos, o artista visa criar um espaço de reflexão e aprendizado por meio de interatividade e participação ativa do público.

Gustavo Milward, also known as “Drawlim,” is a multimedia artist focusing on new media and digital technology languages. Always striving to push the boundaries of interdisciplinarity, Milward explores the relationship between performance, technological devices and physical and virtual spaces. Since 2017, Gustavo has been studying and creating interactive works that incorporate generative code, sensors that yield interactive installations, automation and augmented reality.

Arthur Boeira is a programmer, visual artist and musician who has been active since 2015. It is his steady exploration of the philosophy of science and technology that leads to the emergence of his art. Boeira’s hybrid works aim to create a space that is propitious for reflection and learning by means of an interactive process that includes audience participation.





GÊNESIS_ 2024

Gênesis se apresenta como uma obra de arte imersiva projetada para transportar o espectador para uma jornada visual e sensorial, explorando a história e a influência do Sol, desde sua origem cósmica até seu papel fundamental na geração de eletricidade na sociedade contemporânea. Esta sala imersiva de projeção é concebida como um espaço onde os visitantes podem vivenciar a evolução e o poder do Sol, pois ilustra como essa estrela central não apenas deu forma ao universo, mas também continua a impactar nossa vida diária, a tecnologia e a sustentabilidade. O conteúdo apresenta uma narrativa poética e lúdica, desde a formação do Sol, passando pela sua influência na evolução da vida na Terra até o seu papel indispensável na criação de energia. *Gênesis* busca não apenas esclarecer a importância do Sol em múltiplos aspectos da existência, mas também provocar uma reflexão sobre a relação entre natureza, tecnologia e sociedade.

GÊNESIS_

Genesis is an immersive work of art designed to take viewers on a visual and sensory journey in which they explore the history and influence of the Sun: from its cosmic origin to its crucial role in generating electricity in contemporary society. This immersive projection room is conceived as a space where visitors can experience the evolution and power of the Sun, illustrating not just how this central star shaped the universe, but also how it continues to impact our daily lives, technology and sustainability. The content delivers a poetic and playful narrative, from the formation of the Sun to its influence on the evolution of life on Earth, and finally to its indispensable role in energy creation. *Genesis* not only seeks to elucidate the importance of the Sun in multiple aspects of existence, but also to provoke reflections on the relationship between nature, technology and society.





— AYA STUDIO

Criada em 2019 por Felipe Sztutman e Antonio Curti, AYA é um estúdio brasileiro de new media art focado em projetos culturais, incluindo obras de arte, instalações imersivas e exposições que exploram a arte digital e novas mídias.

AYA colaborou em exposições autorais e com expoentes da arte digital internacional, destacando-se em projetos como “*Dimensão*” em parceria com Nonotak Studio na Japan House São Paulo (2018) e “*Metaversø*” no Farol Santander São Paulo (2019). Em 2020, apresentou “*Constelação*” com Maja Petric em São Paulo e “*Gigantas*” com Nonotak Studio em Porto Alegre. Em 2021, exibiu “*Sombras Milenares*” em São Paulo. Em 2022, destacou-se com a projeção imersiva “*Van Gogh Live 8K*” em vários estados brasileiros, além das exposições “*Oceanvs — Imersão em Azul*” e “*Intangível*” em Porto Alegre. Em 2023, apresentou “*Arte da Alma*” em São Paulo, “*Oceanvs — Imersão em Azul*” em Belo Horizonte e “*Metadata — O Mundo Invisível*” em São Paulo. AYA também desenvolveu instalações imersivas para marcas como *Heineken*, *Audi*, *Volvo* e participou da *SP Arte* em 2023 em parceria com a Galeria Luis Maluf.

Founded in 2019 by Felipe Sztutman and Antonio Curti, AYA is a Brazilian studio that specializes in uniting new media art to cultural projects by creating works of art and devising immersive installations and exhibitions that explore digital art and new media.

AYA has collaborated with international digital art exponents in original exhibitions, yielding projects such as “*Dimensão*” (*Dimension*) in partnership with Nonotak Studio at Japan House São Paulo (2018) and “*Metaverso*” (*Metaverse*) at Farol Santander São Paulo (2019). In 2020, the studio presented “*Constelação*” (*Constellation*) with Maja Petric in São Paulo and “*Gigantas*” with Nonotak Studio in Porto Alegre. In 2021, the duo exhibited “*Sombras Milenares*” (*Millennial Shadows*) in São Paulo. In 2022, AYA garnered attention for its immersive projection “*Van Gogh Live 8K*” in various Brazilian states, along with the exhibitions “*Oceanvs — Imersão em Azul*” (*Oceanus — Blue Immersion*) and “*Intangível*” (*Intangible*) in Porto Alegre. In 2023, the studio showcased “*Arte da Alma*” (*Art of the Soul*) in São Paulo, “*Oceanvs — Imersão em Azul*” in Belo Horizonte, and “*Metadata — o Mundo Invisível*” (*Metadata — The Invisible World*) in São Paulo. AYA has also developed immersive installations for brands such as *Heineken*, *Audi* and *Volvo*, and has participated in *SP Arte* in 2023 in collaboration with Galeria Luis Maluf.











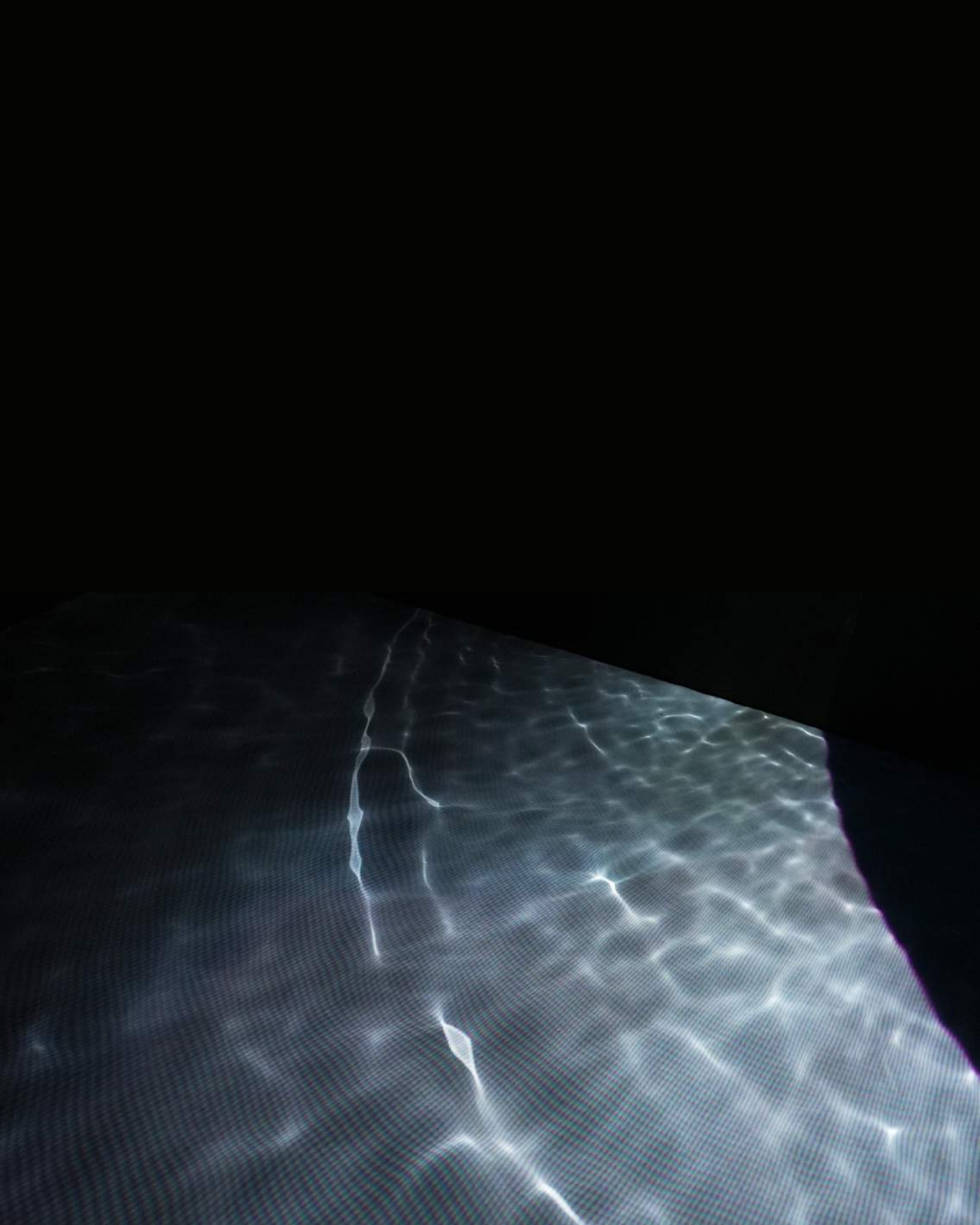
PERIHELION_ 2019

No Hemisfério Sul, o ponto vernal marca o equinócio de outono, quando a natureza inicia um gradual processo de despojamento, de economia de recursos, de essencialidade. Essas são propriedades que nos habilitam a discernir as forças latentes desta exposição. Em *Perihelion* (2019), a exatidão dos ciclos e o fetiche das órbitas pulsam. O céu é captado, reprocessado e projetado, em tempo real, no interior da sala, como uma câmera obscura. Nesse engenhoso processo, relógios concêntricos são postos em ação. O primeiro, uma elipse, tem o ciclo de um minuto e vai da escuridão à luz intensa, com um som que, sinesteticamente, funciona como um sino de anúncio. O segundo dura uma hora, marcando a rotação em torno de um espelho convexo circular (espécie de Lua, que reflete e difunde a luz do céu no ambiente). O terceiro circuito se estende do solstício de verão até seu equinócio.

PERIHELION_

In the Southern Hemisphere, the vernal point marks the Autumnal equinox, which is when nature begins a gradual shedding process, resource conservation and essentiality. These qualities enable us to discern the latent forces of this exhibition. In "*Perihelion*" (2019), the precision of cycles and the fetish of orbits pulsate. The sky is captured, reprocessed and projected in real-time inside the room, like a camera obscura. In this ingenious process, concentric clocks are set in motion. The first clock — an ellipse — has a one-minute cycle, transitioning from darkness to intense light, accompanied by a sound that is synesthetically akin to an announcement bell. The second clock lasts one hour, marking the rotation around a circular convex mirror (a sort of Moon that reflects and diffuses the light from the sky into the exhibition space). The third circuit extends from the summer solstice to its equinox.





