

Ministério da Cultura e Banco do Brasil apresentam

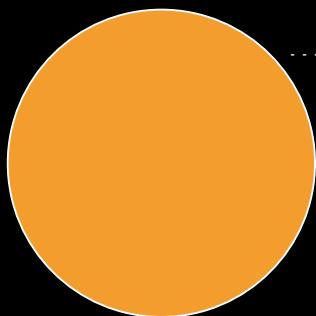


LUZ ETERNA

ENSAIO SOBRE O SOL

curadoria
Antonio Curti
direção
Felipe Sztutman

1º ANDAR



GÊNESIS_
_AYA STUDIO



FLUIDO SOLAR_
_EROTIDESNAI



TÉRREO

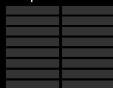
PERIHELION_
_BRUNO BORNE



PHOTOSPHERE_
_VIGAS



CÉU ZERO_
_MATHEUS LESTON



ENTRADA

Banco do Brasil apresenta e patrocina *Luz Eterna: Ensaio sobre o Sol*, uma exposição reunindo cinco 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.

Banco do Brasil is proud to sponsor and present *Eternal Light: An Essay on the Sun*, an exhibition that brings together five 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

O Sol é essencial para a existência e o equilíbrio da Terra, sendo a fonte primária de energia que sustenta a maior parte das formas de vida. Estrela central do Sistema Solar, ele desempenha um papel fundamental em todos os aspectos da vida terrestre, moldando a existência e sustentando a complexa rede de interações que formam o nosso planeta.

Durante o Paleolítico, o Sol foi vital para a sobrevivência humana, pois sua luz permitia caçar, explorar novos territórios e garantir a proliferação da espécie. A ausência do Sol trazia a escuridão, o medo e a necessidade de proteção contra ameaças. Com o desenvolvimento das sociedades, o Sol foi elevado à categoria de divindade, sendo reverenciado como o primeiro deus da humanidade. Civilizações antigas, como o Egito, o personificaram em deuses como Rá e Hórus; no Japão, surgiu como a deusa Amaterasu, e outras culturas também criaram as próprias representações solares.

O domínio do fogo, elemento que compartilha características com o Sol, como calor e luz, foi um ponto de virada para a humanidade. Com o fogo, os seres humanos conquistaram a escuridão e se protegeram. Séculos depois, com o advento da eletricidade, o homem alcançou o ápice dessa evolução. A eletricidade, forma moderna do Sol, marcou o controle total das suas propriedades, permitindo ao ser humano criar a própria luz e moldar o mundo ao seu redor.

Com a invenção da luz artificial, surgiram novas possibilidades para a realização de feitos antes inimagináveis, desde a iluminação de cidades até a criação de tecnologias que transformaram a sociedade. No campo da arte, movimentos como a *light art* e a *new media art* utilizam a luz e a eletricidade como fundamentos para suas criações, explorando novas formas de expressão artística.

A exposição *Luz Eterna: Ensaio sobre o Sol* é uma celebração artística do Sol, destacando sua relevância para a sociedade e para a arte contemporânea. Ela reflete como a luz, natural ou artificial, continua a ser um pilar essencial da nossa civilização e uma fonte de inspiração para artistas.

The sun is essential for the existence and equilibrium of the Earth, providing it with the primary source of energy that nurtures the majority of life forms. The central star of the Solar System, it plays a fundamental role in all aspects of terrestrial life, molding existence and sustaining the complex web of interactions that make up our planet.

