



produção
produced by



iniciativa
promoted by

FUNDAÇÃO VALE

patrocínio
sponsored by



realização
presented by

Ministério da
Cultura



Ministério da Cultura e Vale
apresentam present

REINVENTING THE WORLD

REINVENTANDO O MUNDO

curadora
curators
Franklin Esparth Pedroso
Jorge Emanuel Espinho

Abraham Palatnik
André Parente
Angela Detanico & Rafael Lain
Chelpa Ferro
Eduardo Kac
Fernando Velázquez
Floriano Romano
Leandro Lima & Gisela Motta
Letícia Parente
Marcelo Moscheta
Mariana Manhães
Marssares
Maurício Salgueiro
Milton Marques
O Grivo
Paulo Bruscky
Paulo Nenflídio
Paulo Vivacqua
Pedro Paulo Domingues
Rafael França
Regina Silveira
Sonia Andrade

12 JULHO – 15 SETEMBRO 2013

JULY 12 – SEPTEMBER 15 2013

Museu Vale

Antiga Estação Pedro Nolasco s/n
Argolas | Vila Velha | Espírito Santo
cep 29114-920 | tel 55 [27] 3333-2484
www.museuvale.com











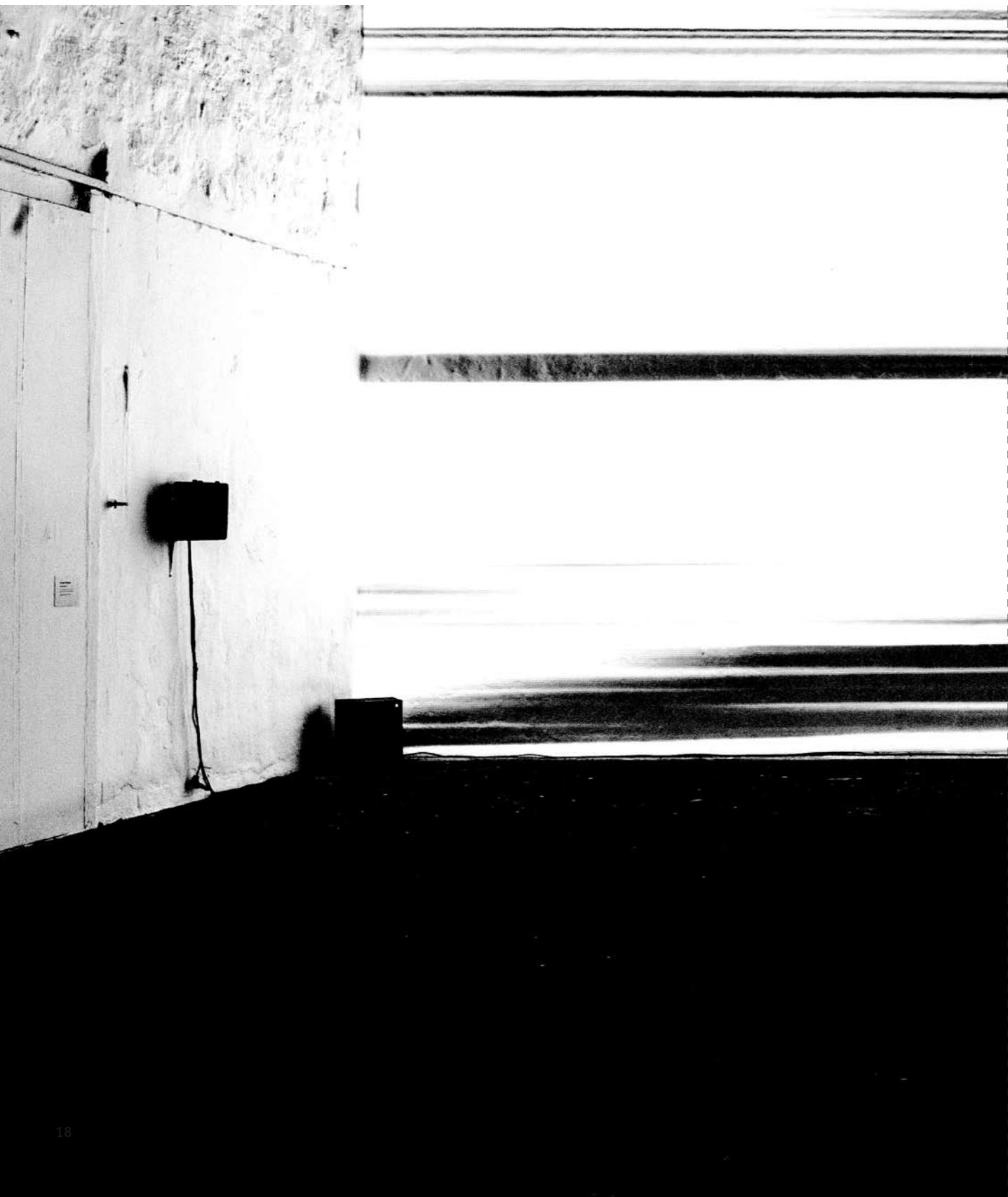


A Fundação Vale traz ao público a exposição “Reinventando o mundo”, dando continuidade ao tema proposto este ano aos Seminários Internacionais Museu Vale, e apresentando uma coletiva de artistas que utilizam a tecnologia como linguagem plástica. Com curadoria de Franklin Espath Pedroso e Jorge Emanuel Espinho, as obras selecionadas para esta mostra evocam a questão tecnológica – desde a década de 1960, época da tecnologia mecânica, até hoje, era das tecnologias digitais e interativas.

A exposição tem um núcleo histórico que reúne artistas como Abraham Palatnik, Mauricio Salgueiro e Regina Silveira, e estende seu alcance aos jovens artistas; todos conectados às possibilidades plásticas, lúdicas e sensoriais da tecnologia. A montagem contou com a colaboração de aprendizes do Programa Educativo do Museu, que tiveram a oportunidade de colocar em prática o conhecimento adquirido nas aulas teóricas, atuando como assistentes dos artistas. Essa troca enriquecedora foi um estímulo à própria interatividade sobre a qual a mostra versa.

A Fundação Vale, ao realizar essa mostra, reafirma seu compromisso de ampliar o acesso da população aos bens culturais, promovendo a inclusão social, a qualificação e a profissionalização de jovens no campo da cultura, da arte e da economia criativa, contribuindo com desenvolvimento dos indivíduos e da sociedade.





REINVENTANDO O MUNDO

Arte e Tecnologia

Incontornável paradigma dos dias atuais: a realidade tecnológica e *virtual* em que vivemos submergidos transformou radicalmente todos os aspectos da nossa vida, nas suas principais e mais diversas vertentes. Se o advento da *máquina* e da automação prometia libertar o homem de funções meramente mecânicas e funcionais, permitindo-lhe dedicar-se a tarefas eminentemente lúdicas e enriquecedoras, todos somos, hoje, testemunhas da *dependência total* – e muitas vezes absurda – que o meio tecnológico e especificamente a internet imprimem e assumem no cotidiano. Esse pretensão *efeito automático*, de nós bem conhecido, manifesta-se radicalmente no dia a dia: na forma como nos comunicamos e exprimimo-nos, na maneira como acedemos e criamos a informação, na relação com o mundo e com o tempo, no trabalho e no lazer, no aparecimento de relações estritamente virtuais, em tudo o que somos e nos rodeia. Estruturas de informação e comunicação que eram, até há bem pouco tempo, perfeitamente válidas e comuns foram irremediavelmente ultrapassadas por uma cultura global de imediatismo, simultaneidade, acessibilidade e exigência. Não discorreremos aqui sobre o valor do que terá sido, talvez, para sempre perdido. Olharemos, antes, o presente, miríade de infinita luz tecnológica e virtual, que todos habitamos, indefectíveis e orgulhosos.

O fenômeno da internet, *advento total* que trouxe à luz do *tempo presente* o acesso a vozes, contextos, realidades e memórias até então inescrutáveis – além de condicionantes de ordem geográfica, social, cultural ou política – expressa-se hoje de forma tão englobante e complexa que é difícil fazer dele um diagnóstico ou aproximação profundos. Destacaremos talvez a produção de conteúdos e sua fácil disseminação em *rede* planetária, como um dos maiores avanços da globalização na era da informação. Atualmente, são várias as manifestações sig-

nificativas e seus resultados transformadores – com origens e efeitos de ordem política, cultural e social – que se originaram e alimentaram-se na *web*. Aqui, se a forma não faz o conteúdo, em muito o influencia e facilita. A rapidez, a eficácia de *produção* e a consequente *difusão* de temas e assuntos de natureza política, artística e cultural serão seguramente algumas das maiores conquistas da nossa era. O caráter expressivo, crítico e criativo – potenciado pela tecnologia *infocomunicacional* de que hoje dispomos – será um dos grandes modelos e padrões a influenciar, também, todo o tempo futuro.

Mas aqui nos interessam mais em particular os artistas e suas obras: na qualidade de agentes criadores da vanguarda, utilizadores pioneiros e experimentais – e desde sempre – de todo e qualquer recurso mecânico ou tecnológico que possa revelar-se um instrumento precioso na sua expressão e criação artísticas. Serão, então, alvo da nossa atenção alguns dos mais interessantes criadores brasileiros da arte de pendor tecnológico. Pois foi precisamente no contexto das conferências *Cyber-Arte-Cultura: a trama das redes*, promovidas pela direção do Museu Vale, celebrando os seus 15 anos de atividade e que aconteceram em março de 2013, que surgiu o convite para que desenvolvêssemos uma orientação curatorial – e consequente seleção de artistas e respectivas obras – de recorte exemplificativo, mas abrangente do que foram, e são hoje, os principais agentes criadores da arte tecnológica no Brasil. Ao artista capixaba Maurício Salgueiro foi reservado, logo de início um lugar de destaque na mostra, considerando o pioneirismo e a importância que o seu trabalho desde cedo assumiu no panorama artístico nacional e internacional, apesar de – e também contrariando – um estranho desconhecimento que persiste ainda hoje em relação à sua obra, inclusive nos meios artísticos e culturais brasileiros. Encontramos aqui um conjunto de 22 artistas e 37 obras – resultado de uma escolha bastante difícil – entre muitos outros que por diversas razões se viram impossibilitados de estar presentes. Importa reforçar que, no recorte temporal referido, muitos foram os criadores importantes que se serviram da tecnologia, mecânica ou digital, na sua ação criadora e produtiva. Apesar da excelente dimensão do espaço expositivo, seria fisicamente impossível incluir todos. Ficamos assim com uma mostra – entre outras possíveis – que julgamos representativa da arte tecnológica brasileira. Incluímos vertentes como a arte cinética e sonora, a videoarte e o *mapping*, a instalação e a bioarte, a robótica e a interatividade numa panóplia diversificada e exemplificativa, ruidosa e colorida, tão ao gosto dos tempos modernos.

Os artistas aqui presentes são: Abraham Palatnik, André Parente, Angela Detanico & Rafael Lain, Chelipa Ferro, Eduardo Kac, Fernando Velázquez, Floriano Romano, Leandro Lima & Gisela Motta, Letícia Parente, Marcelo Moschetti, Mariana Manhães, Marssares, Maurício Salgueiro, Milton Marques, O Grivo, Paulo Bruscky, Paulo Nenflidio, Paulo Vivacqua, Pedro Paulo Domingues, Rafael França, Regina Silveira e Sonia Andrade.

Foi clara a intenção inicial de a curadoria criar um espaço de vivência e de relação com as obras, fazendo da interatividade e da *imersão* princípios ativos e ordenadores da experiência do visitante. Nesse sentido, não se pretendeu disponibilizar um conjunto de obras que se dispusessem apenas a ser observadas numa postura clássica e passiva. Antes se quis sublinhar o caráter transformador e ativo, viral e questionador, por vezes perturbador e incômodo, que a tecnologia oferece e proporciona. Quis-se discorrer sobre algumas possibilidades que a arte de pendor tecnológico oferece – do ponto de vista sensorial, lúdico e também profundo e reflexivo – de enriquecimento das experiências de sensação, vivência e relação. Assumi-se que a própria interação entre as obras seria fundamental e *natural*; criando um ambiente expositivo quase *orgânico* na sua contaminação sonora e luminosa, espacial e temática, simbólica e de *fato*. Sem prejuízo para a percepção/vivência de cada obra como um todo, privilegiou-se a coexistência simultânea – por vezes concorrente e sobreposta – de obras de natureza diversa e até conflitante. Ao sublinhar a questão da interatividade, criou-se um ambiente *permanentemente irrepelível*, já que as probabilidades de coincidência do mesmo registro total – visual ou sonoro –, num todo *manipulável* pelo visitante, são praticamente nulas. Essa *interseção permanente* e fluida, que cria um ambiente vivo e ondulante, transformador e englobante, simultaneamente exterior e interior ao espectador, parece-nos uma excelente metáfora para a forma como vivemos, todos nós, os dias de hoje: cercados por ondas de rádio e *gadgets*, frequências múltiplas e telas, máquinas ligadas e celulares, luz elétrica e automóveis, imagens, sons e cores digitais. A era do homem-máquina chegou há muito numa relação ressignificante e transversal, totalmente transformadora e híbrida, de todos os aspectos – práticos e teóricos, rotineiros e lógicos – da vida humana.

PRIMEIRA SALA – ANOS 60 A 90

A cidade – pioneirismo, experimentação, crítica social

A cidade cedo se revelou como a mais completa e complexa invenção do homem, berço de todas as descobertas e destino de todas as invenções, caldo profícuo e criador de todas as correntes e vanguardas, destino de todas as viagens em procura de enriquecimento financeiro ou cultural, pano de fundo escolhido para uma vida de possibilidades cumpridas e conquistas realizadas. Mas também, imediatamente, prisão dourada a encurralar e a reduzir o homem moderno, perdido numa corrida louca e circular rumo ao *dia a dia* – *produtivo* e escravizante, frenético e infinito – da dura e competitiva realidade urbana. Considerando a enorme onda contestatária e de contracultura que varreu na década de 1960 todo o espectro ocidental – à procura de uma alternativa a essa realidade do homem mecanizado e mero objeto, refém de correntes de produtividade e normalização impostas, de valores éticos, profissionais e culturais; e tendo em conta o contexto particular que o Brasil vivia na época – refém de uma ditadura feroz, particularmente durante os chamados *anos de chumbo*, entre finais dos anos 60 a meados da década de 1970 –, é imprescindível sublinhar aqui a atividade artística de alguns criadores que já nessa época apontavam caminhos, desbravavam conceitos e iniciavam um percurso – impensável para o homem comum – de inovação inventiva e artística com forte consciência e crítica política, social, ética, cultural.