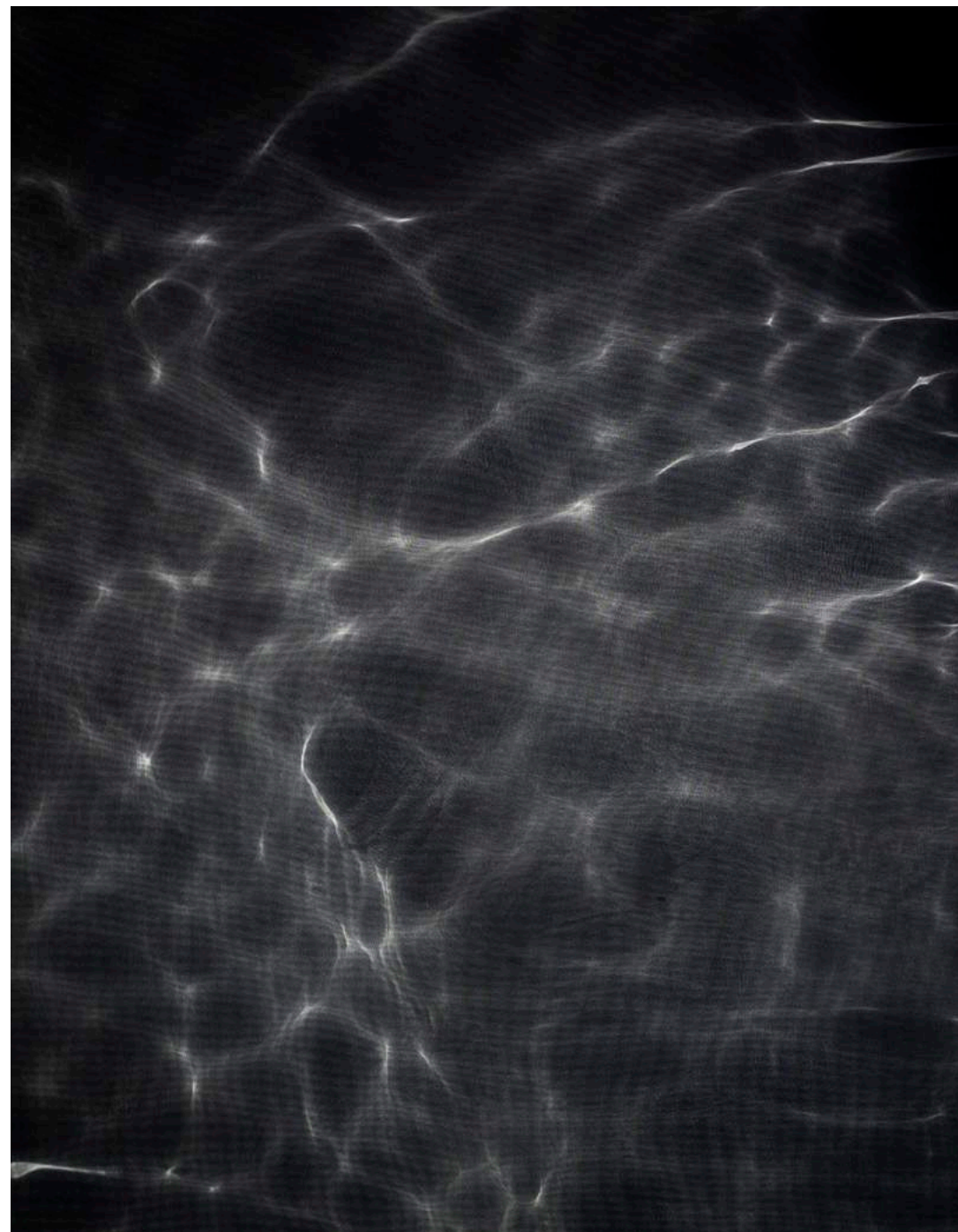
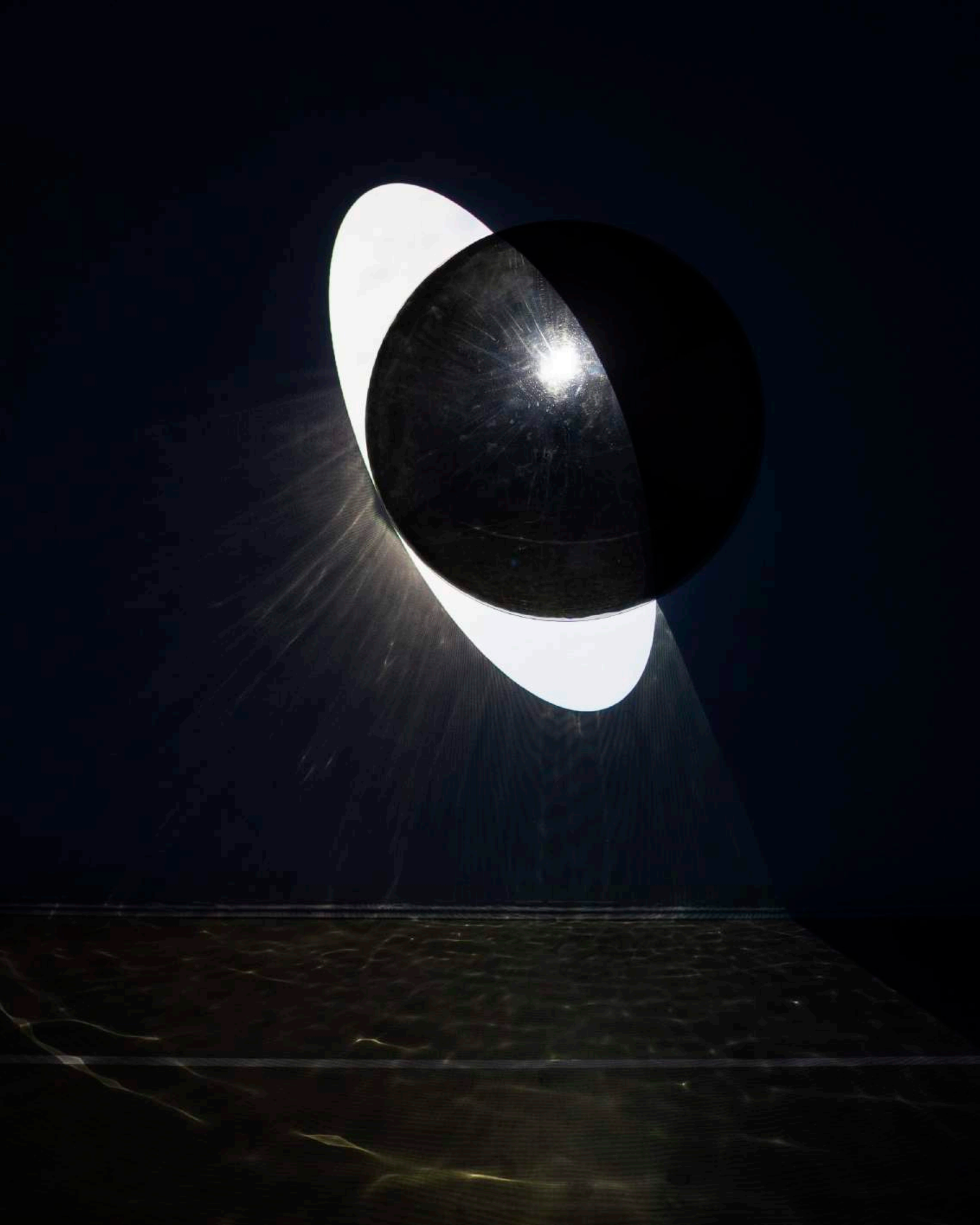
_BRUNO BORNE

Bruno Borne (Porto Alegre, 1979) é doutor em poéticas visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAV/UFRGS). Em seus trabalhos, trata de questões sensoriais e espaciais relacionando ambiente de exposição, obra e espectador. Produz videoinstalações, esculturas e impressões com técnicas de computação gráfica e procedimentos ligados à arquitetura e ao sítio.

Participou da 13ª Bienal do Mercosul. Tem obras nos acervos públicos do Museu de Arte Contemporânea do Paraná (MAC-PR) e do Rio Grande do Sul (MAC-RS) e das prefeituras de Porto Alegre (RS) e Santo André (SP). Suas principais exposições individuais foram *Seção Invertida* (2010), na Galeria Lunara, Porto Alegre; *A Galeria dos Caminhos que se Bifurcam* (2014), no MAC-RS, Porto Alegre; *Ponto Vernal* (2019), no Museu de Arte do Rio Grande do Sul (MARGS), Porto Alegre; e *Pulso Polar* (2023), na Galeria Zipper, São Paulo. Suas principais exposições coletivas foram: *Cor, Luz e Movimento* (2014), no Museu Histórico Nacional (MHN), Rio de Janeiro; e *Um Diálogo* (2016), no Museu de Arte Contemporânea no Museu Oscar Niemeyer (MAC-MON) e no MAC-PR.

Bruno Borne (Porto Alegre, 1979) holds a Ph.D. in Visual Poetics, having graduated from the Program in Visual Arts at the Federal University of Rio Grande do Sul (PPGAV/UFRGS). His works address sensory and spatial themes, establishing connections between the exhibition space, the artwork and the spectator. He produces video installations, sculptures and prints using computer graphics techniques and procedures connected to architecture and site-specific practices.

He participated in the 13th Mercosul Biennial and his works make up the public collections of the Museum of Contemporary Art of Paraná (MAC-PR) and Rio Grande do Sul (MAC-RS), and can also be found in the municipal collections of Porto Alegre (Rio Grande do Sul) and Santo André (São Paulo). His major solo exhibitions include “*A Galeria dos Caminhos que se Bifurcam*”, (*The Gallery of Paths that Bifurcate*), 2014, at MAC-RS, Porto Alegre; “*Ponto Vernal*”, (*Vernal Point*), 2019, at the Rio Grande do Sul Museum of Art (MARGS), Porto Alegre; and “*Pulso Polar*” (*Polar Pulse*), 2023, at Galeria Zipper, São Paulo. Among the group exhibitions he participated in are “*Cor, Luz e Movimento*” (*Color, Light and Movement*), 2014, at the Natural Historical Museum (MHN) in Rio de Janeiro; and “*Um Diálogo*” (*A Dialogue*), 2016, at the Museum of Contemporary Art at the Oscar Niemeyer Museum (MAC-NON) and at MAC-PR.