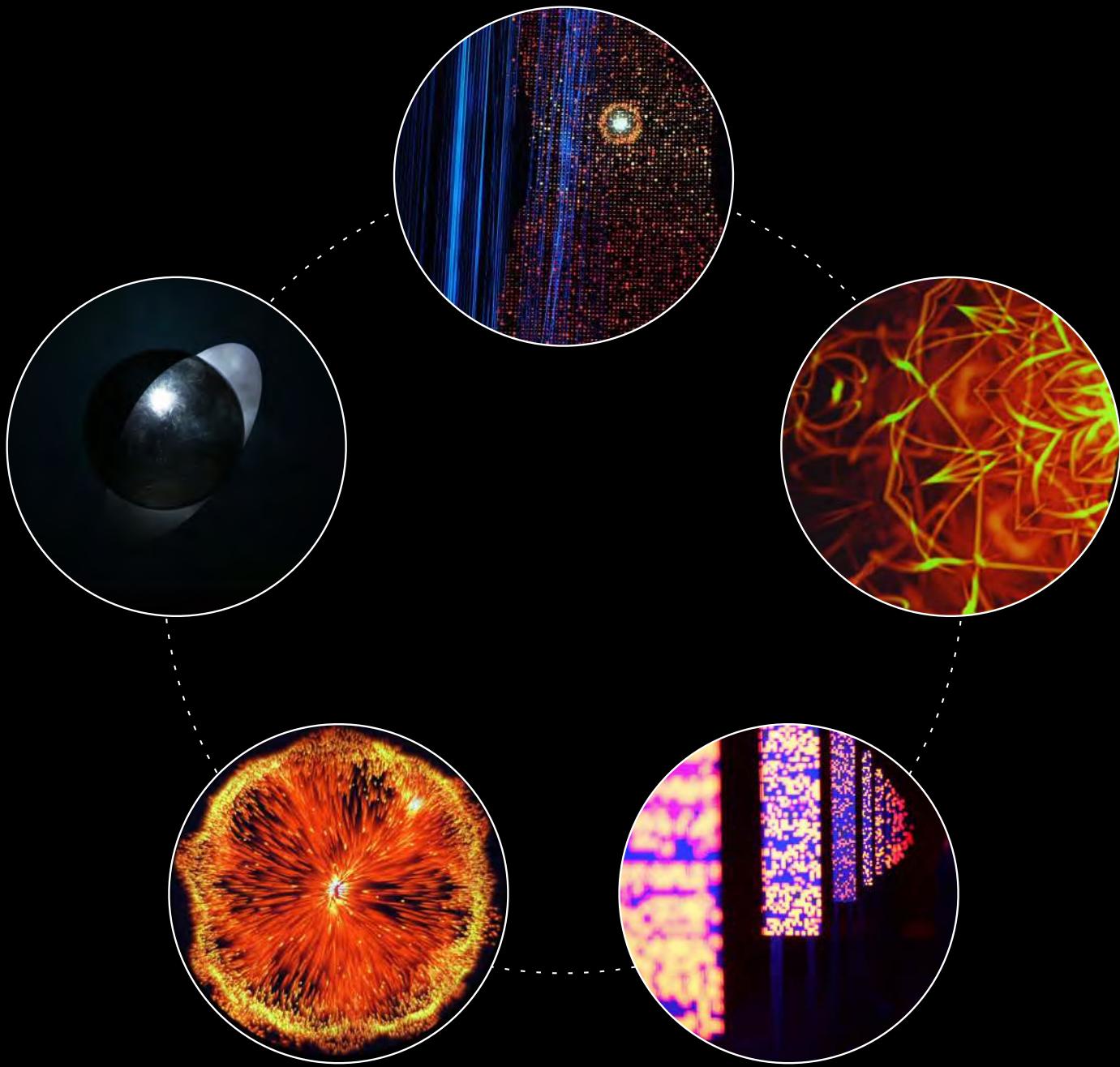
During the Paleolithic era, the Sun was vital for human survival, because it enabled men to hunt and explore new territories, and ensured the proliferation of the human species. The absence of light leads to darkness, fear and the need to protect oneself from danger. With the advent of societies, the Sun was promoted to deity status and was revered as humanity's first God. Ancient Egyptian civilization, among others, personified the sun in the forms of Ra and Horus; in Japan, it was transformed into the goddess Amaterasu, and other cultures also created their own solar representations.

The mastery of fire, an element that shares some of the Sun's properties, such as heat and light, was a turning point for humanity. Through fire, humans were able to conquer darkness and protect themselves. Centuries later, with the advent of electricity, humanity reached the pinnacle of this evolutionary process. Electricity, humanity's modern "Sun", symbolizes complete control over its properties, enabling humans to create their own light and mold the world around them.

With the invention of artificial light, new possibilities emerged, opening the door to feats that were previously inconceivable: from the illumination of cities to the creation of technologies that have transformed society. In the domain of art, the light art and new media art movements use light and electricity as foundations for their creations, exploring new forms of artistic expression.

The exhibit *Eternal Light: An Essay on the Sun* is an artistic celebration of the Sun that highlights its importance to society and to contemporary art. It reflects on how light, be it natural or artificial, continues to be a pillar of our civilization and a source of inspiration for artists.

ANTONIO CURTI
CURADOR // CURATOR



A criação de *Luz Eterna: Ensaio sobre o Sol* envolve um intenso intercâmbio de saberes entre artistas, técnicos e a equipe de produção. Cada obra resulta de um processo colaborativo que utiliza tecnologias como painéis de LED, projeções e sistemas paramétricos. A mostra funciona como um *hub* criativo, no qual artistas compartilham experiências e exploram soluções técnicas, culminando em uma exposição inovadora e imersiva.

O uso de materiais e tecnologias nacionais é fundamental para a concepção das obras, destacando a capacidade do Brasil de dialogar com as práticas recentes da *new media art*. Essa abordagem une as criações às inovações tecnológicas, explorando a luz e a interatividade de formas que desafiam as percepções do público. Ao combinar esses elementos, a exposição revela o potencial expressivo da tecnologia nas artes visuais, ampliando as fronteiras do que é possível conceber e vivenciar.