Para alguns, serviria a própria *realidade urbana* que os rodeava – no seu alto contraste de deslumbramento luminoso modernizado e ruidosa marcha mecanizada; de multidões (des)ordeiras perdidas no caos cotidiano mas também do acesso iniciático e aparentemente *ilimitado* a um admirável mundo novo de possibilidades, mecanismos e experiências por descobrir –, a cidade; como sumário criativo, inspirador e revelador, desse trabalho de apontar caminhos e descobrir amarras. Uma construção ainda inicial, mas firme e decidida, de uma obra e percurso pertinentes, atentos, inventivos, maravilhosos. Esses artistas se revelariam, muitos anos depois, visionários verdadeiramente privilegiados na sua *releitura criativa*, clara e incisiva, transformadora e paradigmática de uma realidade pós-moderna dura e difícil. Uma realidade já claramente formatada num crescente e circundante domínio uniformizado: tecnológico e artificial, político e social. Um desafio crucial à individualidade, criatividade e liberdade; fundamentais condições para a plena existência do indivíduo no espaço contemporâneo.

Maurício Salgueiro nasceu no Espírito Santo em 1930, partindo aos seis anos para o Rio de Janeiro. Formou-se na Escola Nacional de Belas Artes e aperfeiçoou seus estudos de escultura em metal em Paris e em Londres. Foi professor em várias escolas, institutos e universidades, no Rio de Janeiro e no Espírito Santo; participou, a partir de meados dos anos 60, de várias bienais e salões de arte moderna, no Brasil e no mundo. Pioneiro da arte tecnológica no Brasil, as suas esculturas sonoras, luminosas e mecânicas logo incorporaram elementos da realidade urbana, como buzinas e semáforos, movimentos de *marcha* sincopada e ruidosa, e o uso de lâmpadas fluorescentes num jogo cromático e mecanizado de fascínio e beleza. Sempre interativos, seus trabalhos proporcionam ao espectador uma experiência profunda de expectativa e deslumbramento, através da brilhante reutilização e ressignificação de elementos do cotidiano, numa nova forma escultural e plástica, reflexiva e envolvente, de enorme valor artístico.

Incluimos nesta mostra um conjunto representativo da produção do artista, num total de 10 obras. Elas representam alguns momentos significativos de um recorte de três décadas de produção, utilizando recursos tecnológicos que, se hoje nos parecem bem ultrapassados, eram absolutamente inovações naquela época. A *Urbis II* (1964), semáforo sonoro incoerente e aleatório, a confundir instruções num tráfego caótico e irritante; a *Vênus androide I* (1998), escultura mecânica cujos movimentos de marcha ruidosa aplicados a um arquétipo feminino de fertilidade e beleza – feito *totem* de aço frio – parecem falar da inalcançável distância que nos separa de um sensível primordial; a *Poça* (série *Vazamentos*, 1985), surpreendente hino a um masculino falhado e redundante, plástico e *orgânico*, na sua avermelhada prisão oleosa, imponente e afirmativa; A *lâmina* (1969), enorme e ondulante folha de aço reflexivo, paródia meio descontrolada e barulhenta, ao *espelho*, nota breve de um ego destruído pela força mecânica que o imita, distorce e desfigura; a *Urbis V (As vizinhas)* (1965); em que aquilo que ali dizemos é escutado em outro lugar, sem que o saibamos e ao vivo, visionária referência crítica – e tão atual – a questões como a privacidade, o uso perverso da tecnologia, o poder controlador de um estado que espia seus cidadãos; e as várias *Esculturas luminosas I, III, IV, VII e X* (de 1963 a 2011), belas referências cromáticas de luz e cor aos enormes edifícios que habitam e habitamos – supremos e sublimes, imóveis e altivos –, os mais elevados e dominantes lugares das nossas populosas e caóticas cidades modernas. Destas destacaremos a *Escultura luminosa X* (1968-2011), em que o interior belo e confuso de fios e fichas coloridas é

deixado a descoberto pelo artista, descoberta em simbólica revelação da *vida interior* – desordenada e obscura, revolta e conflituosa –, que alimenta e preenche o âmago vital de qualquer estrutura. Essa obra forte e metafórica, cheia de beleza e confusão – e também claramente remetente às enormes construções habitacionais dos grandes centros urbanos –, reúne em simples e sedutora disposição essas duas facetas fundamentais da realidade tecnológica que nos rodeia: por um lado, uma *exterioridade* sedutora e funcional, bela e prática, disponível e aberta; por outro, encerra em seu *interior* a teia inescrutável de relações e sobreposições, contaminações e dispersão, que apenas percebemos assim: simbolicamente apresentadas numa obra de arte penetrante, significativa, sedutora e envolvente.

Mas outros artistas vanguardistas, profícuos e experimentais, surgem neste espaço expositivo *urbanizado*: Paulo Bruscky (Recife, 1949), com o seu *O meu cérebro desenha assim* (1979) – e a revisitação da mesma obra em 2007 –, registro experimental de um artista engajado e multifacetado, em que um eletroencefalograma é utilizado para desenhar, na ressignificação poética da funcionalidade de um instrumento da medicina moderna; Regina Silveira (Porto Alegre, 1939), com seu *Dígito* (1982-2004), animação digital que reproduz – em movimentos horizontais, lineares e repetitivos – uma construção/preenchimento do espaço, num hino redutor e minimalista a uma era digitalizada, fria e artificial, que acabava então de começar; Rafael França (Porto Alegre, 1957 – Chicago, 1991), com a curta narrativa videográfica, surreal, poética e perturbadora de *After a deep sleep (Getting out)* (1985), em que a cidade parece ser origem e entorno obscuro, mas também escape, a uma angústia fóbica que tem lugar num tensionado ambiente doméstico; Sonia Andrade (Rio de Janeiro, 1935), artista que também cedo explorou os limites entre o real e o fictício, o subjetivo e o factual – até no próprio corpo –, com fortes trabalhos precursores em vídeo, que roçam uma autoviolência teatralizada e performática, e nos apresenta *A marcha* (1976-1984), parte de uma instalação bem maior e aqui disposta num canto, com faixas de fotografias em preto e branco e um retroprojektor, que parecem explorar as reduzidas possibilidades de interação/expressão num espaço limitado, exíguo e aprisionante; Leticia Parente (Salvador, 1930 – Rio de Janeiro, 1991), outra brilhante artista e acadêmica, também pioneira da videoarte, com a obra *Especular* (1978), narrativa em lírica espiral de um diálogo frontal e crescente, que se aprofunda em procura de sentido e significado, autenticidade e entendimento; e ainda Abraham Palatnik (Natal, 1928), pioneiro absoluto da arte cinética e aqui pre-

sente com *Objeto cinético* (1984) e *Objeto cinético C-K 8* (1966-2005), representantes de uma obra inovadora em que o cinético e o cromático se fundem numa representação delicadamente encenada e maravilhosa, e parecem querer trazer a uma escala inteligível e manobrável a beleza e o imparável movimento do cosmos; numa orquestração poética, engenhosa, frágil e encantada – espaço, forma, cor e movimentos mecânicos, mas delicados –, de leitura aberta e contemplativa, maravilhada.

Talvez esse *cosmos* vivo de Palatnik represente, nesse ambiente expositivo, o ponto de fuga visual e simbólico, distante, mas desejado: o *ambiente urbano* complexo que fomos aqui construindo. A representação poética e ambiciosa de dimensões e vontades maiores escapam ao seu parco e ruidoso entendimento e pequenez. Pois na ensandecida vivência da realidade confusa e limitante da casa e da cidade, o homem procura ainda, no *alto* exterior, no que ainda não abarca nem compreende, um sentido maior para esse cotidiano acelerado e redutor. Algumas obras parecem descrever claramente esse débil estado *à mercê* da dura realidade urbana e doméstica (Salgueiro, França e Andrade), a procura de uma expressão/comunicação íntimas e autênticas (Parente e Bruscky), que contrariem o automatismo e a limitação – a regulação – impostos pelos meios e mecanismos então disponíveis (Palatnik, Salgueiro e Silveira). Pois na era da viagem à Lua e do progresso da ciência, da inovação tecnológica e da produção em massa e no meio de diversas restrições e convulsões de ordem política e social, os artistas procuravam, mais à frente e noutras enviesadas direções, diagnosticar uma sociedade febril e voraz, seus ritmos imparáveis e mecanizados de produção e consumo, a ausência de padrões de criação e liberdade pensados e aplicados à frágil e delicada – mas enérgica e expressiva –, escala humana.

GALPÃO – CONTEMPORANEIDADE

O virtual – infocomunicação, cibernética, intemporalidade

Se a cidade se revelou simultaneamente centro limitador e potência a experimentar – confinante e deslumbrante –, com o surgimento da internet e da realidade virtual, questões tão basilares como o tempo e o espaço sofreram uma pragmática transformação, no cotidiano contemporâneo, às mãos do homem urbano de hoje. A natureza infocomunicacional da *world wide web* trouxe uma verdadeira revolução transversal: na produção e partilha de subjetividade, na aproximação a tempos e lugares até então distantes, no acesso e na criação de informação, na conversibilidade e no lazer, na difusão de conteúdos transformadores de ordem política e social, na criação e divulgação artísticas, etc. Uma nova geografia, uma *midia global*: reunificante mas absurdamente gigantesca e incontrolável, que passamos a construir e a habitar permanentemente e que poderíamos aqui chamar de *cidade virtual global*.

Com o mais recente surgimento da última geração de *smartphones*, computadores portáteis e *tablets*, deixamos de estar limitados espacialmente na conexão a essa *rede total*, estando antes sempre conectados e acessíveis, visitando e alimentando essa nova dimensão virtual – mas bem *real* –, em um sem-fim de aproximações e registros, capturando e partilhando situações e lugares, fatos e descobertas, opiniões e referências. Assim, a própria relação com o tempo e o espaço faz-se muitas vezes em total mediação tecnológica e híbrida com esses recursos – disponíveis ao pressionar um botão e que sempre levamos conosco para qualquer lugar. Deixamos para trás os becos escuros e desconhecidos da cidade para navegarmos, constantemente avisados por GPS, em linha reta e eficiente, para o destino pretendido. A uma deriva mais solta e lenta em tom de descoberta, sobrepusemos a fria eficácia objetiva de uma rápida *procura na internet*; efeito óbvio de uma hiperconectividade crescente e que ignora em pormenor – também abarcando e integrando – fronteiras e linguagens, grupos, tempos e culturas.

A forma como toda a nova tecnologia – de acesso a essa *virtualidade paralela*, uma dimensão *não natural*, que surgiu e foi se afirmando nos últimos vinte anos –, modificou a forma como se cria e se acede à arte e à cultura é provavelmente imensurável, até pela dimensão paralela, quase *autônoma*, que a realidade virtual assumiu. O caráter livre e viral da realidade cibernética e os inúmeros *gadgets* e objetos tecnológicos hoje disponíveis proporcionam um campo fértil

e acolhedor para todos os tipos de criação, experimentação e difusão, estéticas e artísticas. A produção artística tem hoje uma estrutura rizomática e complexa; plena de heranças e inovações, cópias e contradições, apropriações e avanços; numa rede etérea e infindável de territórios sobrepostos em rede; e que se tocam, se opõem, se interseccionam e se contradizem continuamente. A profusão acelerada de *blogs*, *sites*, perfis, fóruns, *newsletters* e documentos *online*; e a importância incontornável e definitiva das redes sociais, suportes móveis que alimentam e difundem projetos, artistas, obras, teóricos, curadorias, exposições, correntes e coletivos transcendem avidamente – e em *tempo real*, numa interatividade frenética e permanente – qualquer possibilidade de catalogação ou levantamento detalhados. O tempo útil de que dispomos é infinitamente desproporcional a essa imensa *realidade paralela*. Mas, no entanto, tudo está simplesmente *ali*, ao nosso dispor, a curta distância de um fraco sinal de *wi-fi*.

A nova era de inovação tecnológica e digital será – no que diz respeito à criação artística e seus agentes – aqui objeto de questionamento e exemplificação. Para todos os artistas presentes nesta segunda proposta expositiva, a tecnologia configura um instrumento fundamental na sua atividade criadora, e esse foi um critério determinante na sua seleção. Vários tipos de abordagens e temáticas são revelados em um ambiente sonoro, visual e interativo, de fusão e coabitação entre as várias obras expostas. A contaminação entre os variados registros e ambiências, meios e funcionamentos configura uma quase *orgânica* demonstração prática e criativa – num *todo* vivo e respirante – da realidade cibernética e virtualizada em que nos encontramos todos ativamente submergidos.

Logo no início do galpão duas obras parecem nos lembrar a antiga e redutora, mas transversal e sempre atual, questão da moral – o bem e o mal –, neste contexto artístico de recorte tecnológico: o *Arcanjo* (2007) e o *Caramunhãozinho* (2007) de Paulo Nenflídio, esculturas em madeira com circuitos eletrônicos e sonoros como pequenos robôs, com funcionamento mecanizado e expressão repetitiva. E se aqui não nos é dada, obviamente, uma resposta linear, essa referência inicial nos parece bem pertinente, pois nem tudo será avanço e vantagem na complexa era da tecnologia. Essa dualidade primordial é percebida bem mais aprofundada, na prática, na polêmica obra *Alba, o coelho fluorescente* (2000) – a que fazem referência as três fotografias com notícias de jornal – de Eduardo Kac. Um coelho albino, transgênico, geneticamente manipulado em laboratório, ganhou fluorescência à luz, e o estatuto, controverso e questionado, de obra de arte.

A robótica e a biotecnologia são campos tão controversos quanto promissores do nosso tempo e, para os artistas, também ferramentas fundamentais a usar no seu percurso de descoberta, invenção e pesquisa.

Aqui também encontramos o *Arco-íris* (2012) de Leandro Lima & Gisela Motta, em que *leds* simulam e completam – em movimento circular e de velocidade oscilante – esse simbólico fenômeno da natureza, numa representação ao mesmo tempo hipnótica e falsificada, circular e redundante; de ritmo variável e desconcertante. Marcelo Moscheta com a sua *Maré* (2009), ondeante representação saída de uma tosca memória – em projeção paralela e desencontrada, simultânea e horizontal, de três *slides* – da primordial beleza das ondas do mar, chegando a terra, intemporais e distantes, difusas, oníricas, nostálgicas. O artista reproduz e imita, feito deus a reinventar – e assumindo o mecanismo/truque que utiliza – fenômenos do mundo e da natureza. E nesse intenso criar acrescenta-lhes vivência e sentido, emoção e distância, subversão e sarcasmo. Sempre num ambicioso enfrentamento, singular e artificial: entre um real conhecido e um virtual admirável.