FLUIDO SOLAR_ 2024

Fluido Solar se apresenta em uma obra de artes visuais participativa e imersiva que se inspira no conceito do círculo âmbar, que se situa no plexo solar dos seres vivos e simboliza o Sol de Thelema, trazendo consigo a verdadeira vontade individual e de centralidade da essência da vida. A obra apresenta de forma lírica e poética a busca pela iluminação, destacando o contraste entre o desconhecido e a luz interior de cada um de nós.

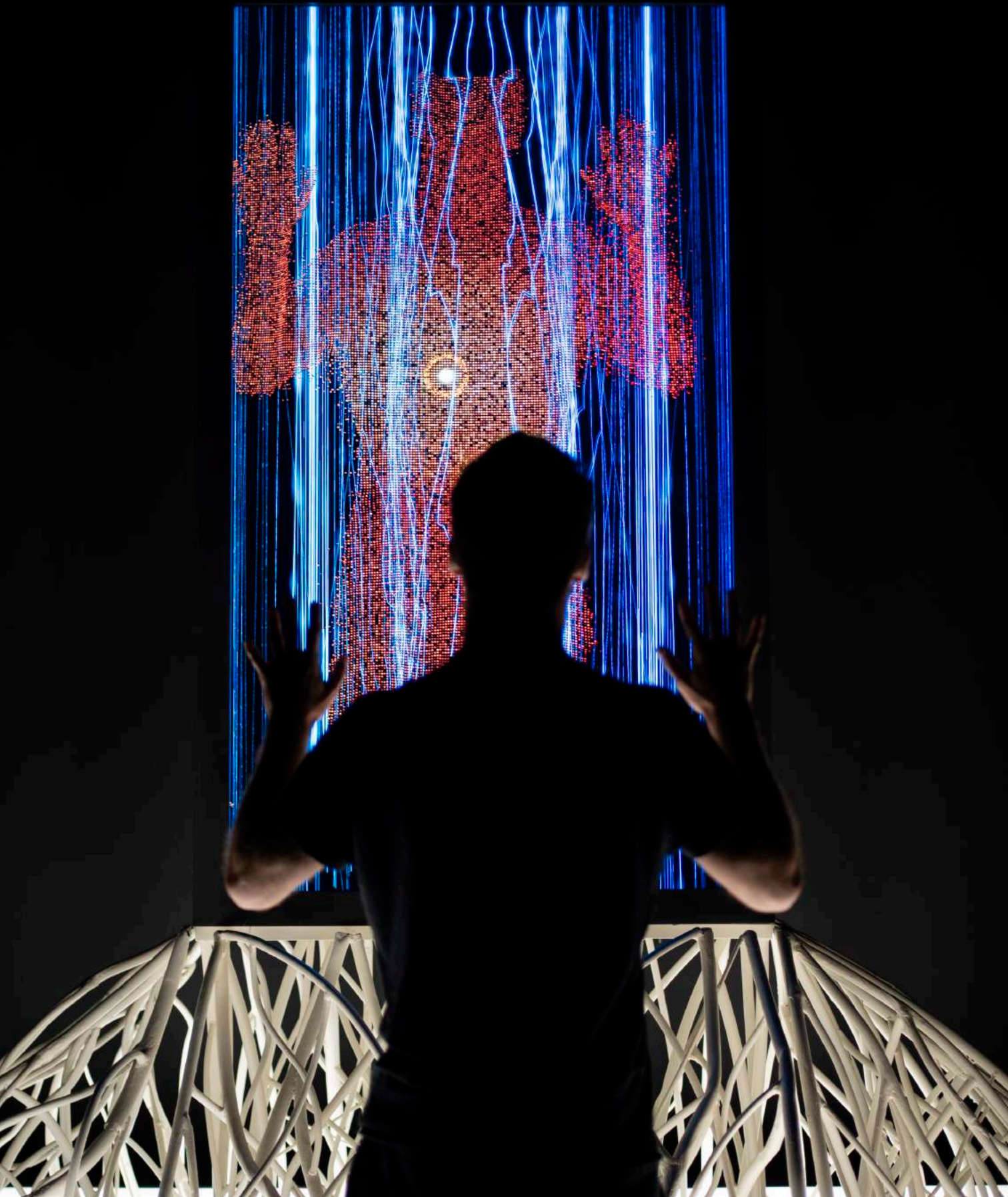
A peça artística desafia a bidimensionalidade ao flutuar no espaço central da sala, oferecendo raízes como conexão com a Terra e a natureza. Transformando-se em um espelho interativo, ela reflete a jornada de cada visitante, convidando-o à contemplação da própria essência e da luz interior. Essa experiência pessoal ressalta a autodescoberta como um processo íntimo e incentiva a partilha dessa luz para guiar outros em suas jornadas.

SOLAR FLUID_

Fluido Solar (Solar Fluid) is a participatory and immersive visual work of art inspired by the concept of the amber circle, situated in the solar plexus of living beings. Symbolizing Thelema's Sun, it carries with it the true individual will and the centrality of the essence of life. In a lyrical and poetic manner, the artwork presents the quest for enlightenment, emphasizing the contrast between the unknown and the inner light within each of us.

The piece challenges the notion of two-dimensionality, floating in the center of the room while offering roots to form a connection to the Earth and to nature. Transforming into an interactive mirror, it reflects the journey of each visitor, inviting them to contemplate their own essence and inner light. This personal experience underscores self-discovery as an intimate process and encourages sharing that light to guide others on their respective journeys.