Transitando entre o mundo físico e o virtual, a mostra cria um espaço híbrido onde o público não é apenas espectador, mas também parte ativa da obra. As interações digitais, presentes em várias instalações, geram novos modos de participação, permitindo que o visitante transforme sua percepção de realidade por meio das criações. Essa integração entre o real e o digital rompe as barreiras tradicionais entre arte e espectador, oferecendo experiências que desafiam a percepção sensorial e a própria noção de presença no espaço.

Pensada para se adaptar de maneira única a cada local, a exposição estabelece uma relação *site-specific* com o ambiente. A modularidade das obras permite ajustes dinâmicos, mantendo sua essência e garantindo a continuidade narrativa, independentemente das especificidades de cada local.

O espaço expográfico foi cuidadosamente planejado para assegurar que cada obra preserve sua individualidade. A luz, elemento unificador, guia o público ao longo do percurso, criando uma jornada sensorial em que o ambiente e as criações se fundem. O design assegura a convivência harmoniosa das instalações, proporcionando uma experiência fluida e envolvente.

The creation of *Eternal Light: An Essay on the Sun* requires an intense exchange of knowledge between artists, technicians and the production team. Each work results from a collaborative process that utilizes technologies such as LED panels, projections and parametric systems. The exhibition is akin to a creative hub in which artists share their experiences and explore technical solutions, culminating in an innovative and immersive exhibition.

The use of nationally-made materials and technology is an integral part of the artworks, highlighting Brazil's ability to engage with the latest practices in New Media Art. This approach links these creations to technological innovations, exploring light and interactivity in ways that challenge the audience's perceptions. By combining these elements, the exhibition reveals the expressive potential of technology when linked to visual arts, thus expanding the boundaries of what can be conceived and experienced.

Moving between the physical and virtual worlds, the exhibition creates a hybrid space in which the audience is not merely a spectator but an active participant in the artwork. Digital interactions, present in several installations generate new modes of participation, allowing visitors to transform their perception of reality through the creations. This integration of reality with the digital realm breaks the traditional barriers between art and spectator, offering experiences that challenge sensory perception and the very notion of presence in space.

Designed to uniquely adapt to each location, the exhibition establishes a site-specific relationship with its environment. The modularity of the works allows room for dynamic adjustments, preserving their essence while ensuring the continuity of the narrative, regardless of the particularities of each site.

The exhibition space was carefully designed to ensure that each work maintains its uniqueness. The unifying element of light guides the audience throughout their journey, creating a sensory experience where the environment and the creations merge. The layout ensures that the installations coexist in harmony, providing a fluid and immersive experience.

FELIPE SZTUTMAN
DIRETOR // DIRECTOR

GÊNESIS_ 2024

Gêneseis 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. *Gêneseis* 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, sinestesticamente, funciona como um sino de anunciação. 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 com 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.