Vemos também a obra paradoxal e minimalista, *Braille ligado* (seis) (2008), de Angela Detanico & Rafael Lain, em que as linhas que unem os pontos dessa linguagem escrita para deficientes visuais são aqui luzes brancas fluorescentes, num deslocamento semântico de inviabilidade e ironia: inalcançável, belo, inútil. A mais platônica e cega palavra, fechada e luminosa. Atravessamos o *Ohm* (2012) de Paulo Vivacqua, instalação tubular, brilhante e prateada, afirmativa e orgulhosa, que jaz em um ambiente sonoro e sutil. Aqui dois registros sonoros vão dialogando lentamente – e opostos na sua natureza –, num lento confronto espacial, na nossa presença; numa delicada conversa, ondulante e pontuada, primordial, vinda de um lugar profundo qualquer, e especial, do passado. E chegamos à enorme videoinstalação *Estereoscopia* (2006), de André Parente. Revisitação contemporânea e também poética da obra *Especular* (1978) de Leticia Parente – que encontramos na Primeira Sala –, uma projeção fractal colocada em *loop*, sob uma hipnótica narrativa alternada, numa desmultiplicação fotográfica eterna, digitalizada. O todo sai da parte e com ela se confunde ou, saindo dela, se define e se esclarece num movimento expansivo e infinito, que de si próprio se alimenta. A comunicação e as linguagens – denominadores imprescindíveis e *naturais* na ação do homem do mundo – alargam-se, fundem-se, exploram-se. E explodem, nas vozes distorcidas e metálicas, vagamente certeiras, dos artistas,

que são como máquinas afinadas, improvisadores natos e lentos da arte de redescobrir e explicar – em lições abertas de formatação e conteúdo. Eles mostram, a cada um, o que ele conseguirá e depois, talvez, sentir e compreender daquilo que já era pressentido. Assente e mergulhado em um entendimento matemático e poético, mecânico e biológico, factual e inventado, o fruidor está bem imerso na sublime e tecnológica *rede orgânica* – real e virtual –, da qual faz parte, mas não só, é também parte primordial e fundamental.

E surge a obra *Então (vaso azul)*, de Mariana Manhães, robótica criatura híbrida, que se exprime, respira e grita, distende e contrai-se, alongada em tubos e plásticos transparentes, espriada e ociosa, alienígena fusão de longínquas paragens que desafiam resposta e entendimento, coerência e interação. A súplica preguiçosa e criativa de uma estranheza e técnica, o habitante independente de um lugar futuro, perdido e solitário. E também o Grivo, com *Máquina complexa #02* (2009) e *Radiola #04* (2009), belas gerigonças de madeira, delicadas, em que o ruído e o silêncio se encontram e desencontram, bailando, como em mini-parques de diversão, meio precários e complexos, frágeis e antigos; e em cujos pormenores sonoros e visuais nos perdemos e reencontramo-nos, maravilhados naquela simplicidade significativa, puxada por um pequeno motor escondido. Descobrimos depois o pequeno cinema-real *Sem título* (2008) de Milton Marques, uma eminência poética fantástica, hipnótica, mecanismo criador que mostra o frenético correr do tempo, barroco e caminhante, irrepitível e constante; a projeção minuciosa do acaso que vai fluindo através daquilo que da areia vai emergindo, sempre em movimento: pequenos objetos-palavras que querem ser âncoras-bandeiras de um tempo que escorre, presente. As obras *Torcida* (2013) e *Circulando* (2012) de Pedro Paulo Domingues, em que mecanismos com movimentos circulares criam tensões e distensões de efeito orgânico e mecânico por um lado, e simulam o dedo humano com a circularidade robótica de uma máquina escondida, por outro. Movimentos de origem incerta e propósito vago, questionadores da fusão-ação estranha que a maquinaria imprime, elétrica atividade a manipular um mundo, também por nós. Ainda os *Chuveiros sonoros* (2009) de Floriano Romano, ressignificação total da função de um objeto do cotidiano, em experiência lúdica de imersão e brilho, num jogo de significados entre o público e o íntimo, o pessoal e o vulgar, o objeto banal e a obra de arte. Os objetos-redes tecnológicos ganham vida própria, animados nas suas funções e desvios; em respirações, ações e falas, que não entendemos nem decidimos. Se eles se configu-

ram num todo que se reúne e é feito de vários elementos – alimentados pela eletricidade-sangue que os anima e encoraja –, seremos nós os estrangeiros que de fora observam e descodificam, tentados e ignorantes, admirados e inexperientes, esses populosos territórios que descobrimos e libertamos. Eles avançam, fortes e decididos, no seu novo ser e *fazer* completos. Eis outra realidade, a que vamos sendo sempre – e cada vez mais – irremediavelmente estranhos e alheios.

Chegados à zona final da mostra, quatro obras parecem aqui se encontrar para juntas discorrerem sobre essas duas problemáticas fundamentais da vida do homem, aqui presentes: o *tempo* e o *fazer*. Primeiro a obra *Spacemen/Caveman* (2011) do grupo Chelpe Ferro, que atravessamos: irônico conceito a baralhar as eras ou a uni-las; a instalação sonora e radiante, altiva e decadente, suspensa de um tempo pós-tempo. A desmistificação apocalíptica da precariedade do que julgamos atual, a relativização pouco luminosa – como um flutuante farol perdido nesse mar maior do tempo –, da inevitável e permanente caducidade das engenhocas que vamos inventando, deslumbrados e iludidos. Aqui o tempo marca e come tudo, lentamente. Mas nós reunimos de novo, inspirados e engenhosos, os pedaços. Reconstruímos gerigonças geniais para navegar, em suspenso improvisado, rumo ao *presente futuro*. O vídeo de Leandro Lima & Gisela Motta, *Anti-horário* (2012), em que o incontornável desencontro entre o caminhar/fazer do homem e o inexorável rodar/desfazer do mundo o reduzem a um sempre absurdo andar em círculos. Feito ponteiro tonto de um relógio maior, escravizante e radical; um fantoche sorridente que tenta fugir ao impossível. A obra-jangada interativa, de Marssares, *Coluna expandida e objetos disponíveis sobre piso flutuante* (2013), em que – e apesar dessa redutora relação com o tempo supremo e indomável – encontramos a liberdade, aqui necessária, de agir, de fazer e de (re)criar. Com instrumentos que exprimem – em panóplias de som grave e luz verde – um fazer inspirado, único, irrepitível. Comunicando e interagindo, também em grupo, nos tons claros que o momento em nós imprime e com a força, firme e forte, de estar *aqui agora*: intimistas ou sociáveis, contemplativos ou criativos; agindo sempre e recriando com os instrumentos que inventamos. Aqui somos como seres maiores; delirantes e produtivos, de ímpeto e sonho ilimitado, onipotente.

Na parede final de todo o espaço expositivo, *Mindscape suite* (2011), de Fernando Velázquez: uma paisagem mental apresentada através de algoritmos de computação, parte de um conjunto maior formado por projeção, *prints*, performance visual e instalação interativa. Podemos estabelecer um curioso parale-

lismo com a obra de Paulo Bruscky, *O meu cérebro desenha assim*, que encontramos na primeira sala. Mas *Mindscape suites* parece querer fazer agora a súmula possível de toda essa extensa *aventura virtualizada*: em som vital estimulado e afirmativo, que se afasta e se aproxima; em cores de rasgado movimento que se animam, *primárias* e férteis, interagindo – alucinadas e criativas – como loucas reprodutoras. Serão arquétipos primordiais das mais diversas e fecundas naturezas; horizontes cromáticos que se alternam, ora se acalmando e fundindo quase, num discreto e apagado fundo escuro; ora se reavivando furiosas, com a energia relacional que parece criar tudo e tudo abrir, saindo delas. Eis a plástica cornucópia ébria, digitalizada, horizontal e angular, descentrada e inventiva; um pleno *firmamento vivo* a misturar, ambicioso, a pequena mão que o fez, com a vida própria que ganhou e espalha. A etérea sementeira – automática e histérica – de uma colheita florescente em *virtual fruto*. Uma automática criatura, insone, livre, cobiçosa. A filha solta do homem que a inventou e largou no mundo – ignorante e convencido – apenas para servi-lo. E não *viver*.

A CIDADE E O VIRTUAL

Realidade factual vs. contexto digital

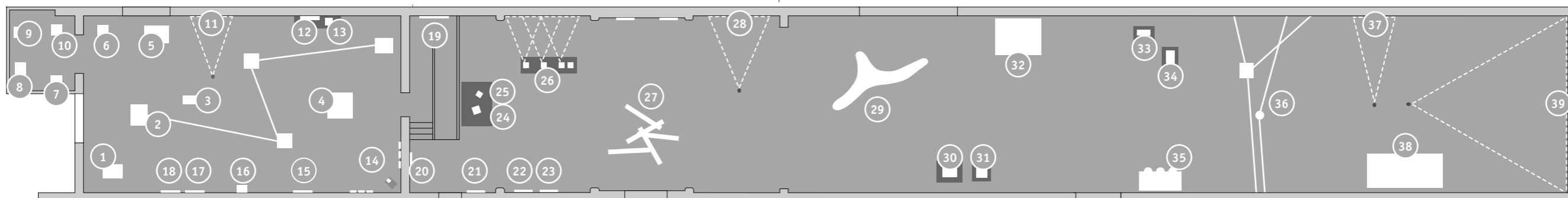
Dividida em dois ambientes interligados, mas bem distintos – a Primeira Sala, com obras produzidas entre 1963 e 1998; e o Galpão, entre 2001 e 2013 –, a exposição “Reinventando o mundo” revelou, ao longo de todo o seu percurso expositivo, dois caracteres gerais bem diversos e que sumarizam duas formas/etapas de relação e interação com a realidade tecnológica que domina os nossos dias. Apontamos o meio ambiente urbano – a cidade – como inicial contexto de fricção, encontro e transformação criativos da arte tecnológica. Experimentamos também a arte da era *virtual* e *digital*: um novo *espaço global*, imersivo e transformador, de caráter híbrido e inescapável nos seus inúmeros mecanismos e desdobramentos, meios e possibilidades. Se a informação, a acessibilidade e a distância eram antes elementos condicionantes e desafiadores da atividade artística; talvez seja hoje a imensa profusão de influências, dados e instrumentos o desafio a ter em conta. Se a criatividade tecnológica assumia antes quase contornos de uma resistência forçada, uma descoberta a irromper inventiva por entre o manto uniformizante da cidade ruidosa, hoje o comum acesso a mecanismos de criação e divulgação – e a própria explosão do mercado da arte e sua quase banalização – trouxeram muitas vezes um quase esvaziamento *significante* do ato supremo de criar. A suposta facilidade e disponibilidade no acesso à *forma*, levantou, sem dúvida, questões importantes no que se refere ao conteúdo. De fato, o paradigma de Joseph Beuys – *Everyman is an artist* – manifesta-se muitas vezes, inversamente, de forma perversa e pretenciosa, oca e banalizada.

Mas a interdisciplinaridade e a multimídia afirmaram-se, como vimos aqui, na sua atualização e interseção permanentes, como terrenos férteis e privilegiados da ação dos criadores e agentes artísticos. Se sempre houve artistas que ignoraram definições e separações de estilo ou disciplina, método ou instrumento, a facilidade com que os criadores dos dias de hoje acedem a técnicas, programas, *gadgets*, efeitos e informação, obras em processo ou criações de outro tempo revolucionou e enriqueceu profunda e transversalmente a forma de fazer e vivenciar a obra de arte. Nesse sentido, a internet e os constantes avanços tecnológicos e comunicacionais reconfiguraram completamente o contexto criativo e artístico. Encontramos nesta mostra vários exemplos de obras de arte que seriam antes impensáveis – pelas suas características formais e técnicas, bem como, e sobretudo, pela *visão do mundo* de que fazem parte – num enquadramento

mais circunscrito e limitador, predominante até há pouco tempo. Importa referir que não se pretendeu aqui mostrar o que de mais atual se faz em termos de tecnologia – até porque várias obras se servem de mecanismos bem simples –, mas antes se assentou o critério curatorial no valor artístico e conceitual das peças incluídas. Seria também impossível integrar todas as possibilidades do uso da tecnologia, pois estas serão, seguramente, infinitas e desconhecidas.

Nessa *desterritorialização* criativa que a era da *globalização virtual* trouxe, a permeabilidade e a contaminação constante de conteúdos, fazeres e conceitos levantam inevitavelmente a questão da autoria, da originalidade e da legitimação do objeto artístico. A própria relação entre sujeito/criador e objeto/obra foi profundamente alterada por essa *simultaneidade desgarrada* no acesso à obra de arte: fácil, imediato, feito *fora do seu tempo* e vivido livre do seu contexto. Essa *liberdade* se configura, muitas vezes, numa relação superficial e inócua com a obra; sublinhados pela descontextualização e falta de referência ou olhar críticos no encontro com o objeto artístico. A tela/janela para o mundo de um computador substituiu a galeria, a visita virtual rendeu a ida ao museu, o *site* da galeria e do artista ameaça a ida ao ateliê e à exposição. Pois se é infinita a informação e a possibilidade que ela oferece, é muitas vezes igualmente atuante a falta de aprofundamento, conhecimento e aproveitamento nessa relação tão contemporânea – *mediada* – com a dimensão artística e criativa.

Assim, podemos dizer que esse *olhar digital* não só substituiu em grande escala o encontro *real* com a obra – sendo mesmo em muitos casos, a única mediação disponível –, como se afirmou com legitimada, *autêntica*, relação com ela. No que concerne ao ato criativo, a instrumentalização com *fácil resultado* a que a tecnologia docilmente se presta, não deixa de configurar uma ameaça a uma criatividade informada, aprofundada, consequente, inspirada. Acreditamos ter aqui reunido um conjunto de obras e de artistas que demonstram exatamente o contrário, ao tratarem as questões da forma e do conteúdo com a inteligência, a sensibilidade e a experimentação fundamentais ao verdadeiro *agir criativo*. Demonstram-nos e comprovam aqui o lado mais engenhoso e potenciado que a tecnologia oferece à criação artística. Afinal, na qualidade de privilegiado habitante dessa nova *cidade virtual global* – que desconhece limites e fronteiras, tempos ou espaços – e o *mais livre* usuário dos seus incontáveis favores tecnológicos, cabe ao artista experimentar e expressar, em fenomenal processo criativo, o que o mundo pode ser um dia e já é; imerso em paralelas e simultâneas dimensões de *ser e fazer*.