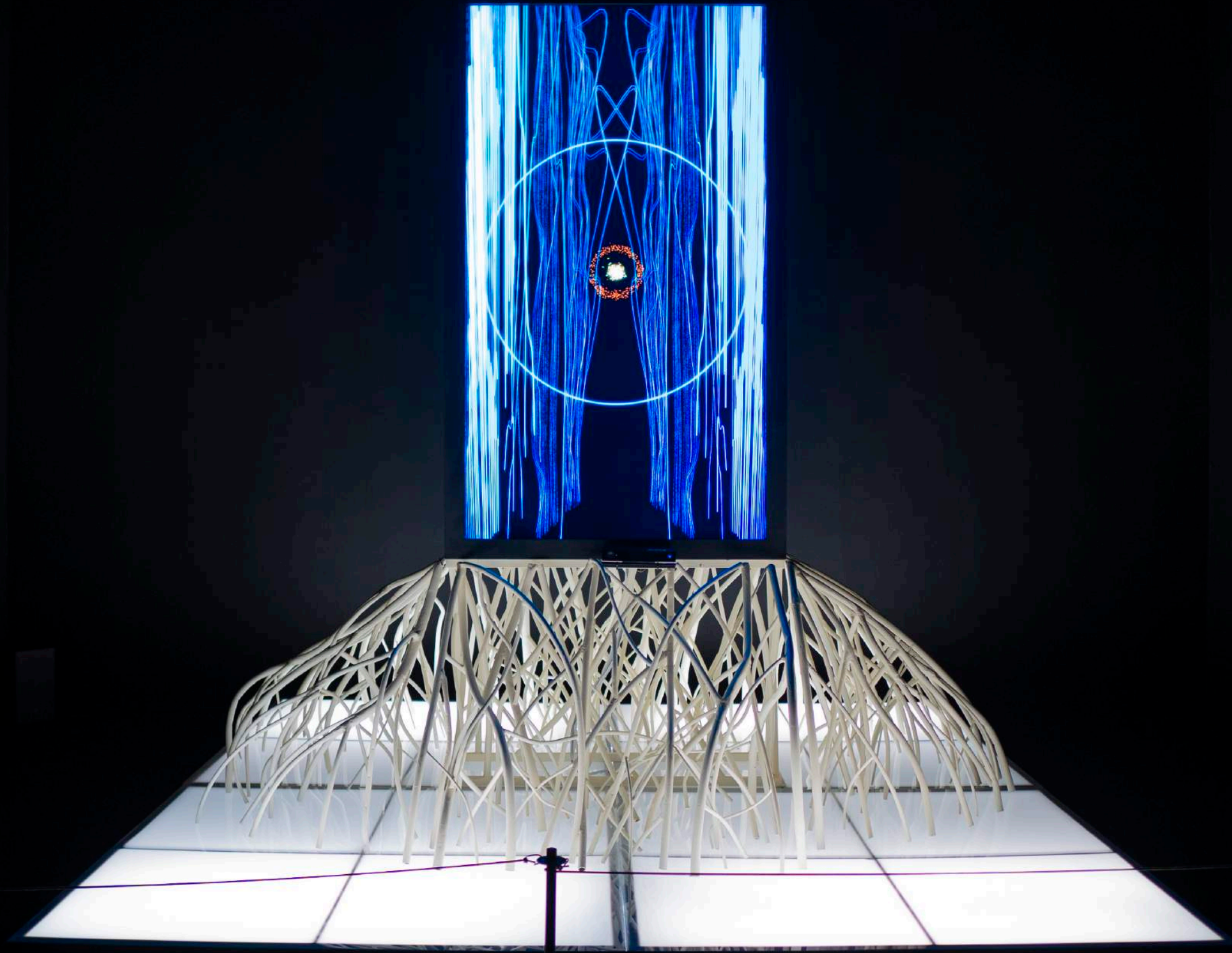
EROTIDESNAI

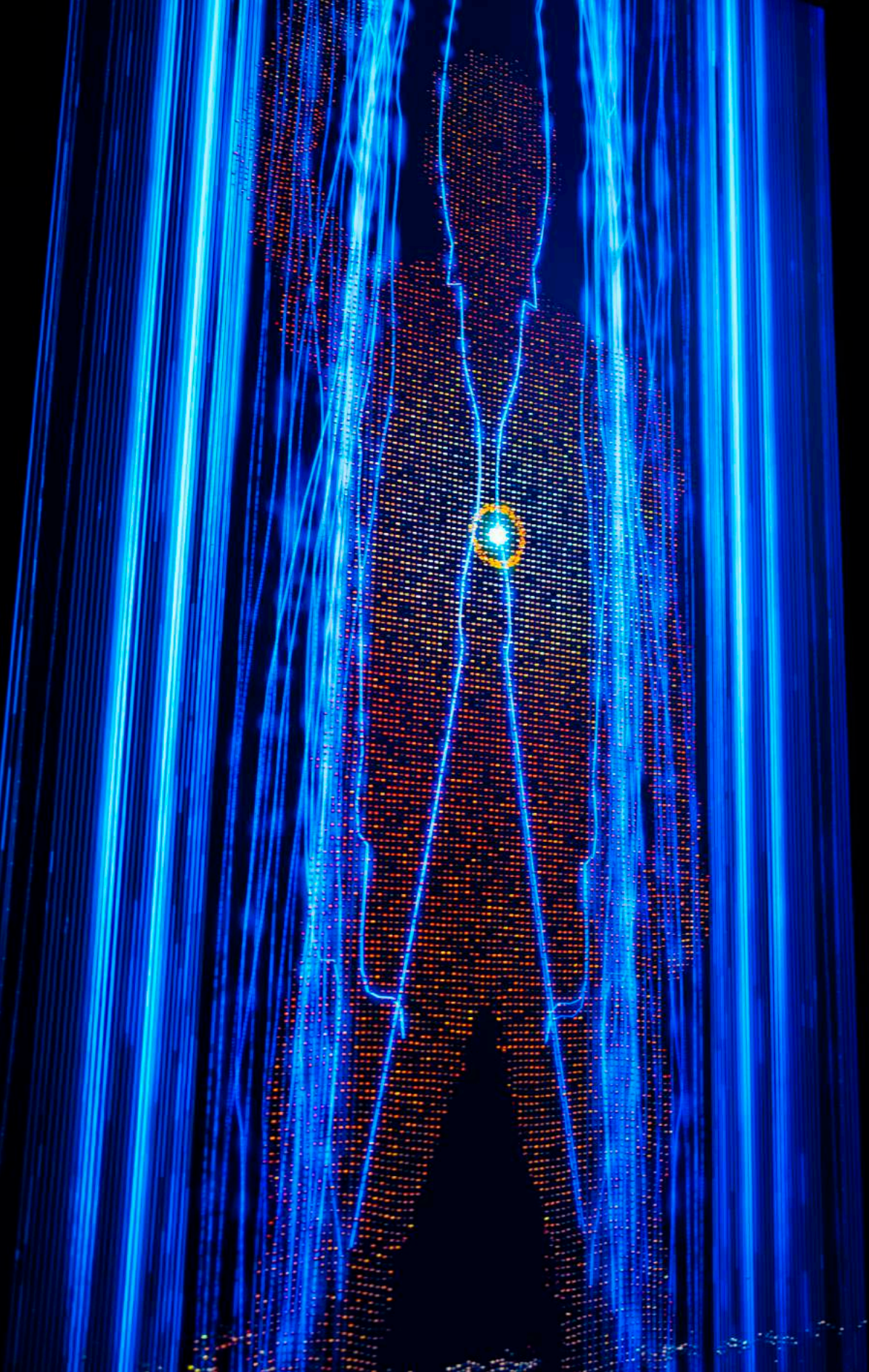
Erotidesnai é uma diretora criativa pernambucana que iniciou seu trajeto no universo audiovisual dentro da moda e logo se adaptou aos efeitos visuais e às possibilidades tecnológicas do mundo cinematográfico. Especialista em metaverso e web3, a artista se destacou pelo desenvolvimento de ambientes imersivos, avatares e cenários digitais. Seus trabalhos abrangem uma variedade de projetos, dos quais podem ser mencionados Brazil Immersive Fashion Week, Meta Innovation e Design Week.

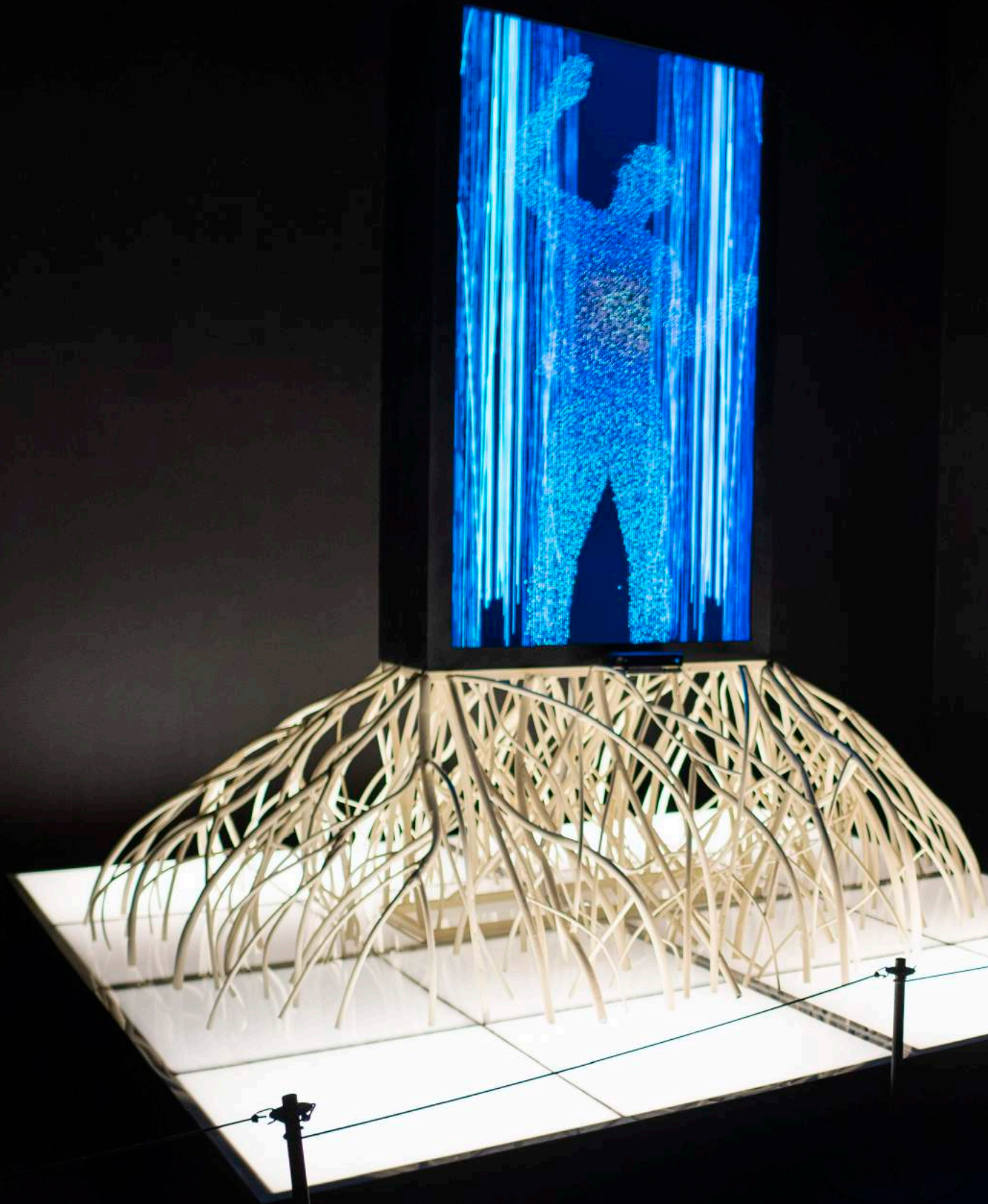
Sua abordagem criativa envolve a fusão de disciplinas diversas, incorporando elementos da arte, da tecnologia e até mesmo da filosofia para criar poéticas transformadoras.

ErotidesNai is a creative director from Pernambuco who began her journey in the audiovisual world within the realm of fashion, before turning her attention to visual effects and the technological possibilities of the cinematic world. Specializing in the metaverse and web3, she has gained recognition for developing immersive environments, avatars and digital scenes. Her portfolio includes a variety of projects, such as Brazil Immersive Fashion Week, Meta Innovation and Design Week.

Her creative approach blends knowledge from diverse fields, such as art, technology and philosophy to create transformative, poetic narratives.







CÉU ZERO_ 2024

O horizonte, essa linha que separa o céu e a terra, está sempre distante. Por mais que tentemos nos aproximar, ele segue longe, no infinito. Mas o que aconteceria se, de alguma maneira, nós conseguíssemos capturá-lo? O que aconteceria se, finalmente, ele estivesse ao nosso lado e na altura dos nossos olhos?

Talvez assim fosse possível entender que o céu não é plano, como nos parece quando olhamos para cima. Talvez assim fosse possível entender que as coisas que vemos não acontecem apenas uma ao lado da outra, mas também uma atrás da outra.

Talvez assim fosse possível ver a luz se espalhando e dominando o espaço.

ZERO SKY_

The horizon — that line separating the sky from the earth — is always seen from a distance. Whenever we try to approach it, we never seem to get any closer. But what if there were some way of capturing it? What if we could finally stand next to it and view it at eye level?

Perhaps we would then be able to understand that the sky is not flat — which is how it appears to us when we look up. Perhaps it would be possible to understand that the things we see are not just disposed side by side, but also front and back.

Perhaps then, we would be able to see the light spreading and taking over space.



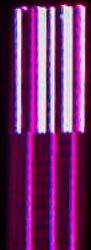
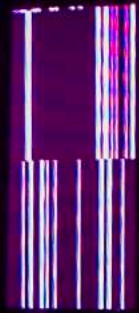
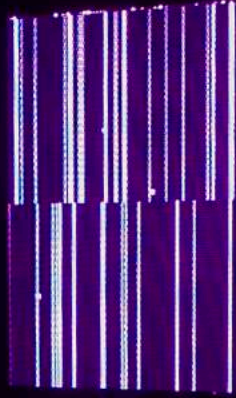
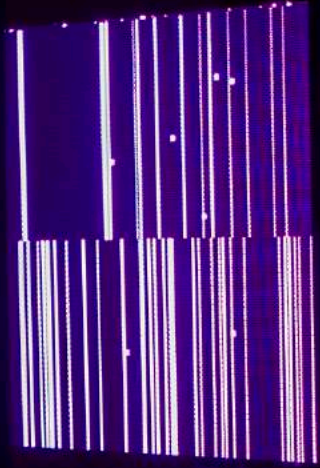