PHOTOSPHERE_ 2024

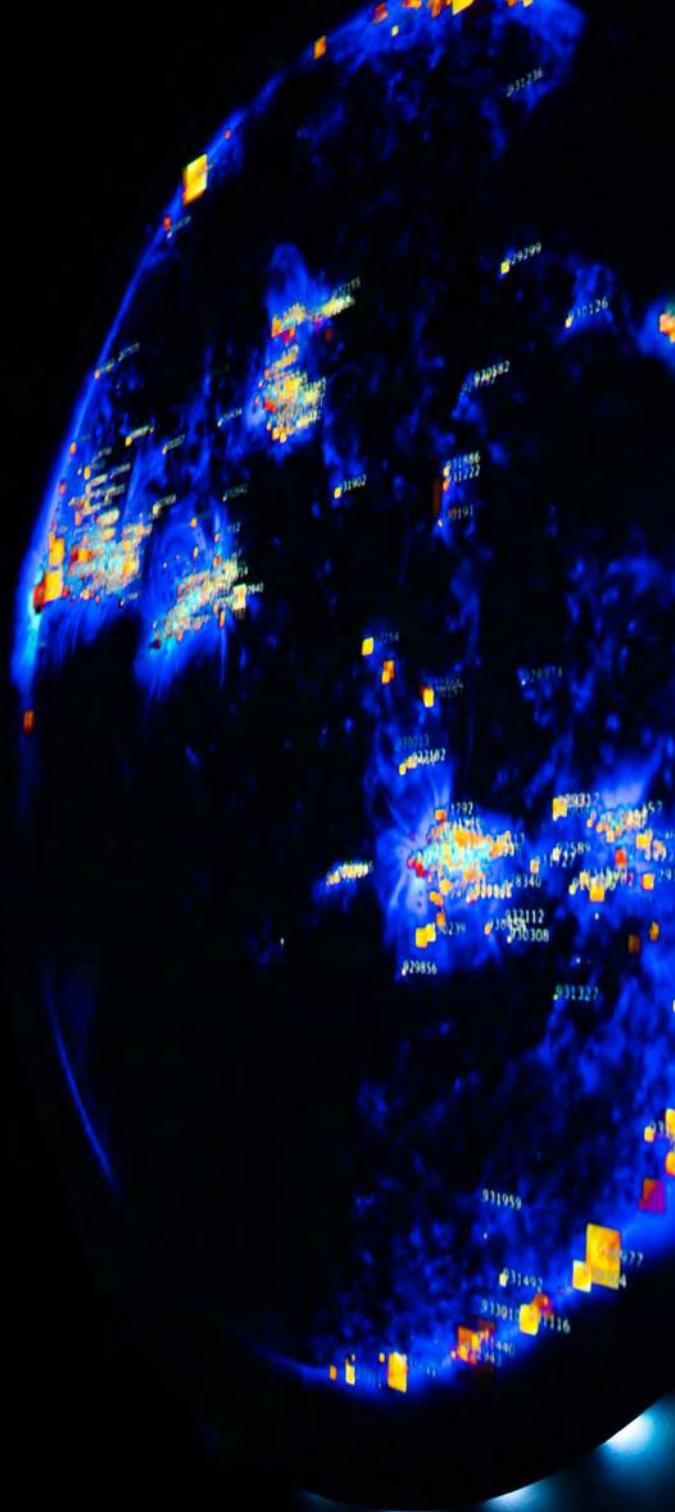
Photosphere é uma jornada em torno do conceito que permeia nossa estrela principal, o Sol. Integrando elementos astrofísicos e biológicos em uma experiência audiovisual sensorial, uma tela circular com vídeos generativos representa a dinâmica da fotosfera solar, com elementos e dados reais coletados 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 Moscow* (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 luminica 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.



**14/Set
a 25/Nov 2024**

L 9h — 20h
Todos os dias,
exceto às terças

Entrada Gratuita

Retire seu ingresso na bilheteria
ou pelo site bb.com.br/cultura

 /ccbbbsp

 /ccbbbsp

 ccbbcultura

Informações

+55 11 4297-0600

SAC

0800 729 0722

Deficiente Auditivo ou de Fala

0800 729 0088

Ouvidoria

0800 729 5678

Centro Cultural Banco do Brasil

Rua Álvares Penteado, 112

Centro Histórico, SP

Próximo à estação São Bento do Metrô

PATROCÍNIO
Banco do Brasil

REALIZAÇÃO
Ministério da Cultura e
Centro Cultural Banco do Brasil

CURADORIA
Antonio Curti

DIREÇÃO
Felipe Sztutman

PRODUÇÃO EXECUTIVA
Eduardo Raele
Rodrigo Primo

PROJETO EXPOGRÁFICO
Tiago Guimarães

DIREÇÃO TÉCNICA
Ihon Yadoya
João Alencar

ASSISTENTE TÉCNICO
Leonardo Curti
Raphael Minhoso

**ASSISTENTE DE CURADORIA
E DE PRODUÇÃO**
Gabriela Gonçalves

COMUNICAÇÃO VISUAL
Ana Carolina Curti Sanches

PROJETO DE ILUMINAÇÃO
Clara Caraméz

EXECUÇÃO DE PROJETO EXPOGRÁFICO
Secall Cenografia

MONTAGEM
1000 Faces
Elvis Moreira
MMV

ENGENHEIRO
Murilo Jarreta

PRODUÇÃO LOCAL
Gian Spina

**PROJETO MULTIMÍDIA
E LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS**
AYA Studio

**REGISTRO FOTOGRÁFICO
E VIDEOGRÁFICO**
Lua Morales

ASSESSORIA JURÍDICA
Olivieri Associados

ADMINISTRATIVO
João Calmon

ASSESSORIA DE IMPRENSA
Agência Galo

ACESSIBILIDADE
Mais Diferenças -
Educação e Cultura
Inclusivas

REVISÃO DE TEXTO
Marca Texto

TRADUÇÃO
Thomas Mathewson

SEGURO
Affinité

TRANSPORTE DE OBRAS
Alves Tegam

OBRAS
// ARTISTAS

CÉU ZERO
Matheus Leston

FLUIDO SOLAR
Erotidesnai

GÊNESIS
AYA Studio

PERIHELION
Bruno Borne

PHOTOSPHERE
Vigas

PRODUÇÃO

REALIZAÇÃO



**Lei de
Incentivo
à Cultura**
Lei Rouanet

conceito



**MINISTÉRIO DA
CULTURA**