1
Mauricio Salgueiro
Urbis II, 1964



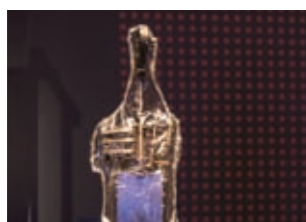
6
Mauricio Salgueiro
Escultura luminosa X,
1968/2001



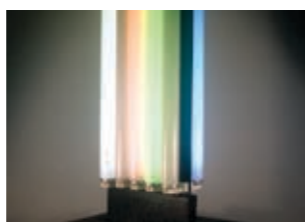
2
Mauricio Salgueiro
Urbis V
(*As vizinhas*), 1965



7
Mauricio Salgueiro
Escultura luminosa IV,
1963/1964



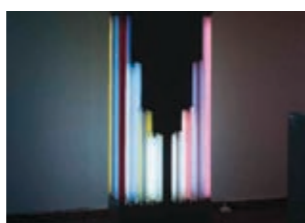
3
Mauricio Salgueiro
Vênus androide I,
1998



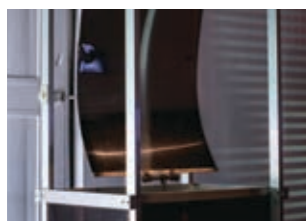
8
Mauricio Salgueiro
Escultura luminosa I,
1963/1964



4
Mauricio Salgueiro
A poça - Série
Vazamentos, 1985



9
Mauricio Salgueiro
Escultura luminosa VII,
1967



5
Mauricio Salgueiro
A lâmina, 1969



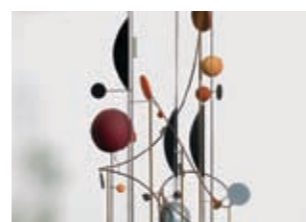
10
Mauricio Salgueiro
Escultura luminosa III,
1963/1964



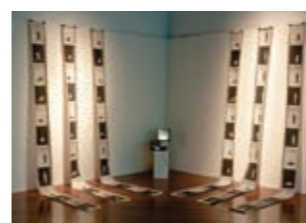
11
Regina Silveira
Digito, 1982/2004



12
Abraham Palatnik
Objeto cinético, 1984



13
Abraham Palatnik
Objeto cinético CK-8,
1966/2005



14
Sonia Andrade
A marcha, 1976/1984



15
Rafael França
After a Deep Sleep
(*Getting Out*), 1985



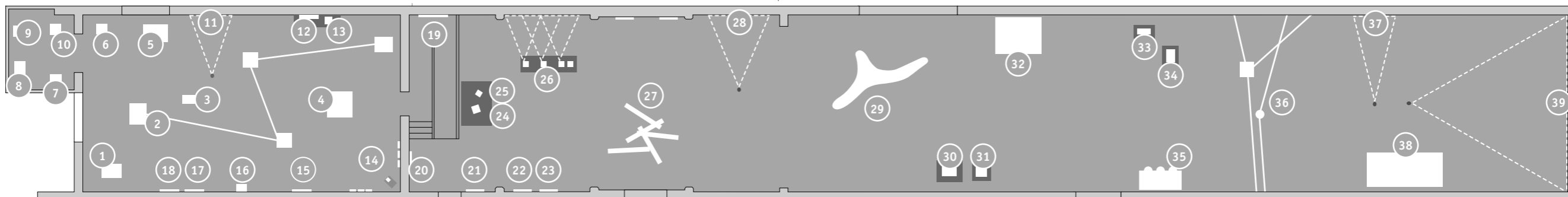
16
Letícia Parente
Especular, 1978



17
Paulo Bruscky
Meu cérebro desenha
assim, 1979



18
Paulo Bruscky
Meu cérebro desenha
assim, 2007



19
**Angela Detanico
& Rafael Lain**
Braille ligado [Seis],
2008



20
**Leandro Lima
& Gisela Motta**
Arco-íris, 2012



21
Eduardo Kac
*Alba, o coelho fluores-
cente – Free Alba
series [Boston Sunday
Globe],* 2001/2007



22
Eduardo Kac
*Alba, o coelho fluores-
cente – Free Alba
series [Le Monde],*
2001/2007



23
Eduardo Kac
*Alba, o coelho fluores-
cente – Free Alba
series [The Ann Arbor
News],* 2001/2007



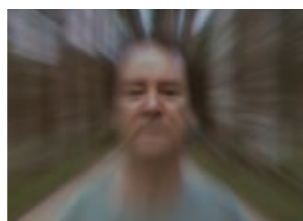
24 25
Paulo Nenflídio
Arcanjo, 2007
Cramunhãozinho, 2007



26
Marcelo Moscheta
Maré (vers.1.3), 2009



27
Paulo Vivacqua
Ohm, 2012



28
André Parente
Estereoscopia, 2006



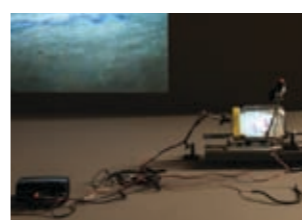
29
Mariana Manhães
Então (Vaso azul)',
2013



30
O Grivo
*Máquina complexa
#02,* 2009



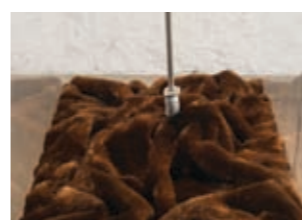
31
O Grivo
Radiola #04, 2009



32
Milton Marques
Sem título, 2008



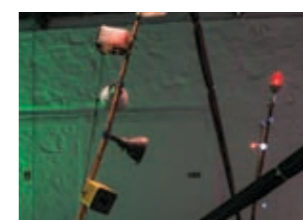
33
**Pedro Paulo
Domingues**
Torcida, 2013



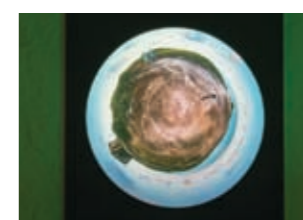
34
**Pedro Paulo
Domingues**
Circulando, 2013



35
Florianio Romano
Chuveiros sonoros,
2009



36
Chelpa Ferro
Spacemen / Cavemen,
2011



37
**Leandro Lima
& Gisela Motta**
Anti-horário, 2012



38
Marssares
*Coluna expandida e
objetos disponíveis
sobre piso flutuante,*
2013



39
Fernando Velázquez
Mindscapes suite, 2011





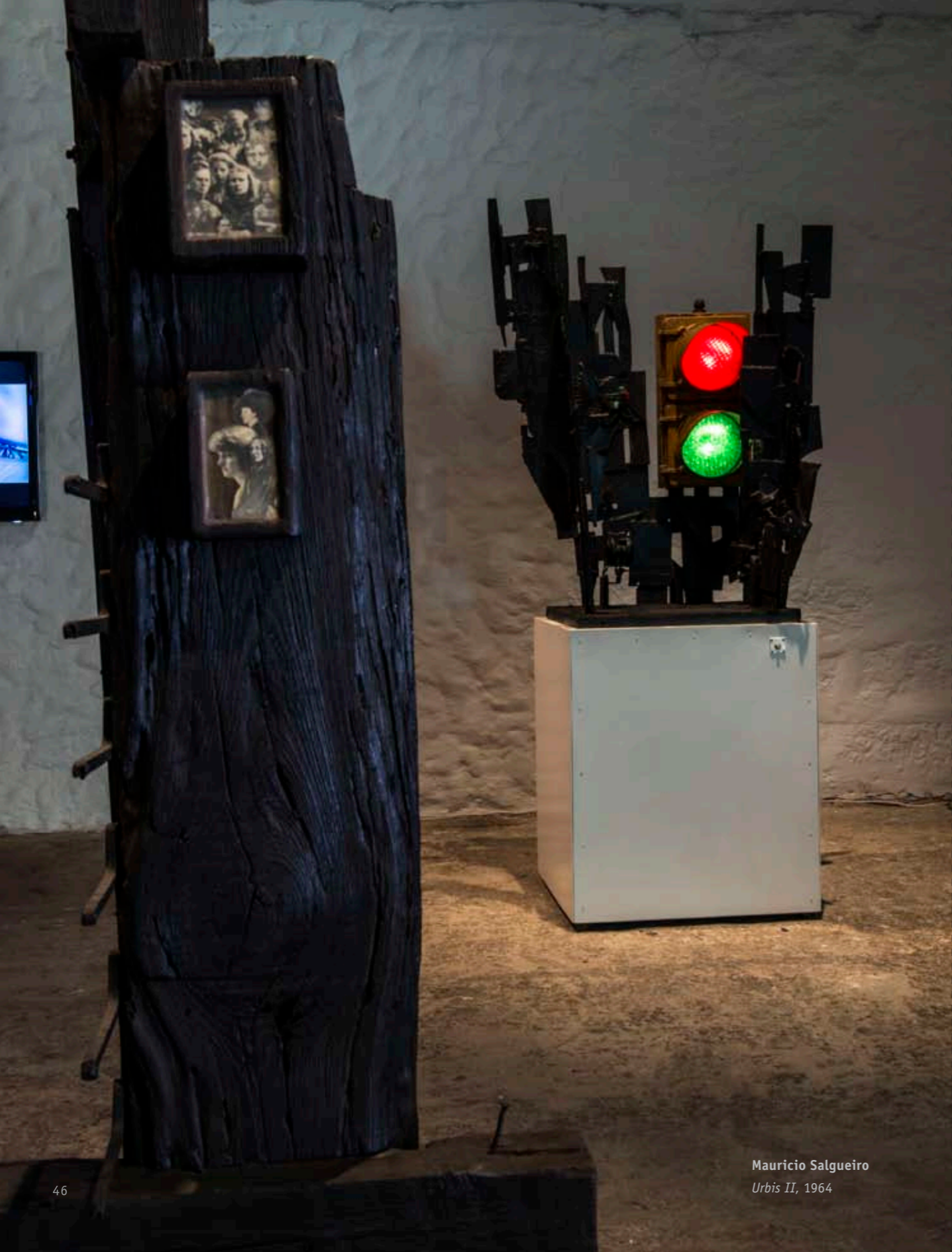




Sonia Andrade
A marcha, 1976/1984



Maurício Salgueiro
A poça – Série Vazamentos, 1985



Mauricio Salgueiro
Urbis II, 1964

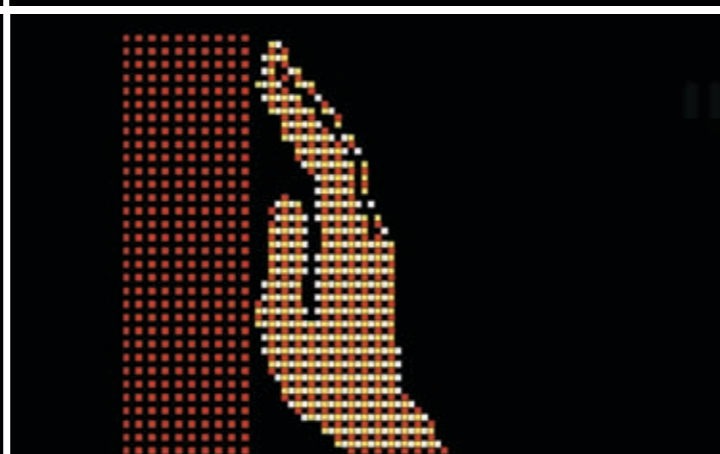
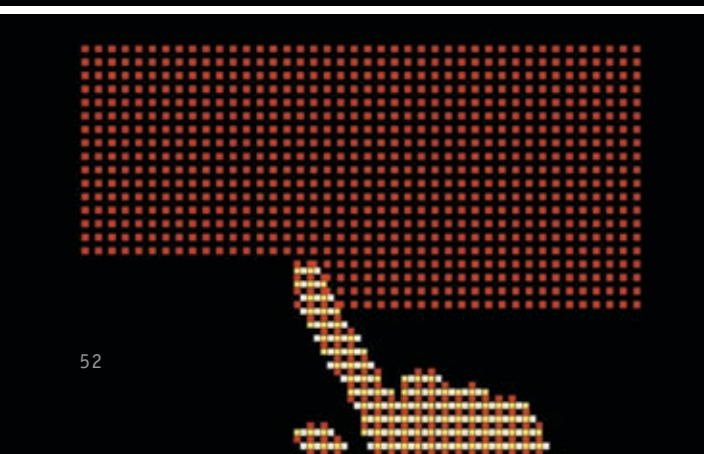
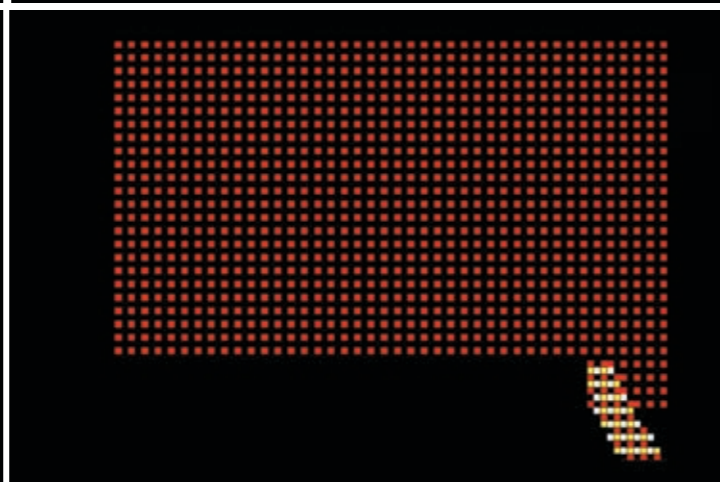