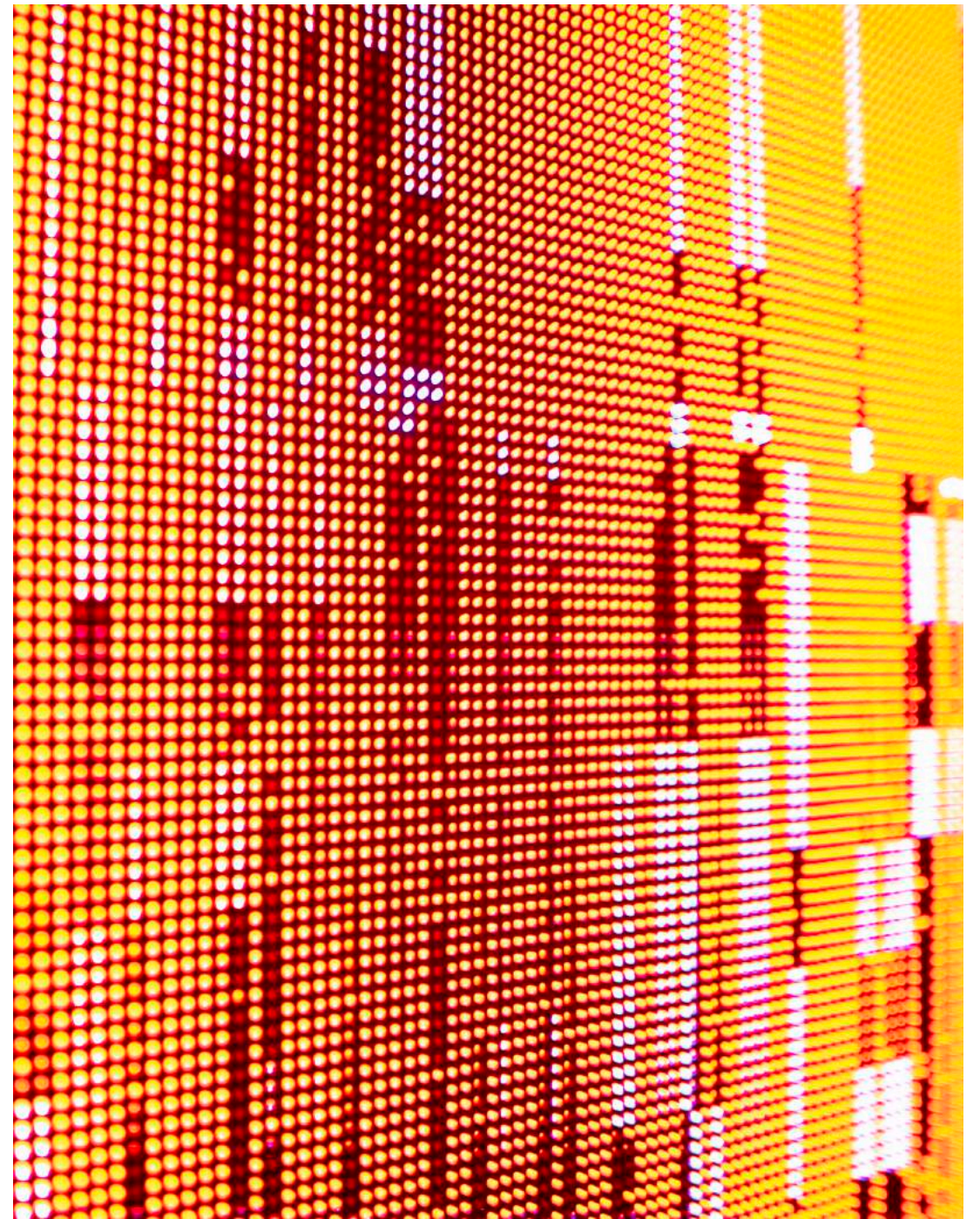
_MATHEUS LESTON

Músico, artista multimídia, creative technologist e desenvolvedor, Matheus Leston realiza trabalhos que, a partir de uma perspectiva crítica, tensionam as relações entre arte e tecnologia e entre música e visualidade. É criador dos projetos audiovisuais Orquestra Vermelha, Moiré, Menos e Ré. Também fez parte da Patife Band e compôs diversas trilhas sonoras para séries e filmes. Hoje se dedica à concepção de obras de arte digitais por meio das séries *Pedra Pássaro* e *256x256x256x256*, comercializadas também como NFTs, nas quais um mesmo sistema generativo gera infinitas possibilidades de imagens por meio de suas regras. Além disso, tem grande foco na criação de música eletrônica e sua forma de produção, usando um sistema modular integrado à programação, que permite que as lives sejam totalmente improvisadas.

Matheus Leston is a musician, multimedia artist, creative technologist and developer whose work adopts a critical perspective and explores the relationship between art and technology and between music and visual elements. He is the creator of audiovisual projects such as Orquestra Vermelha, Moiré, Menos and Ré. He was also a member of the Patife Band and has composed various soundtracks for TV series and films.

He has been concentrating on the creation of digital works of art, such as the series *"Pedra Pássaro" (Stone Bird)* and *"256x256x256x256"*. These works have also been marketed as NFTs where a generative system creates endless possibilities of images by means of a fixed set of rules. Additionally, he has focused on creating electronic music and the various ways it can be produced, using a modular system integrated with programming that leads to fully improvised live performances.







CONTINUUM_ 2024

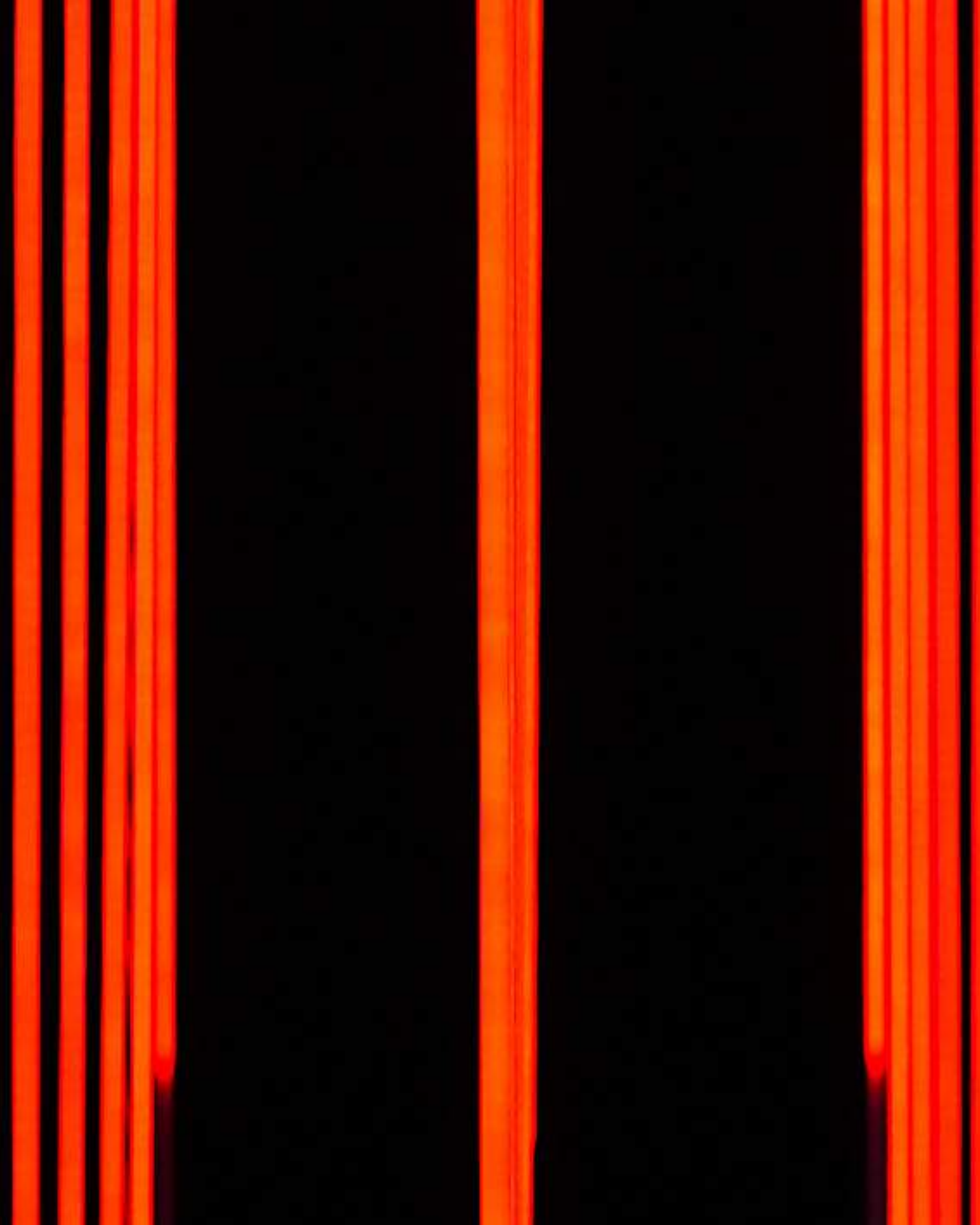
Continuum se apresenta como uma obra audiovisual interativa gerada por algoritmos em tempo real de sistemas de captação da atividade solar e meteorológica. Neste espaço, composto de barras de LED endereçáveis pixel a pixel, a luz transcende seu papel tradicional e torna-se a narradora de histórias cósmicas.

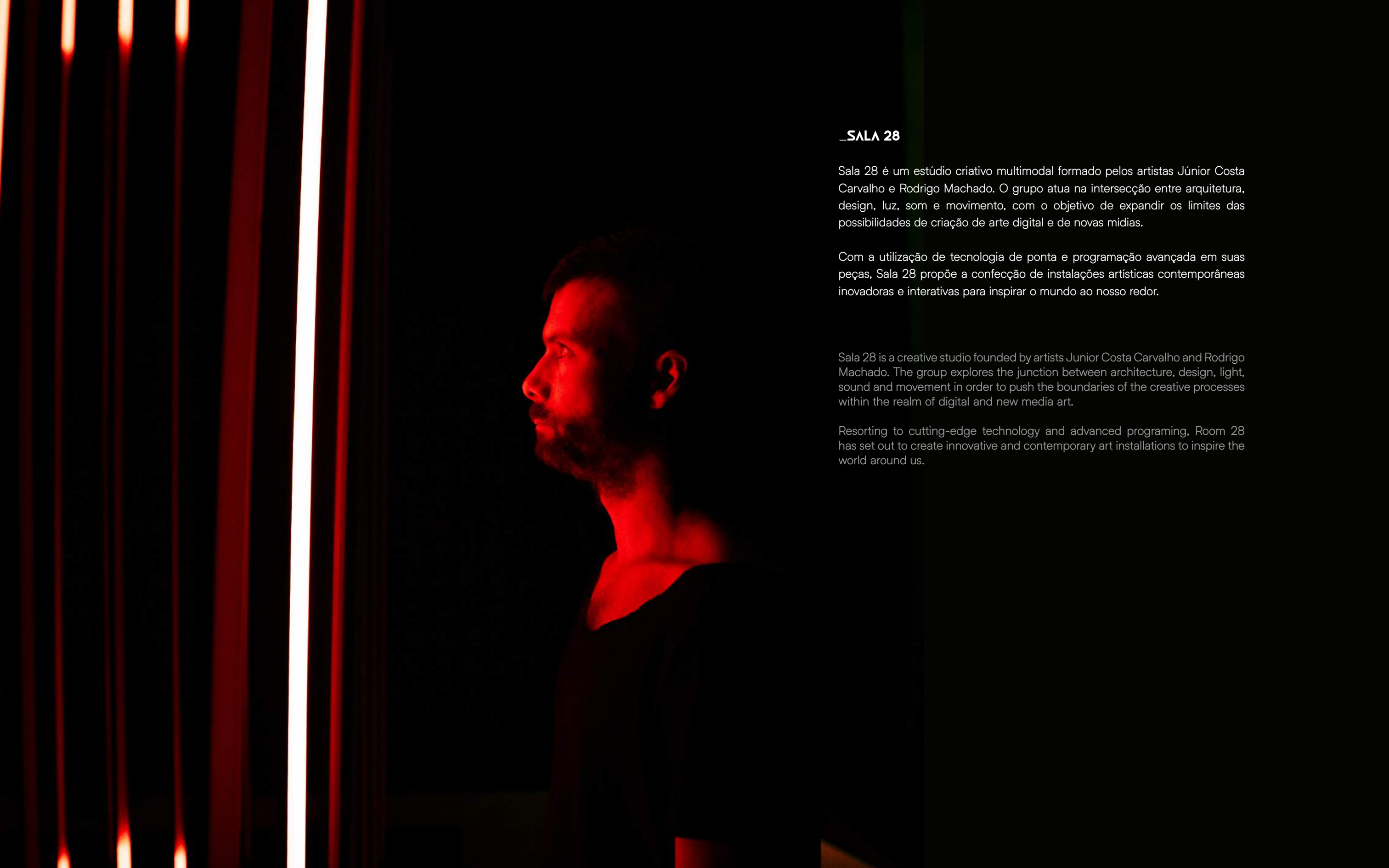
A luz torna-se mais que um fenômeno: ela atua como a linguagem universal que convida o visitante a interagir e contemplar os ruídos de um universo sempre em movimento.

CONTINUUM_

Continuum is an interactive audiovisual piece generated by the real-time algorithms of systems that capture solar and weather activity. In this space, composed of individually addressable pixel LED bars, light transcends its traditional role and becomes the storyteller of cosmic tales.

Light is more than a mere phenomenon; it becomes a universal language that coaxes the visitor to interact with, and contemplate, the clattering of a universe that is in constant motion.





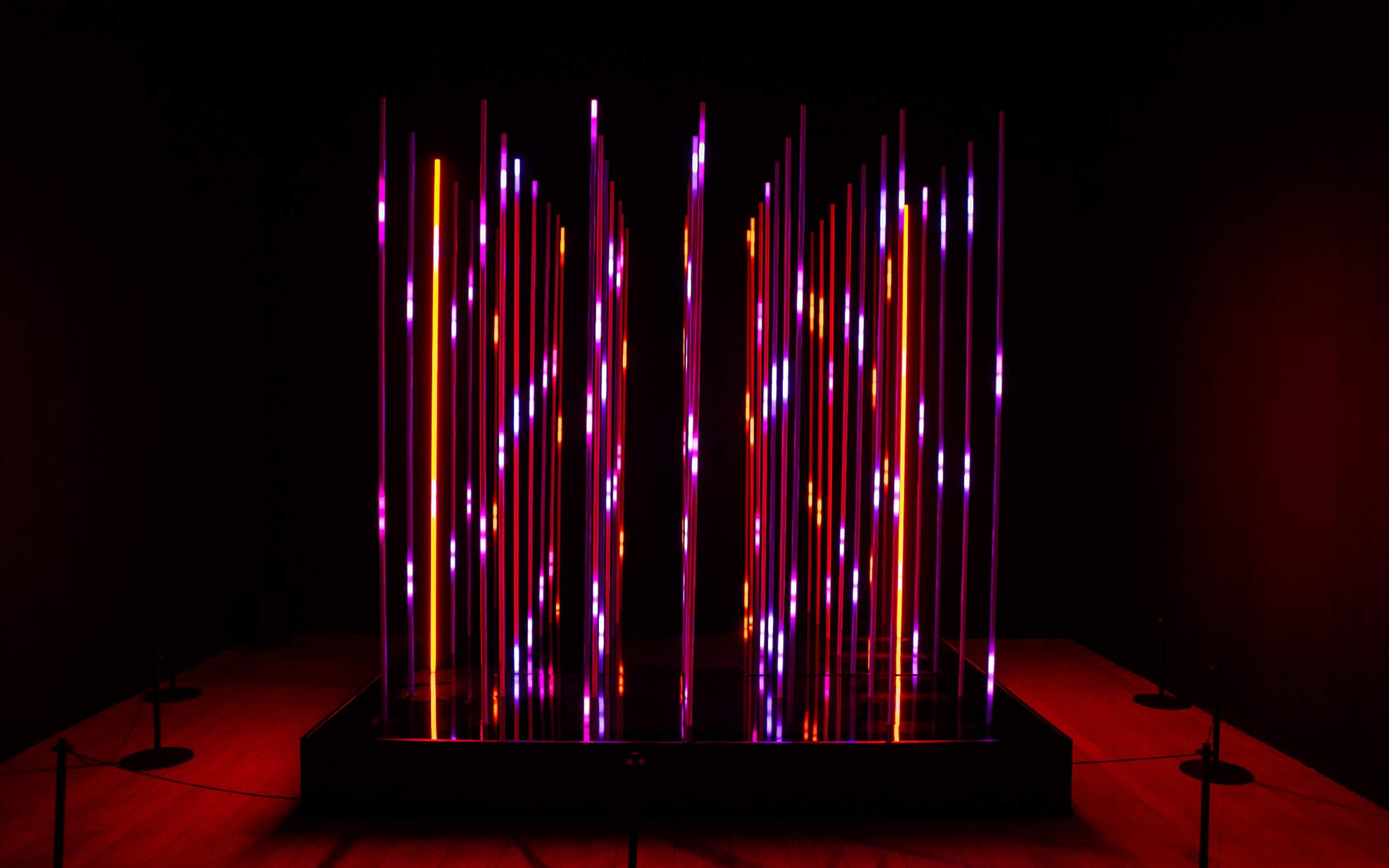
_SALA 28

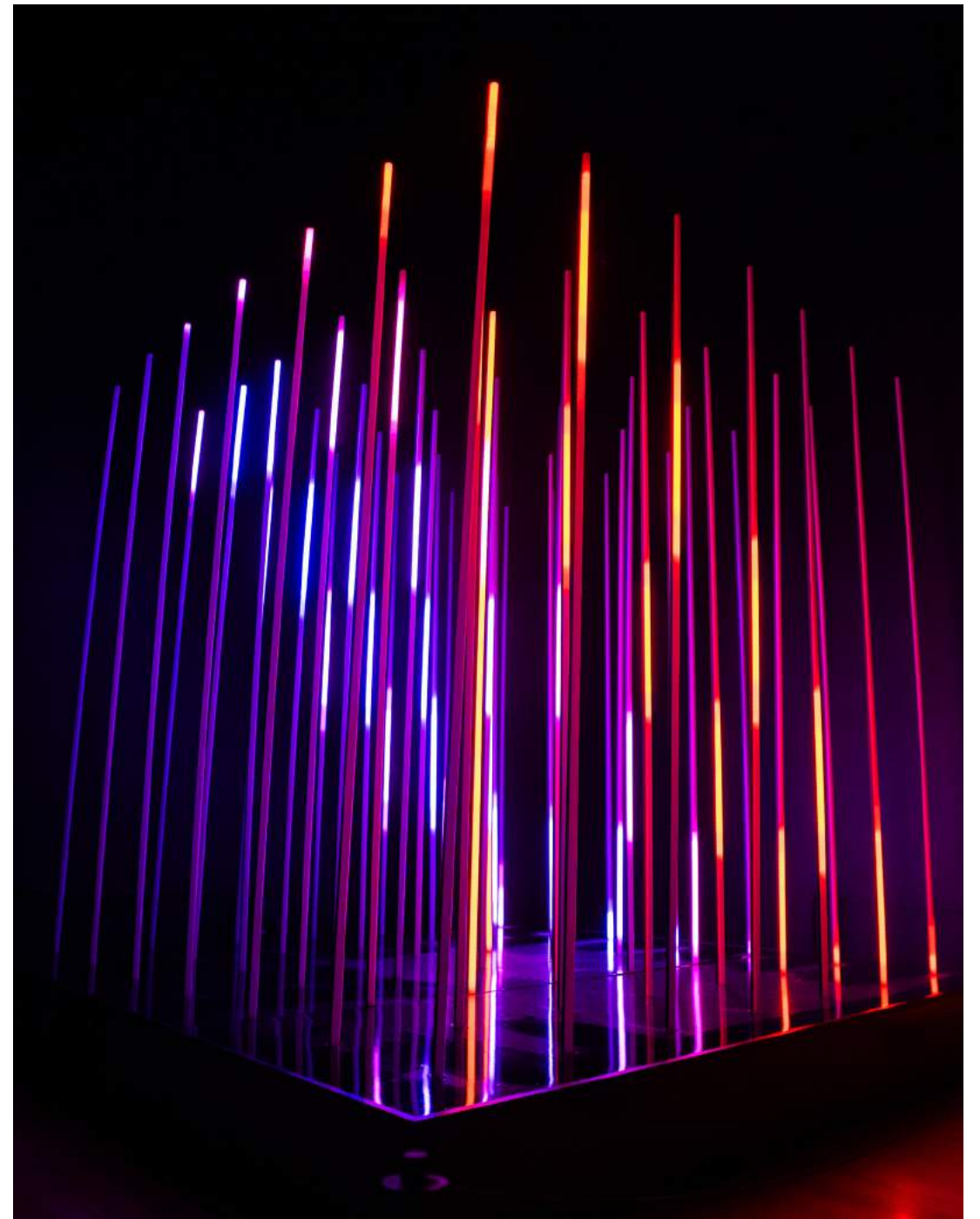
Sala 28 é um estúdio criativo multimodal formado pelos artistas Júnior Costa Carvalho e Rodrigo Machado. O grupo atua na intersecção entre arquitetura, design, luz, som e movimento, com o objetivo de expandir os limites das possibilidades de criação de arte digital e de novas mídias.

Com a utilização de tecnologia de ponta e programação avançada em suas peças, Sala 28 propõe a confecção de instalações artísticas contemporâneas inovadoras e interativas para inspirar o mundo ao nosso redor.