Maurício Salgueiro
Urbis V (As vizinhas), 1965









Maurício Salgueiro
Vênus androide I, 1998





Abraham Palatnik
Objeto cinético, 1984
Objeto cinético CK-8, 1966/2005





Mauricio Salgueiro

Escultura luminosa VII, 1967

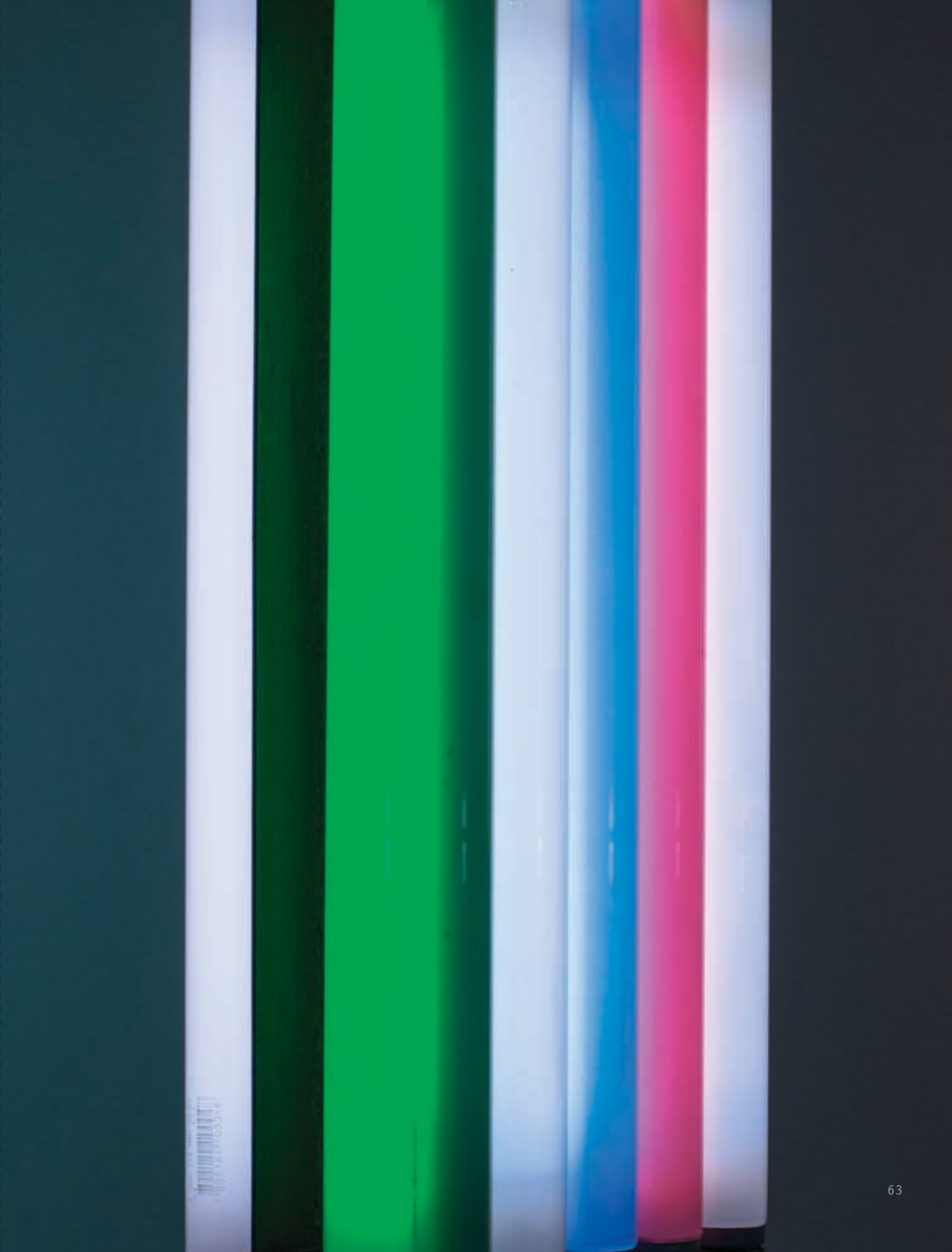
Escultura luminosa X, 1968/2001



Mauricio Salgueiro

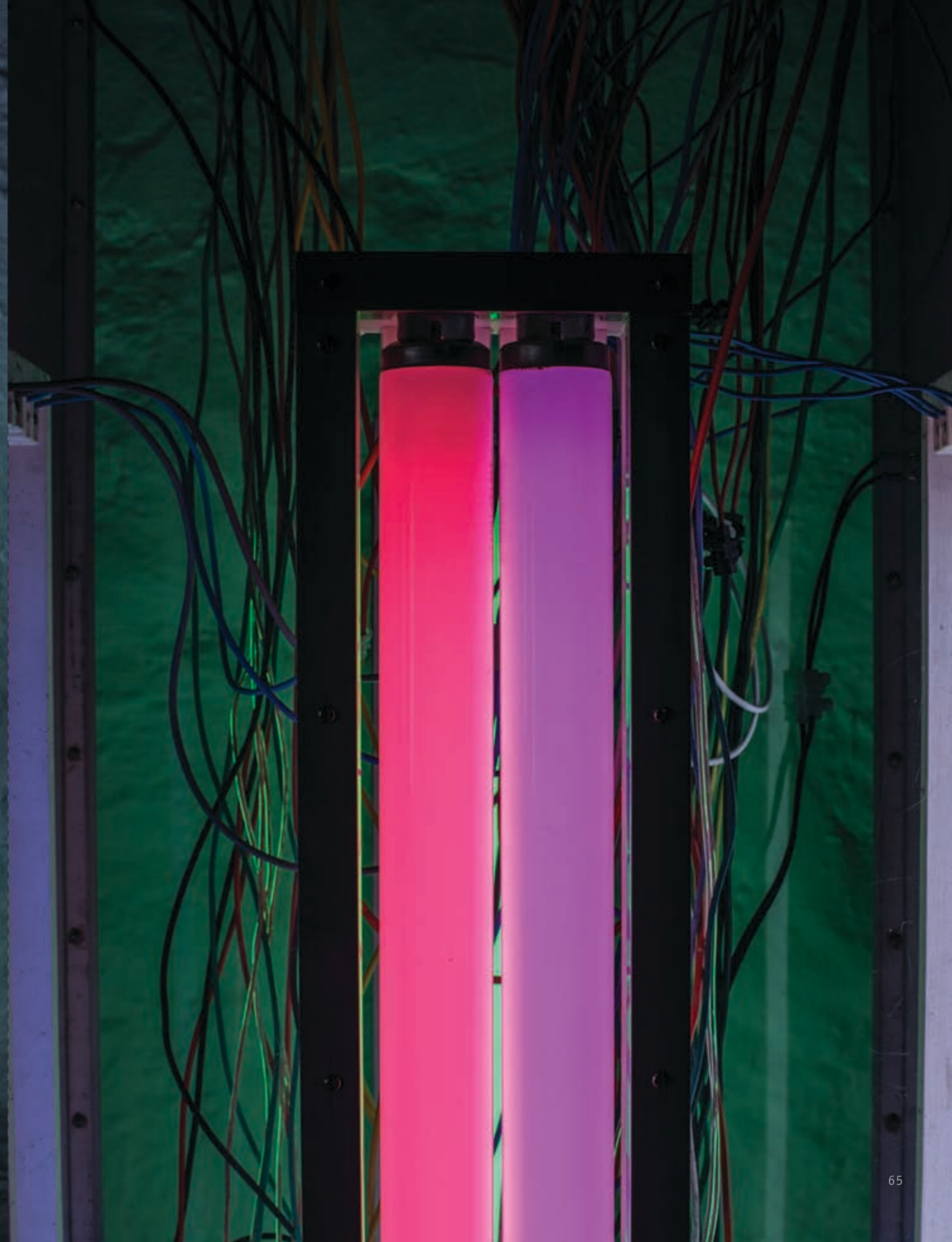
Escultura luminosa I, 1963/1964

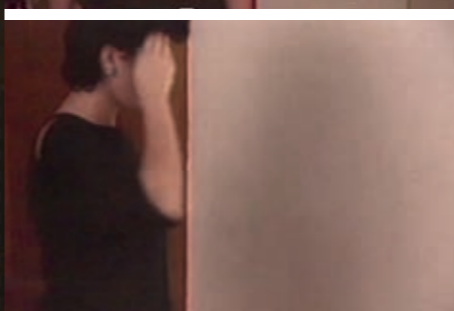
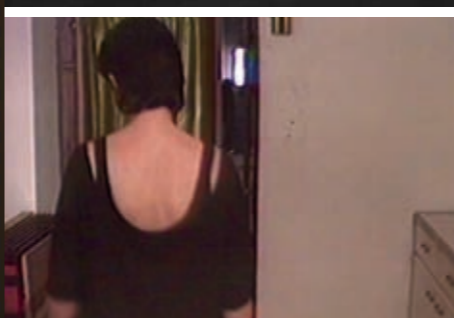
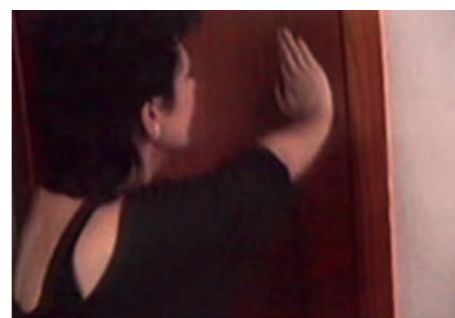
Escultura luminosa IV, 1963/1964