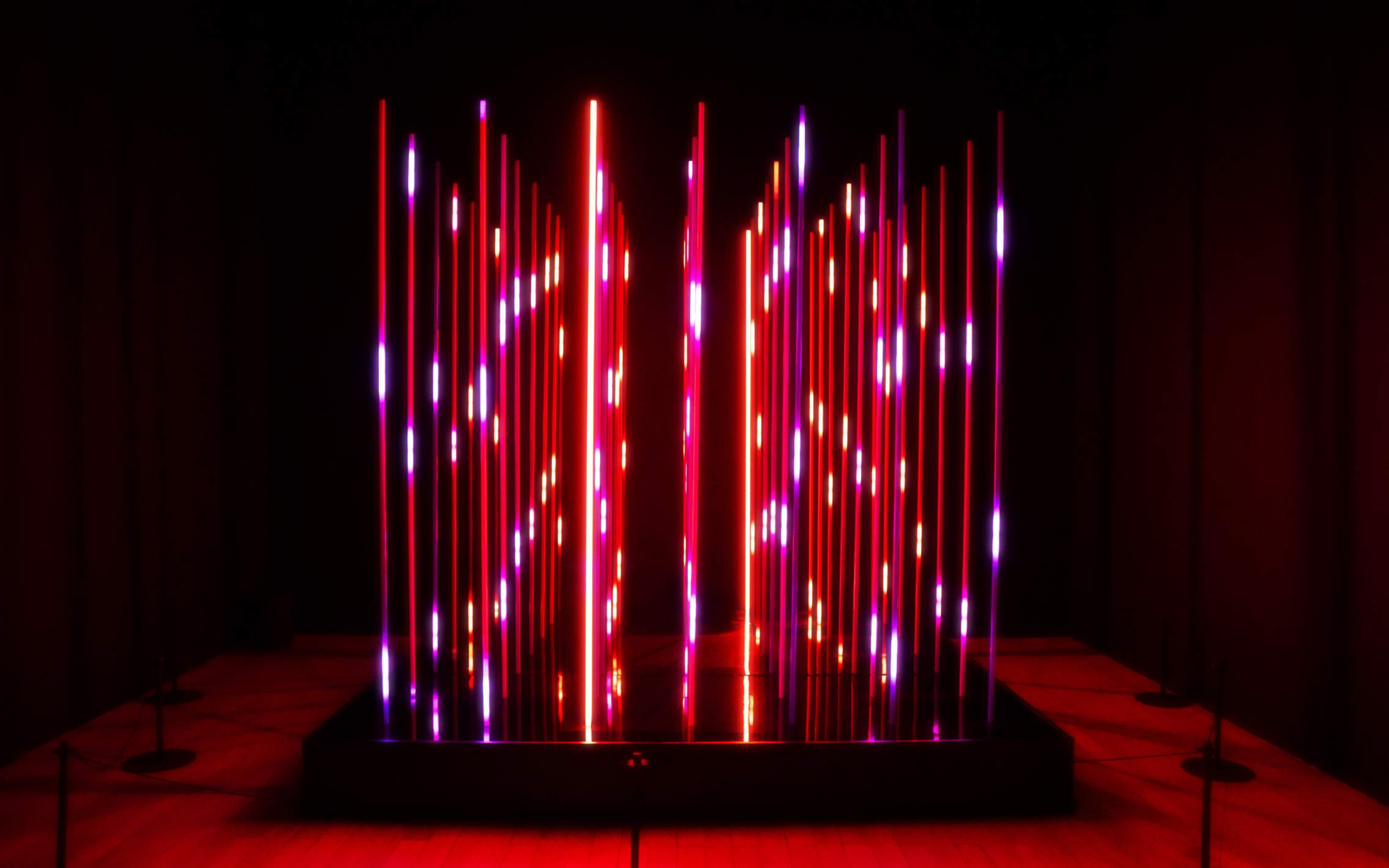
Sala 28 is a creative studio founded by artists Junior Costa Carvalho and Rodrigo Machado. The group explores the junction between architecture, design, light, sound and movement in order to push the boundaries of the creative processes within the realm of digital and new media art.

Resorting to cutting-edge technology and advanced programing, Room 28 has set out to create innovative and contemporary art installations to inspire the world around us.









PHOTOSPHERE_ 2024

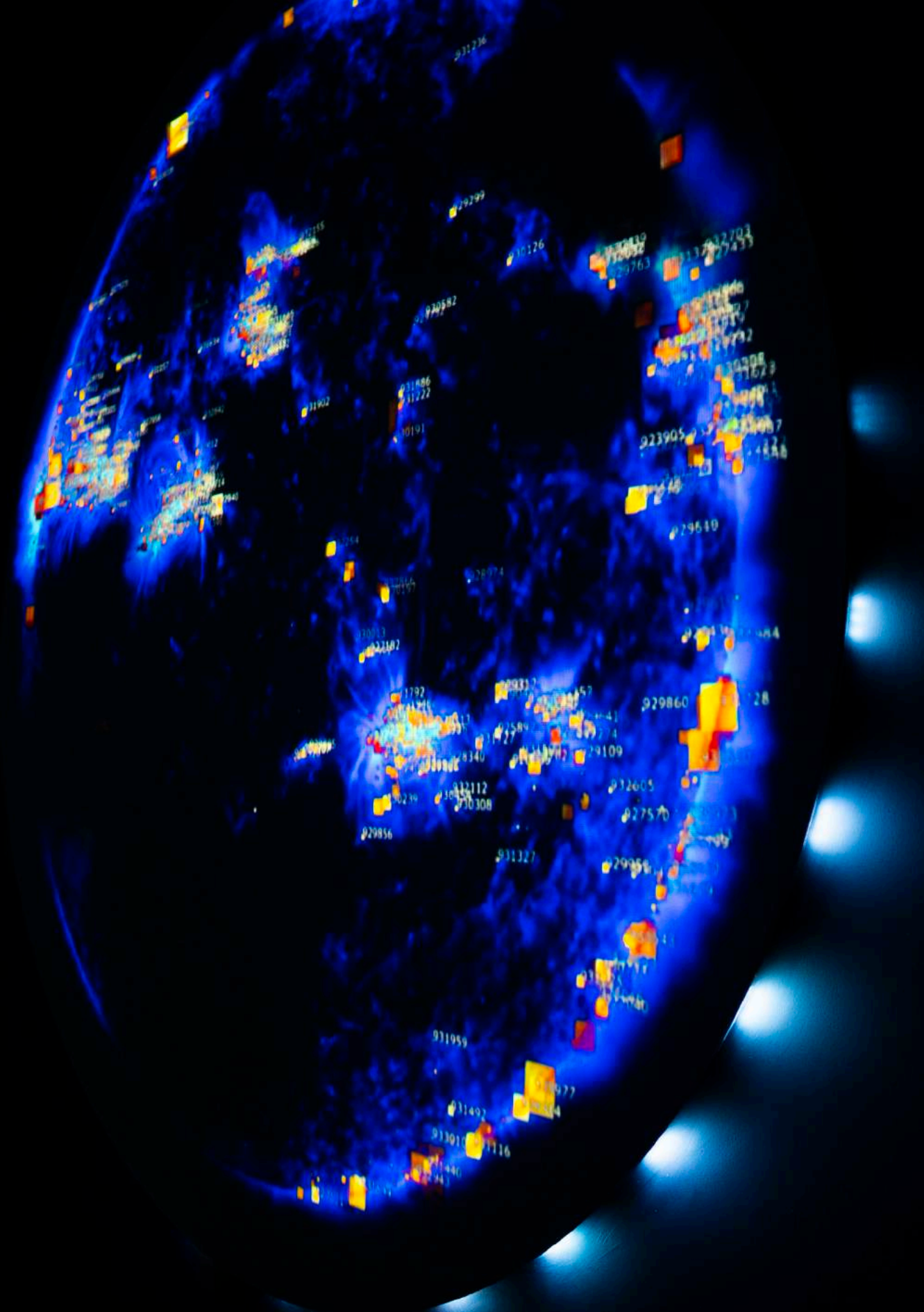
Photosphere é uma jornada em torno do conceito que permeia nossa estrela principal, o Sol. Integrando elementos astrofísicos e biológicos em uma experiência audiovisual sensorial, uma tela circular com vídeos generativos representa a dinâmica da fotosfera solar, com elementos e dados reais coletados do universo para criar padrões vibrantes e cores efêmeras. Sincronizada com uma trilha sonora original baseada em sons reais captados do espaço, a instalação estabelece uma conexão entre luz e som e transmite a intensa variação de energia solar.

Os visitantes são convidados a mergulhar em uma jornada que capta a essência do Sol como fonte de vida e sua influência profunda sobre a Terra e suas criaturas. Photosphere é uma celebração sensorial que convida o público a contemplar a riqueza de significados que o Sol oferece, desde sua essência física até seu impacto na vida terrestre.

PHOTOSPHERE_

Photosphere is a journey into the concept that permeates our main star: the Sun. Integrating astrophysical and biological elements into a sensory audiovisual experience, a circular screen with generative videos represents the dynamism of the solar photosphere by incorporating real elements and data collected from the universe to create vibrant patterns and ephemeral colors. The installation, which is synchronized with an original soundtrack that takes real sounds captured from space, establishes a connection between light and sound, conveying the intense variation of solar energy.

Guests are encouraged to immerse themselves in a journey that captures the essence of the Sun as a source of life and its profound influence on planet Earth and its creatures. "Photosphere" is a sensory celebration that stimulates the audience to contemplate the richness of meanings that the Sun offers, from its physical essence to its impact on terrestrial life.