Mauricio Salgueiro
Escultura luminosa III, 1963/1964





Rafael França
After a Deep Sleep (Getting Out), 1985

Leticia Parente
Especular, 1978

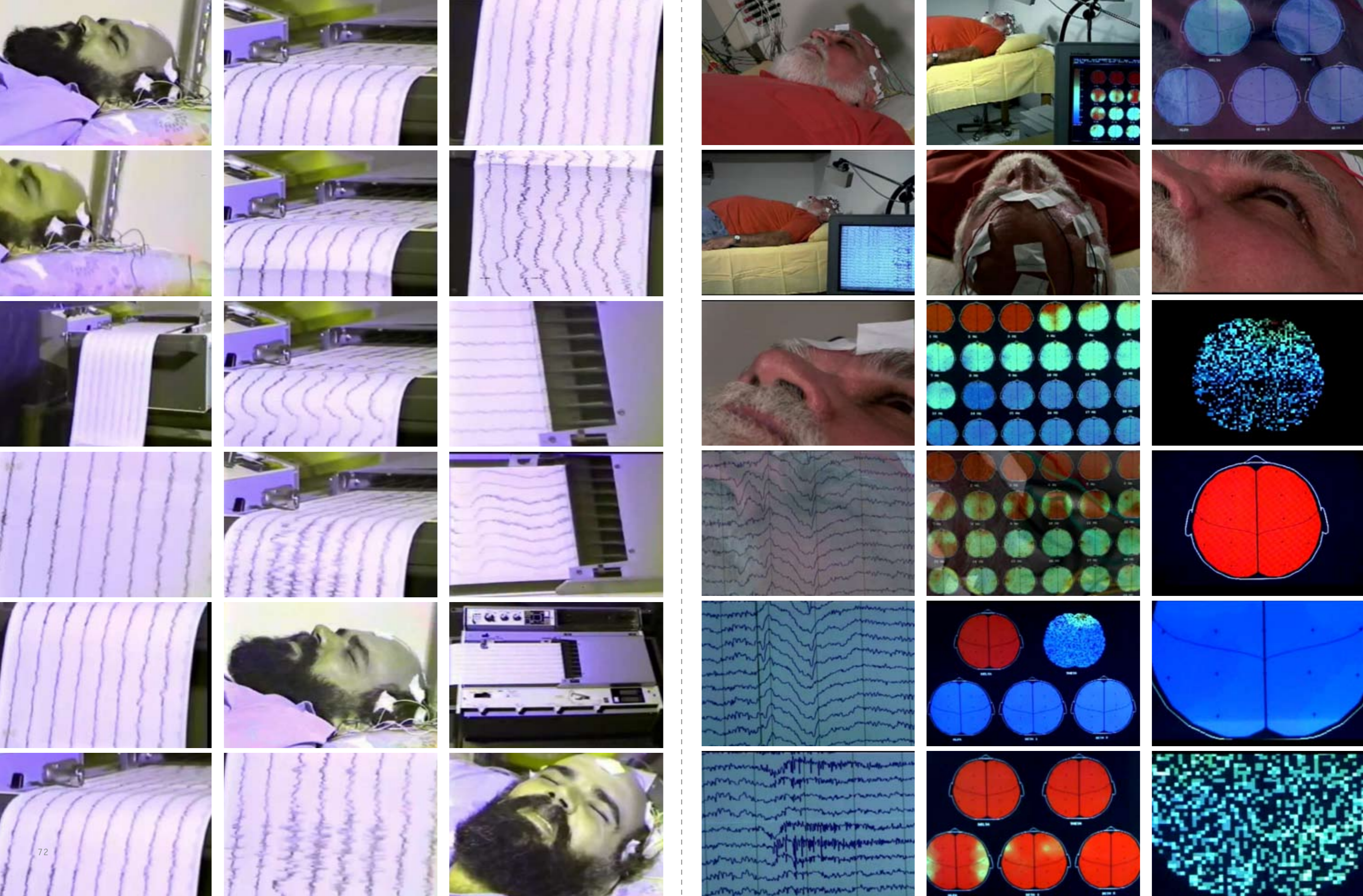


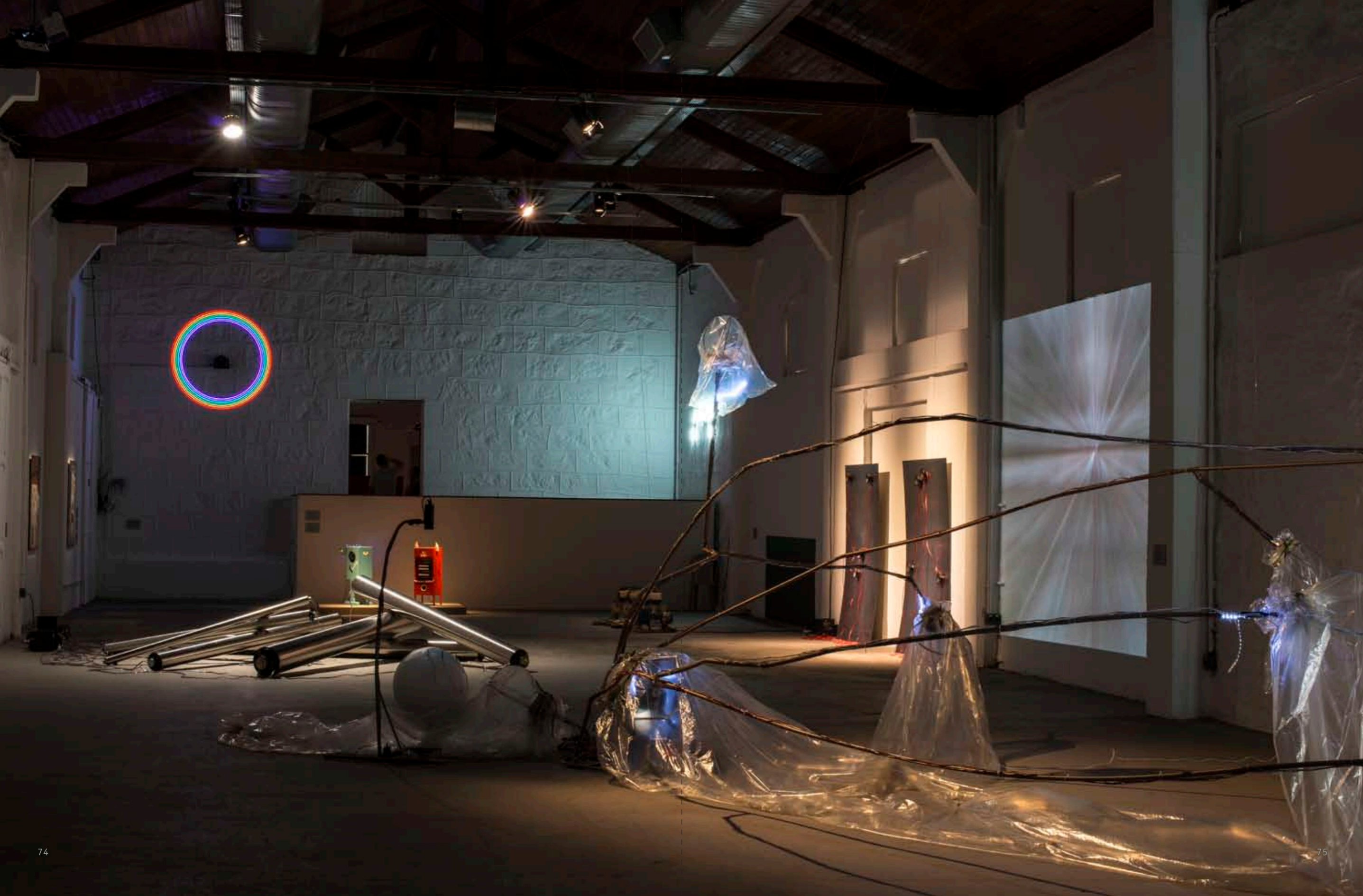


Paulo Bruscky

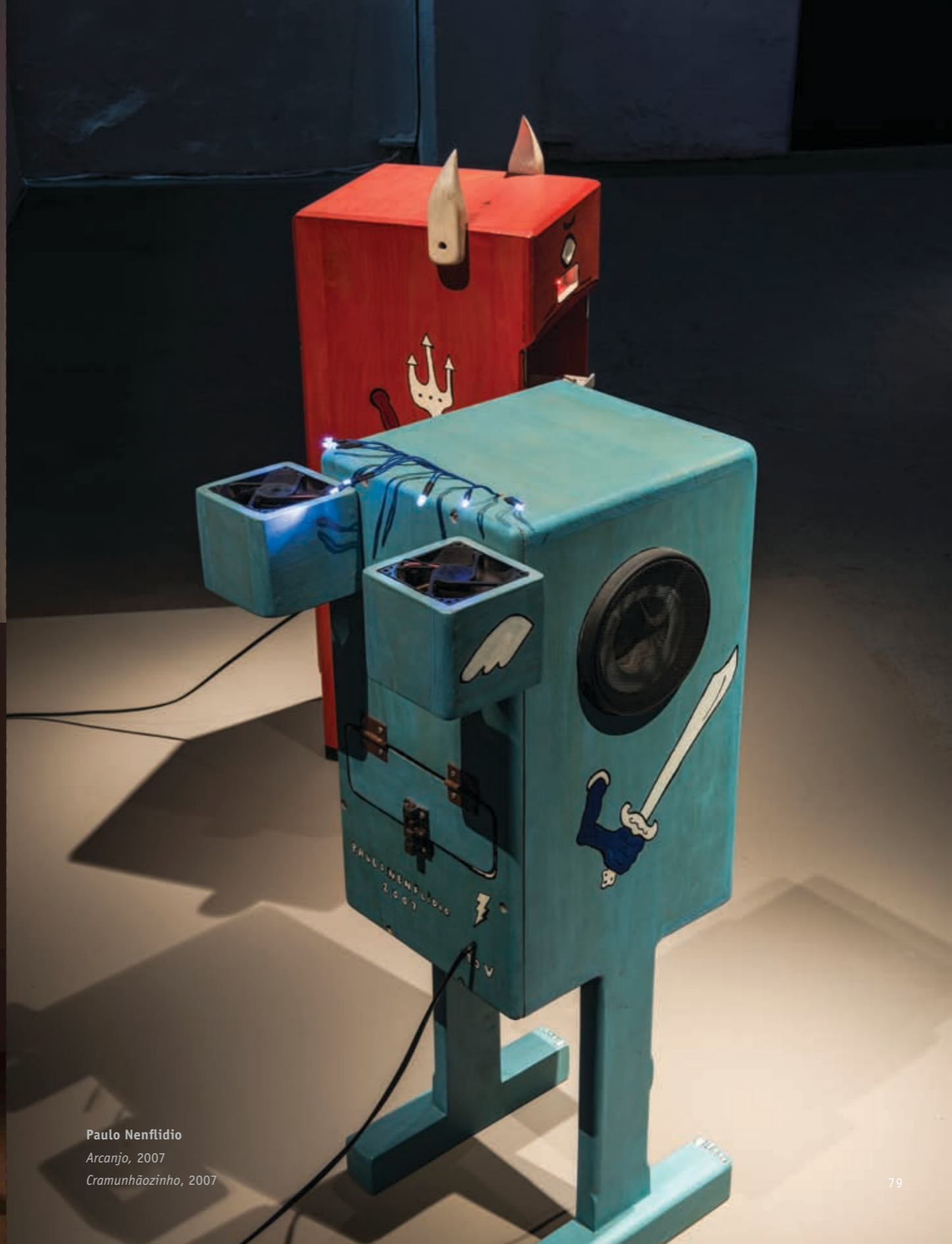
Meu cérebro desenha assim, 1979

Meu cérebro desenha assim, 2007









Paulo Nenfídio
Arcanjo, 2007
Cramunhãozinho, 2007



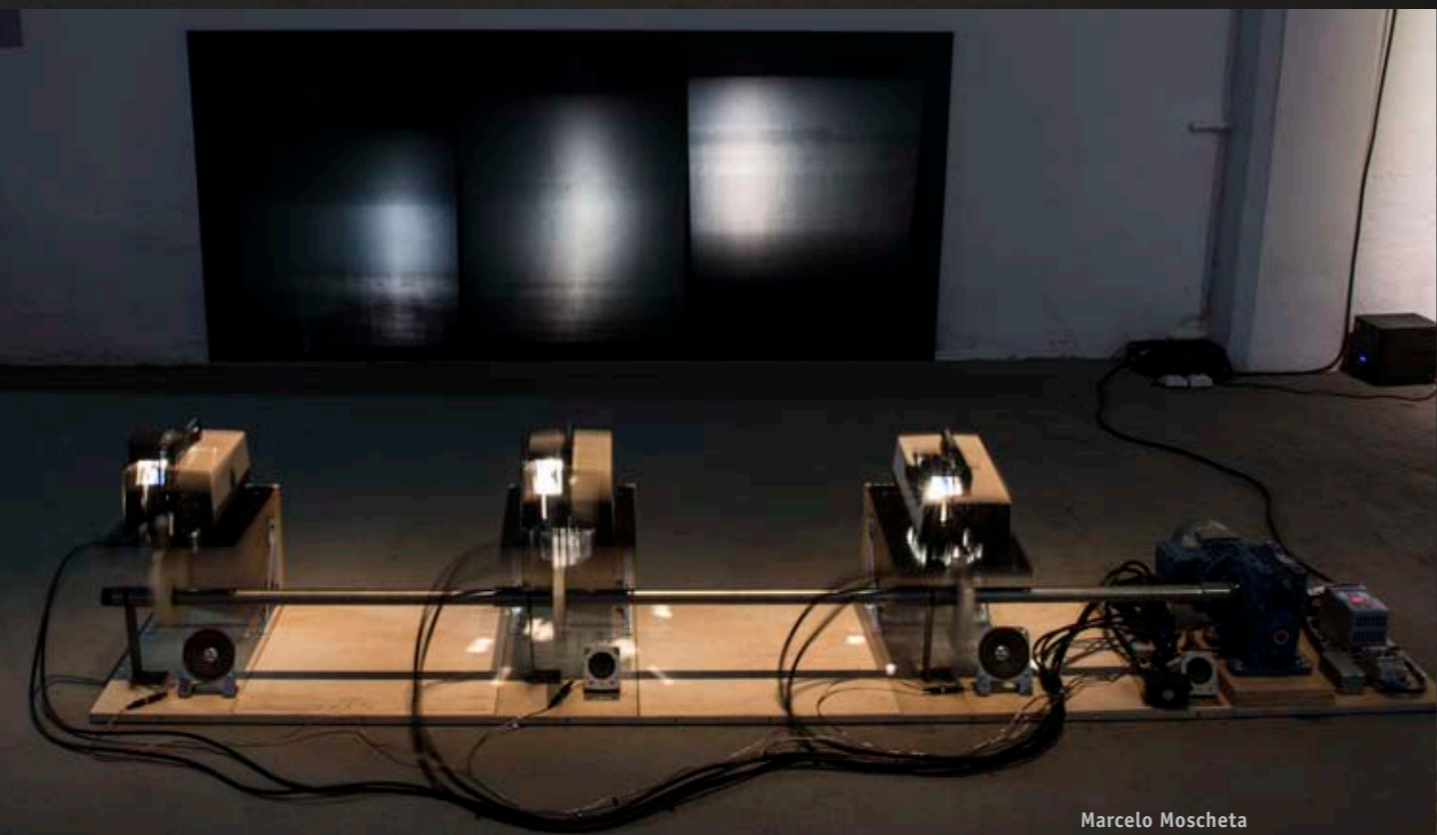
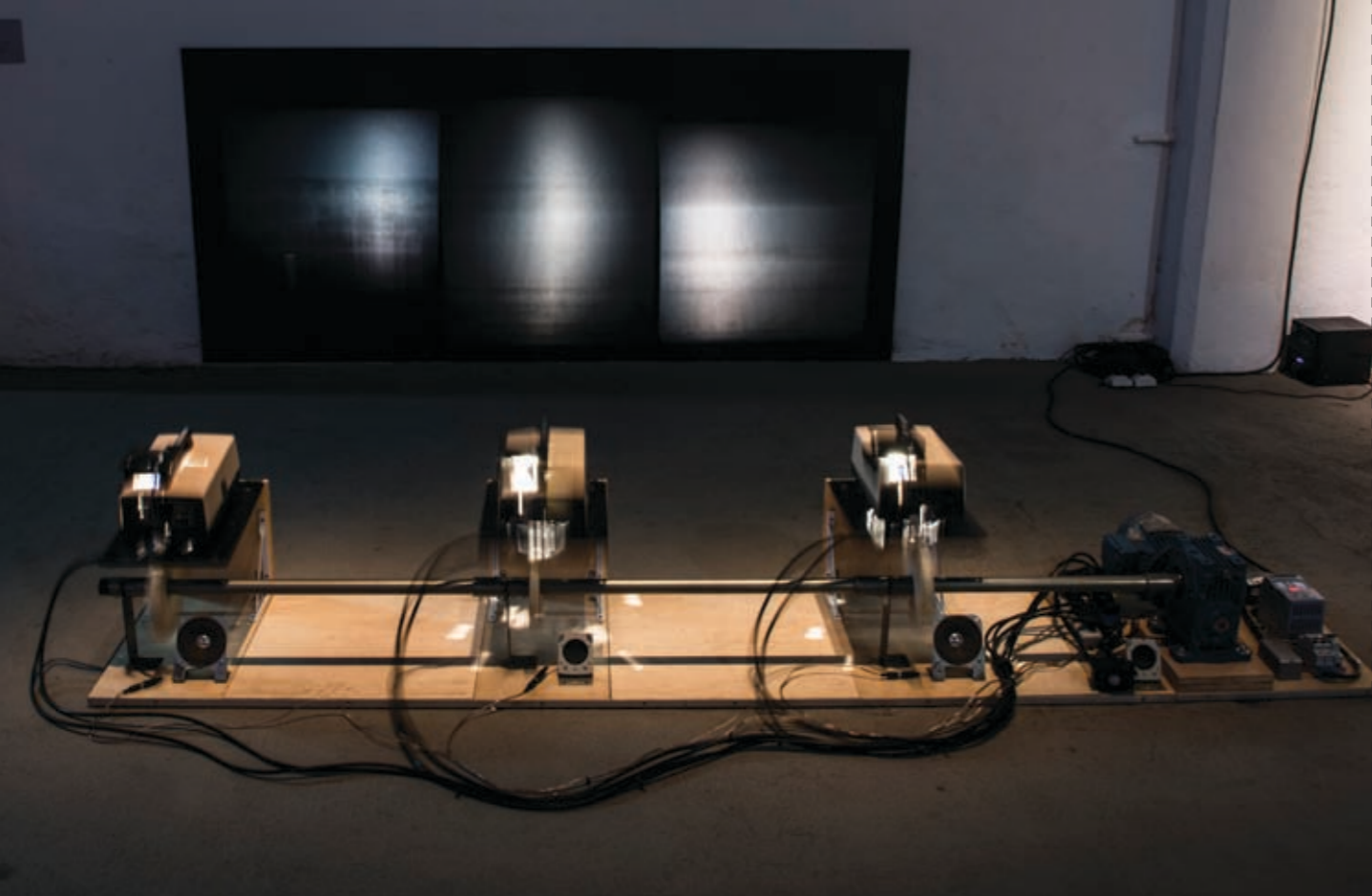
Leandro Lima & Gisela Motta
Arco-íris, 2012



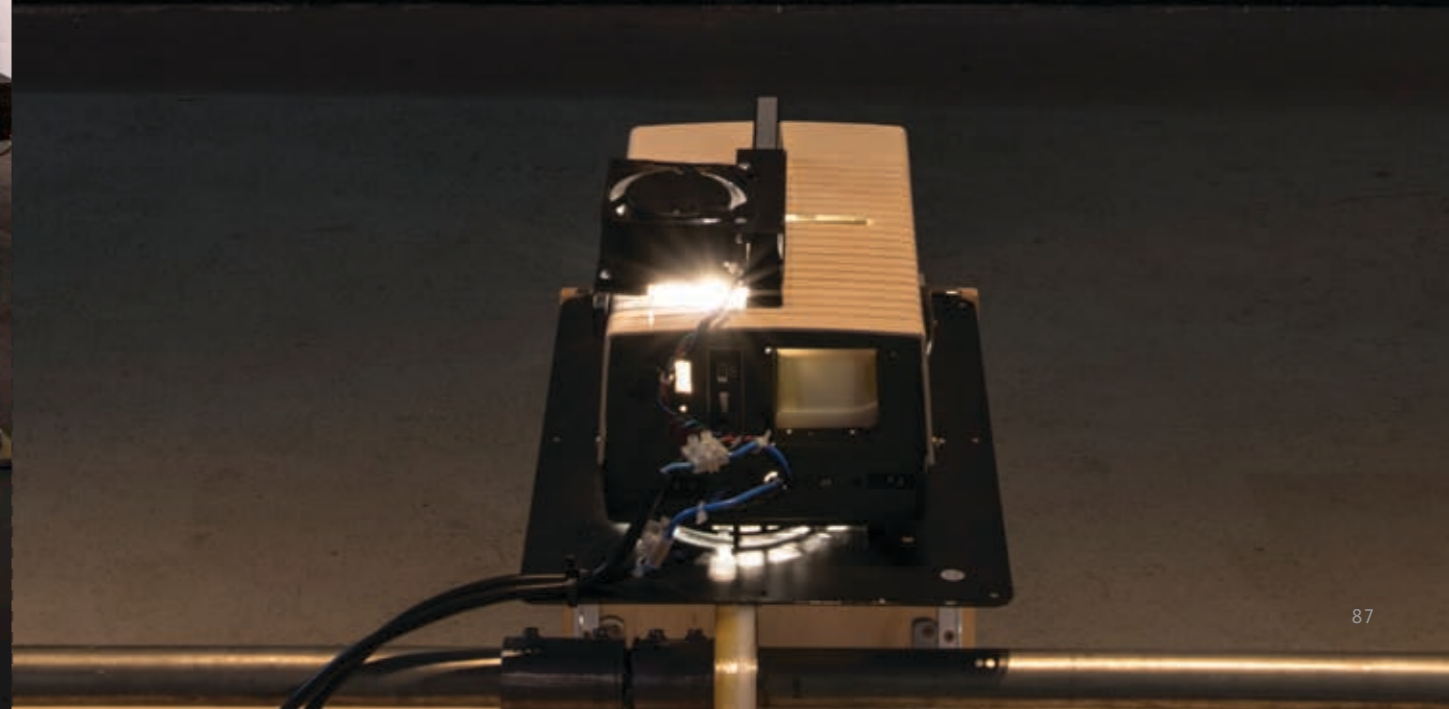
Angela Detanico & Rafael Lain
Braille ligado [Seis], 2008







Marcelo Moscheta
Maré (vers.1.3), 2009





Eduardo Kac
 Alba, o coelho fluorescente –
 Free Alba series
 [The Ann Arbor News,
 Le Monde,
 Boston Sunday Globe]
 2001/2007



www.lemonde.fr
Le Monde
 LE MONDE 3 OCTOBRE 2000
 100 pages - 110 pages hors-séjour

ANIS DE FRANCE
 En film - avec tout le cinéma et une sélection de sorties

IVG: une réforme pour les situations les plus douloureuses

Affaire Méry: le jugement des Français
 Selon un sondage Sofres-Le Monde, les Français estiment « anormal » que le chef de l'Etat dispose de l'immunité judiciaire. 80 % pensent que Jacques Chirac « devrait témoigner » sur le financement du RPR si un juge le lui demandait. 72 % souhaitent qu'il s'explique.