_VIGAS

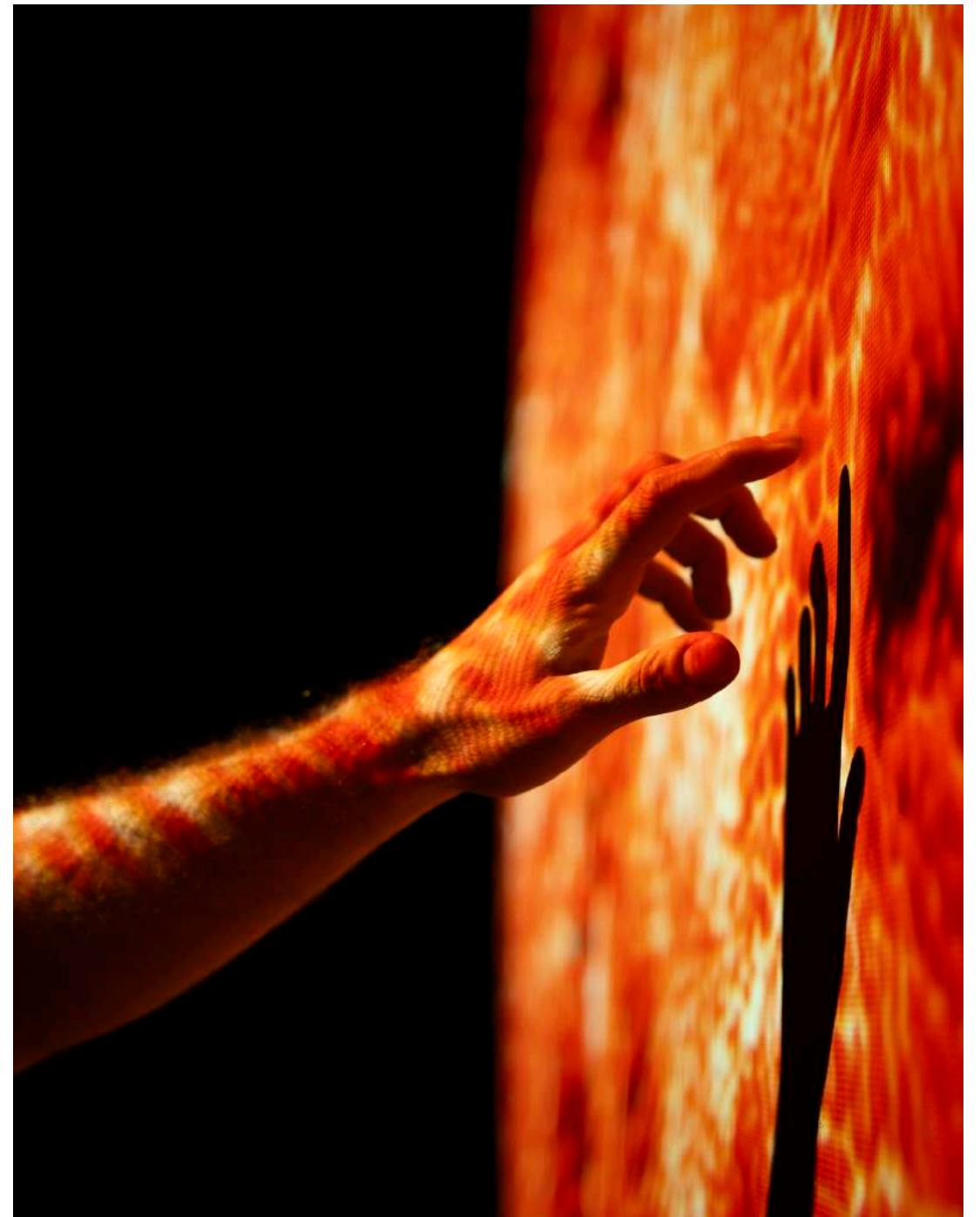
Leandro Mendes — VIGAS é um artista multimídia brasileiro que desenvolve projeções em grande escala, instalações de luz, projeções em 360 graus e performances ao vivo. Seus projetos de arte pública exploram uma estética orgânica e partem da imersão do espectador para experiências únicas. Em sua trajetória, realizou apresentações em festivais como *Amsterdam Light Festival* (Holanda), *Circle of Light Moscou* (Rússia), *Athens Digital Art Festival* (Grécia), *SAT Festival Montreal* (Canadá) e *Sónar Festival Barcelona* (Espanha).

VIGAS foi ganhador do Emmy Award 2019, como protagonista da série *Hack the City*, criada pela National Geographic, que resultou em uma instalação lumínica na cidade de São Paulo; ganhador do prêmio internacional de design de iluminação LIT Awards 2022, com o projeto *APPARATUS 1010*, durante o festival Noor Riyadh, Arábia Saudita; e finalista do prêmio MAB — Media Facade Architecture Biennale 2023 em Toronto, Canadá.

Leandro Mendes — VIGAS is a Brazilian multimedia artist who specializes in large-scale projections, light installations, 360-degree projections and live performances. His public art projects resort to an organic aesthetic and engage the viewer in unique experiences. Throughout his career, he has presented works at festivals such as the *Amsterdam Light Festival* (Netherlands), *Circle of Light Moscow* (Russia), *Athens Digital Art Festival* (Greece), *SAT Festival Montreal* (Canada), and *Sónar Festival Barcelona* (Spain).

VIGAS was the recipient of a 2019 Emmy Award in connection with his role as the protagonist of National Geographic's series "*Hack the City*," — which resulted in a light installation in the city of São Paulo. He also won the international 2022 Lighting Designer LIT Award for his project *APPARATUS 1010* during the Noor Riyadh festival in Saudi Arabia. VIGAS was also a finalist at the MAB — Media Facade Architecture Biennale 2023 in Toronto, Canada.









PATROCÍNIO
SPONSORSHIP
Banco do Brasil

REALIZAÇÃO
REALIZATION
Ministério da Cultura
Centro Cultural Banco do Brasil

CURADORIA
CURATION
Antonio Curti

DIREÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE DIRECTION
Felipe Sztutman

PRODUÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE PRODUCTION
Eduardo Raelle
Rodrigo Primo

PROJETO EXPOGRÁFICO
EXPOGRAPHIC PROJECT
Tiago Guimarães

DIREÇÃO TÉCNICA
TECHNICAL DIRECTION
Ihon Yadoya
João Alencar

ASSISTENTE TÉCNICO
TECHNICAL ASSISTANT
Raphael Minhoso

ASSISTENTE DE CURADORIA E DE PRODUÇÃO
CURATORIAL AND PRODUCTION ASSISTANT
Gabriela Gonçalves

COMUNICAÇÃO VISUAL
VISUAL COMMUNICATION
Ana Carolina Curti Sanches

PROJETO DE ILUMINAÇÃO
LIGHTING PROJECT
Clara Caraméz

EXECUÇÃO DE PROJETO EXPOGRÁFICO
EXPOGRAPHIC PROJECT EXECUTION
Fala Cenários

MONTAGEM
ASSEMBLY
1000 Faces
Elvis Moreira
Gian Spina
LR produções

ENGENHEIRO
ENGINEER
Murilo Jarreta

PRODUÇÃO LOCAL
LOCAL PRODUCTION
Gabriela Weeks

PROJETO MULTIMÍDIA E LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS
MULTIMEDIA PROJECT AND EQUIPMENT RENTAL
AYA Studio

REGISTRO FOTOGRÁFICO E VIDEOGRÁFICO
PHOTOGRAPHIC AND VIDEOGRAPHIC RECORD
Lua Moraes

ASSESSORIA JURÍDICA
LEGAL ADVICE
Olivieri Associados

ADMINISTRATIVO
ADMINISTRATIVE
João Calmon

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS OFFICE
Agência Galo

ACESSIBILIDADE
ACCESSIBILITY
Mais Diferenças - Educação e Cultura Inclusivas

EXECUÇÃO DE COMUNICAÇÃO VISUAL
VISUAL COMMUNICATION EXECUTION
Absoluta Publicidade

REVISÃO DE TEXTO
REVISÃO DE TEXTO
Marca Texto

TRADUÇÃO
TRANSLATION
Thomas Mathewson

AGÊNCIA DE VIAGENS
TRAVEL AGENCY
Deep Travel

SEGURO
SEGURO
Affinité

TRANSPORTE DE OBRAS
TRANSPORTE DE OBRAS
Alves Tegam

OBRAS
ARTWORKS

AQUARELA DE ÍONS
ION WATERCOLOR
Arthur Boeira & Gustavo Milward

ESTRUTURA
STRUCTURE
Marco Novais

TÉCNICOS DE LED
LED TECHNICIANS
Juan Assis
Breno Lenhard
Diego Marques
Gustavo Fornazier

DESENVOLVIMENTO HARDWARE E DE SOFTWARE
HARDWARE AND SOFTWARE DEVELOPMENT
Arthur Boeira
Gustavo Milward

PRODUÇÃO
PRODUCTION
AYA Studio

CÉU ZERO
ZERO SKY
Matheus Leston

CONCEPÇÃO E DIREÇÃO CRIATIVA
CONCEPTION AND CREATIVE DIRECTION
Matheus Leston

ESTRUTURA
STRUCTURE
1000Faces

PRODUÇÃO
PRODUCTION
AYA Studio

CONTINUUM
CONTINUUM
Sala 28

CONCEPÇÃO
CONCEPTION
Júnior Costa Carvalho
Rodrigo Machado

TÉCNICA
TECHNIQUE
Júnior Costa Carvalho
Rodrigo Machado
Douglas Mello Ferraz

SOFTWARE
SOFTWARE
Rodrigo Machado

ESTRUTURA
STRUCTURE
Pontoset Cenografia

FLUIDO SOLAR
SOLAR FLUID
Erotidesnai

CONCEPÇÃO E DIREÇÃO CRIATIVA
CONCEPTION AND CREATIVE DIRECTION
Erotidesnai

CENOGRAFIA
SCENOGRAPHY
A77lab

PRODUÇÃO MUSICAL
MUSICAL PRODUCTION
Anderson Kaltner

DESIGNER DE INTERAÇÃO
INTERACTION DESIGNER
Eduard Krasilnikov

PRODUÇÃO
PRODUCTION
AYA Studio

GÊNESIS
GÊNESIS
AYA Studio

DIREÇÃO GERAL
GENERAL DIRECTION
Felipe Sztutman

DIREÇÃO CRIATIVA
CREATIVE DIRECTION
Antonio Curti

DIREÇÃO DE CONTEÚDO E MOTION GRAPHICS
CONTENT DIRECTION AND MOTION GRAPHICS
João Alencar

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT PRODUCTION
Raphael Minhoso
Wesley Lee

PRODUÇÃO MUSICAL
MUSICAL PRODUCTION
Juvi Chagas

ESTRUTURA
STRUCTURE
1000Faces

PERIHELION
PERIHELION
Bruno Borne

CONCEPÇÃO, DIREÇÃO CRIATIVA E PROGRAMAÇÃO
CONCEPTION, CREATIVE DIRECTION AND PROGRAMMING
Bruno Borne

PRODUÇÃO ESCULTÓRICA
SCULPTURAL PRODUCTION
Madeeeira Marcenaria Serralheria

PRODUÇÃO SONORA
SOUND PRODUCTION
Estúdio Tabuleiro

PRODUÇÃO
PRODUCTION
AYA Studio

PHOTOSPHERE
Vígas

CONCEPÇÃO E DIREÇÃO CRIATIVA
CONCEPTION AND CREATIVE DIRECTION
Vígas _ Leandro Mendes

PRODUÇÃO
PRODUCTION
AYA Studio

PRODUÇÃO

conceito



REALIZAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CULTURA





PRODUÇÃO

conceito



REALIZAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CULTURA