Le « blues » des fusions ratées

Volodia Poutine, le gros ours et les petits enfants

Jeune fille au père
 CHIRAC père & fils

Démocratie française: le renouveau ou la mort
 par Nicolas Baverez

Rêver au Grand Palais

SCENES
 Lapin fluo

POINT DE VUE
 Démocratie française: le renouveau ou la mort

EXPOSITION
 Rêver au Grand Palais

PROCE-ONNET
 Sauver la paix

WINNERS CIRCLE
 US swimmer Dara Torres, Amy Van Dyken, Courtney Stealy (in back), and Jenny Thompson of Dover, N.H., celebrated their gold yesterday. The US women picked up the medal with a world record time of 3:36.61, and Thompson collected her sixth gold medal, breaking apart skater Bonnie Blair's record for golds won by a US woman, 11.

Cross hare: hop and glow
 Mutant bunny at heart of controversy over DNA tampering

Disbarred Mass. lawyers skirt discipline system
 Despite sanctions, many are reinstated; some offend again

State's HMOs digging deep to wage war on Question 5

Lopez set probation in 4 other sex cases

Bush, shifting tack, criticizes Gore on issues

Boston Sunday Globe
 SEPTEMBER 17, 2000
 \$1.00
 100 pages - 110 pages hors-séjour

Red Sox rally in ninth to beat Tigers in Game 1 of doubleheader, 8-5 - E1

Disbarred Mass. lawyers skirt discipline system
 Despite sanctions, many are reinstated; some offend again

State's HMOs digging deep to wage war on Question 5

Lopez set probation in 4 other sex cases

Bush, shifting tack, criticizes Gore on issues

Cross hare: hop and glow
 Mutant bunny at heart of controversy over DNA tampering

WINNERS CIRCLE
 US swimmer Dara Torres, Amy Van Dyken, Courtney Stealy (in back), and Jenny Thompson of Dover, N.H., celebrated their gold yesterday. The US women picked up the medal with a world record time of 3:36.61, and Thompson collected her sixth gold medal, breaking apart skater Bonnie Blair's record for golds won by a US woman, 11.

Disbarred Mass. lawyers skirt discipline system
 Despite sanctions, many are reinstated; some offend again

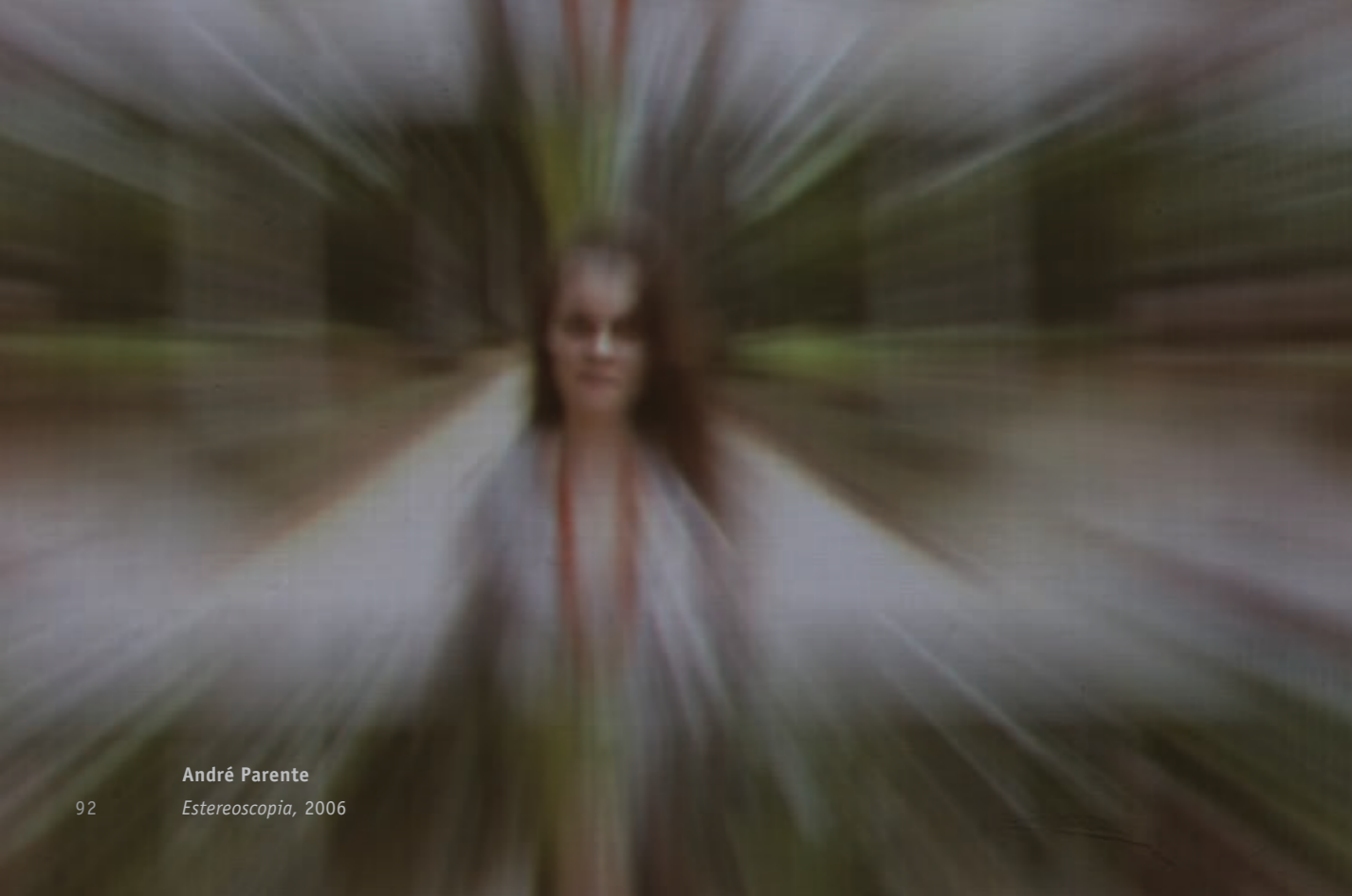
State's HMOs digging deep to wage war on Question 5

Lopez set probation in 4 other sex cases

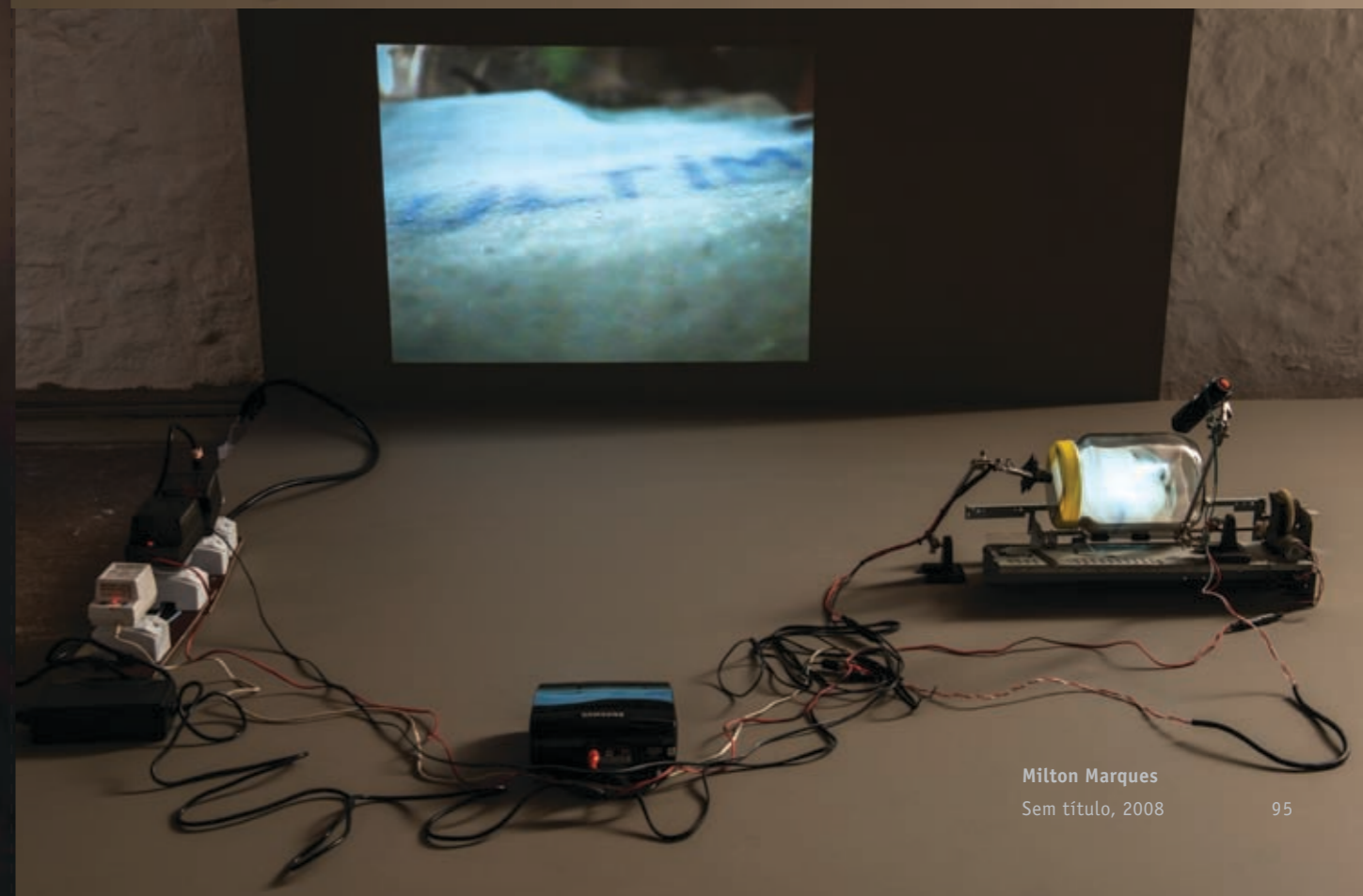
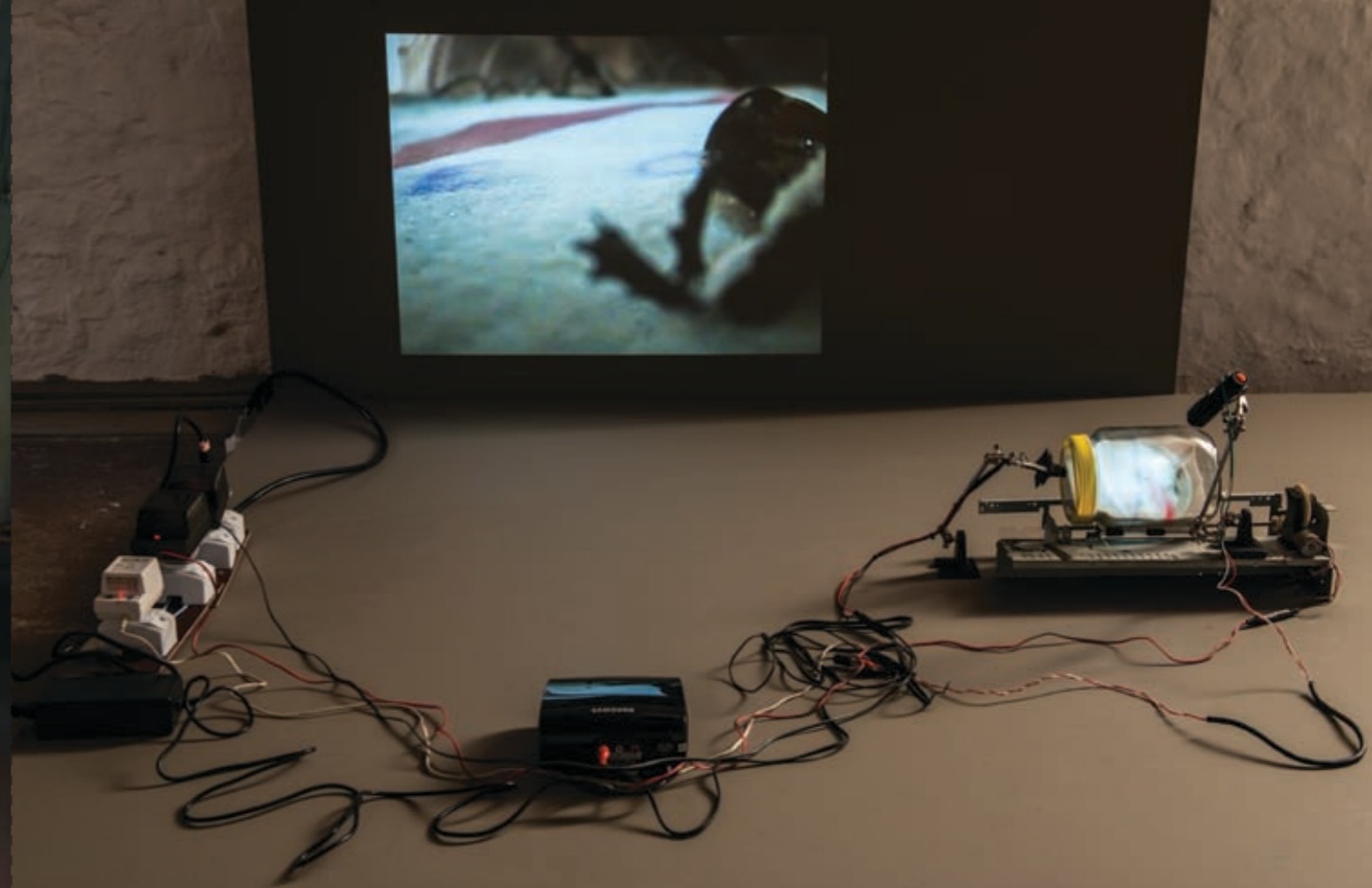
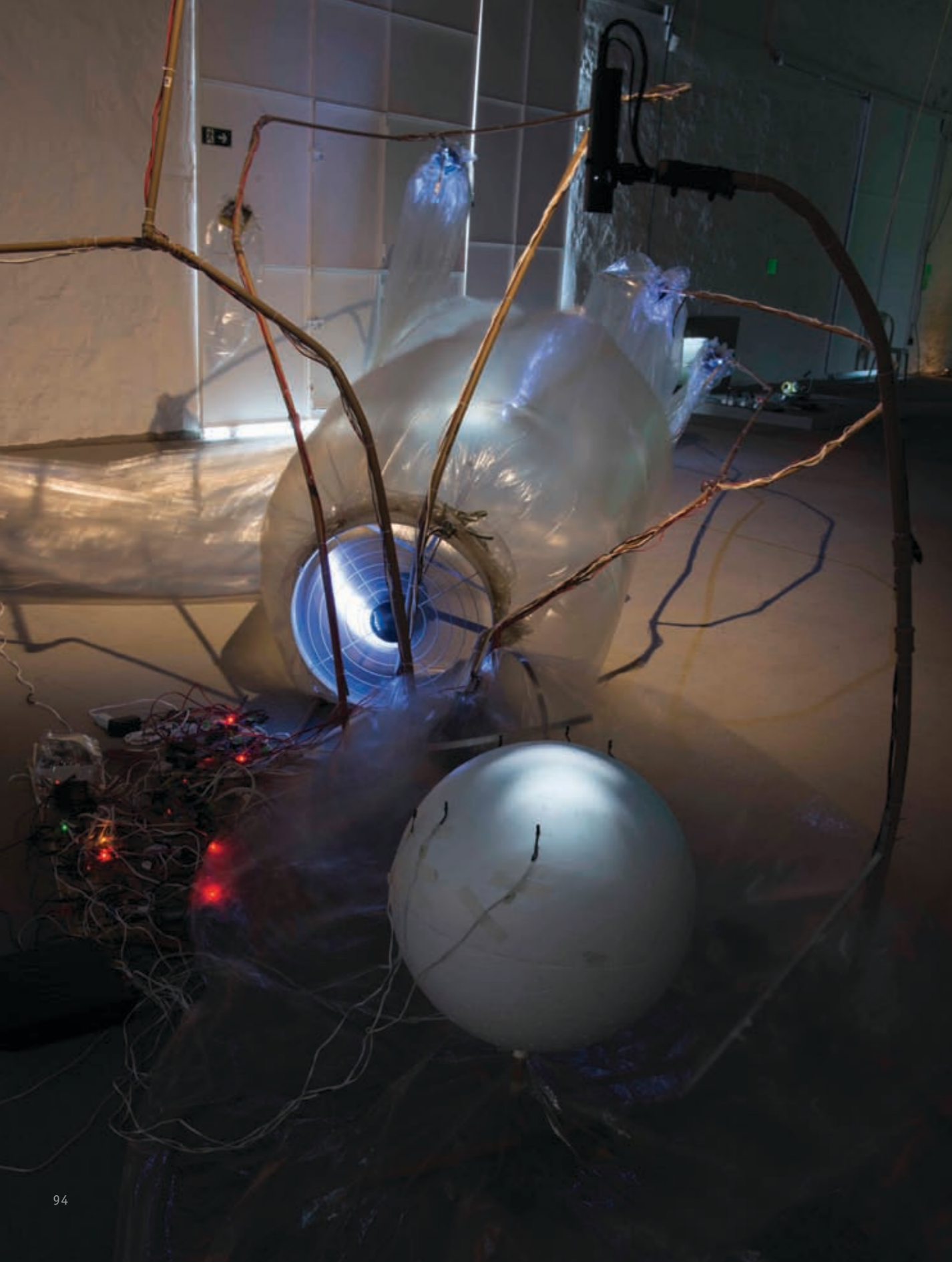
Bush, shifting tack, criticizes Gore on issues

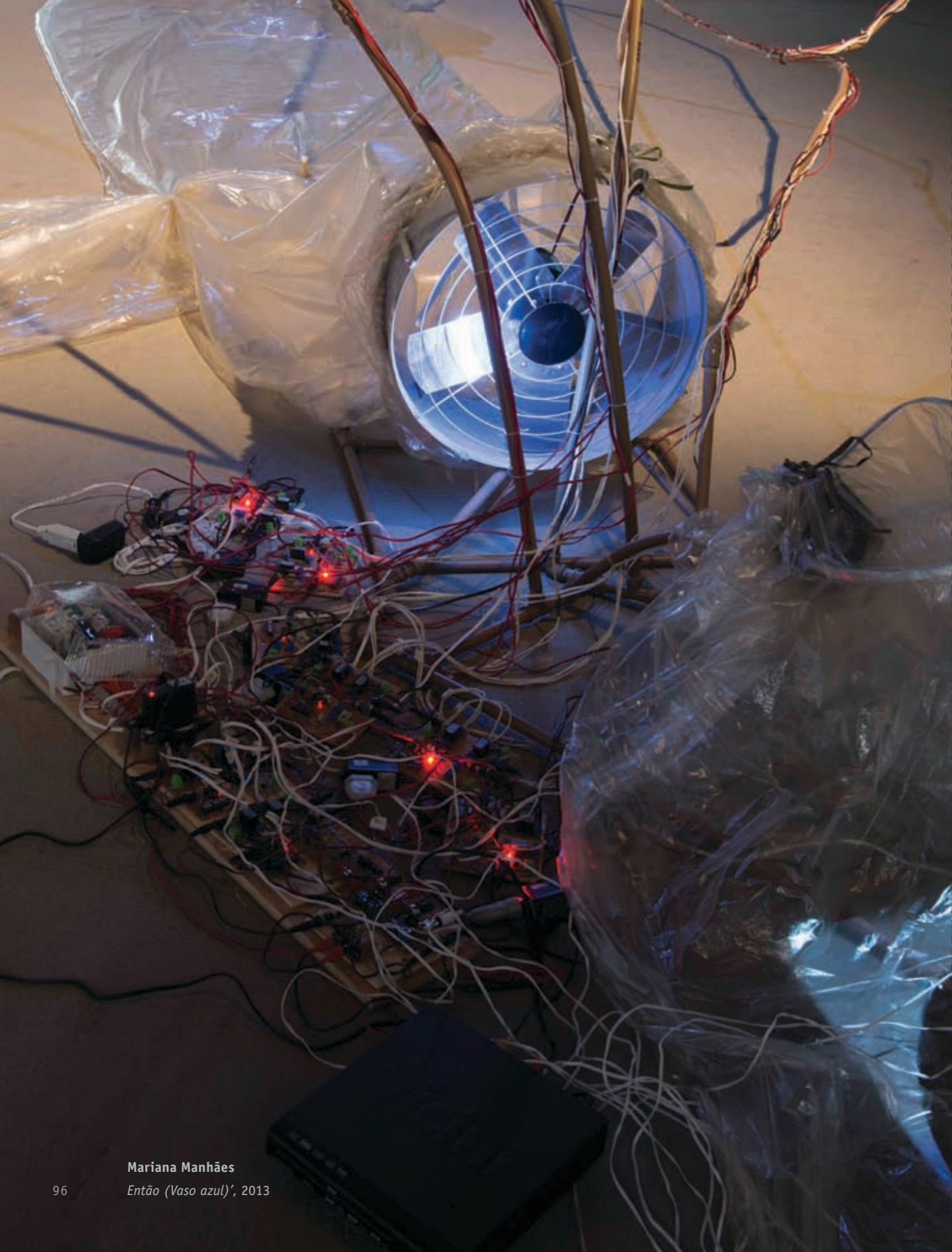
Cross hare: hop and glow
 Mutant bunny at heart of controversy over DNA tampering

WINNERS CIRCLE
 US swimmer Dara Torres, Amy Van Dyken, Courtney Stealy (in back), and Jenny Thompson of Dover, N.H., celebrated their gold yesterday. The US women picked up the medal with a world record time of 3:36.61, and Thompson collected her sixth gold medal, breaking apart skater Bonnie Blair's record for golds won by a US woman, 11.



André Parente
Estereoscopia, 2006





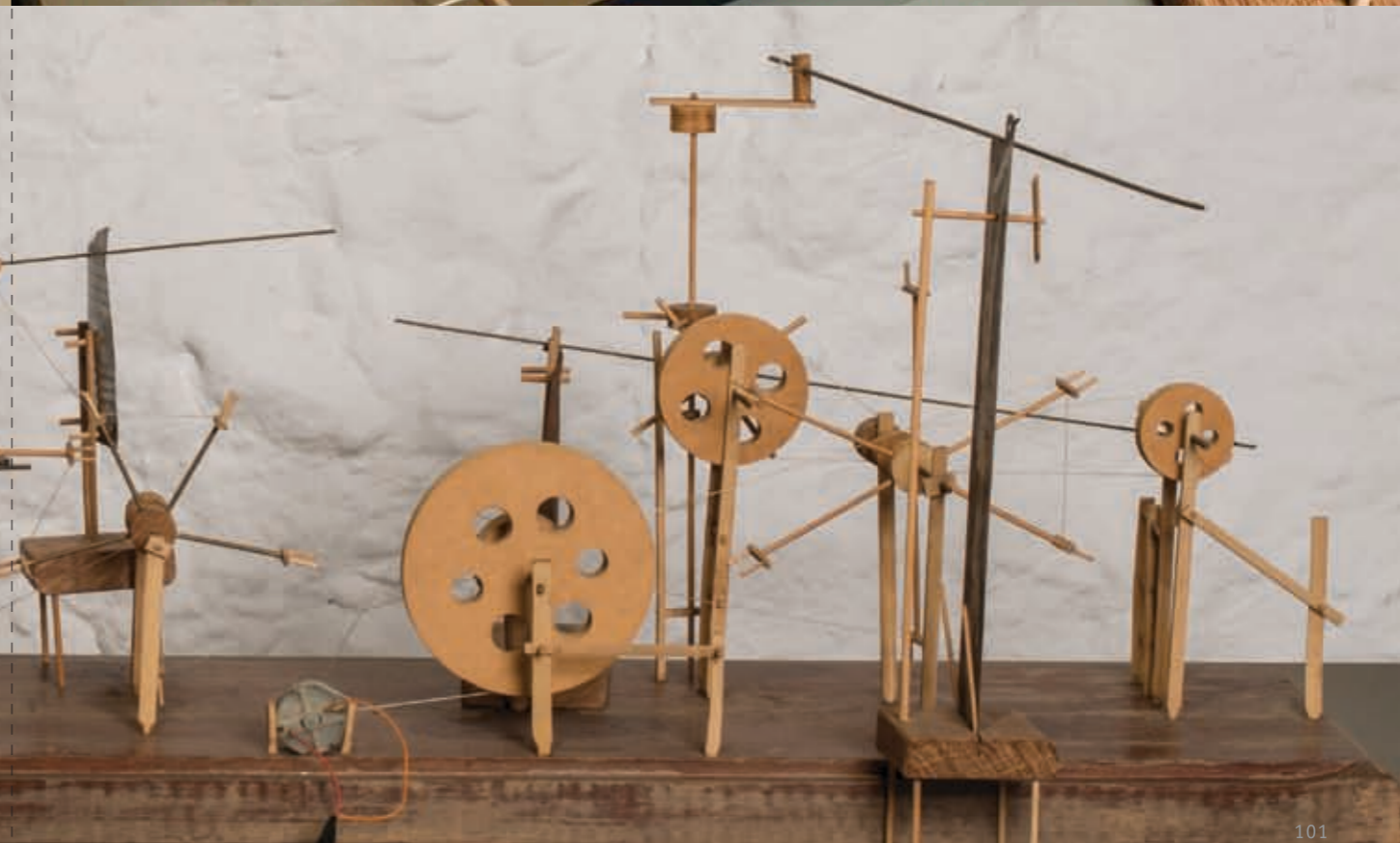
Mariana Manhães
Então (Vaso azul), 2013





O Grivo
Radiola #04, 2009
Máquina complexa #02, 2009







Pedro Paulo Domingues
Circulando, 2013
Torcida, 2013







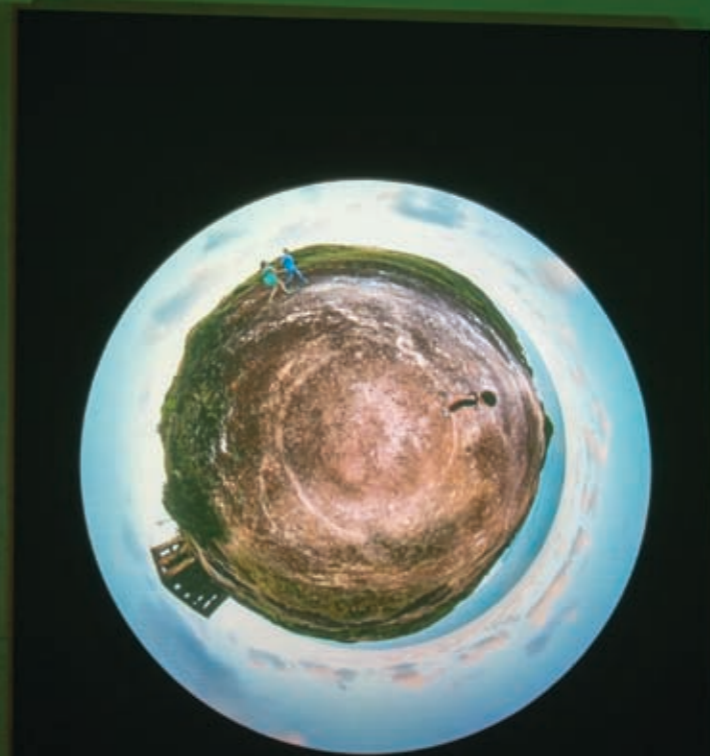
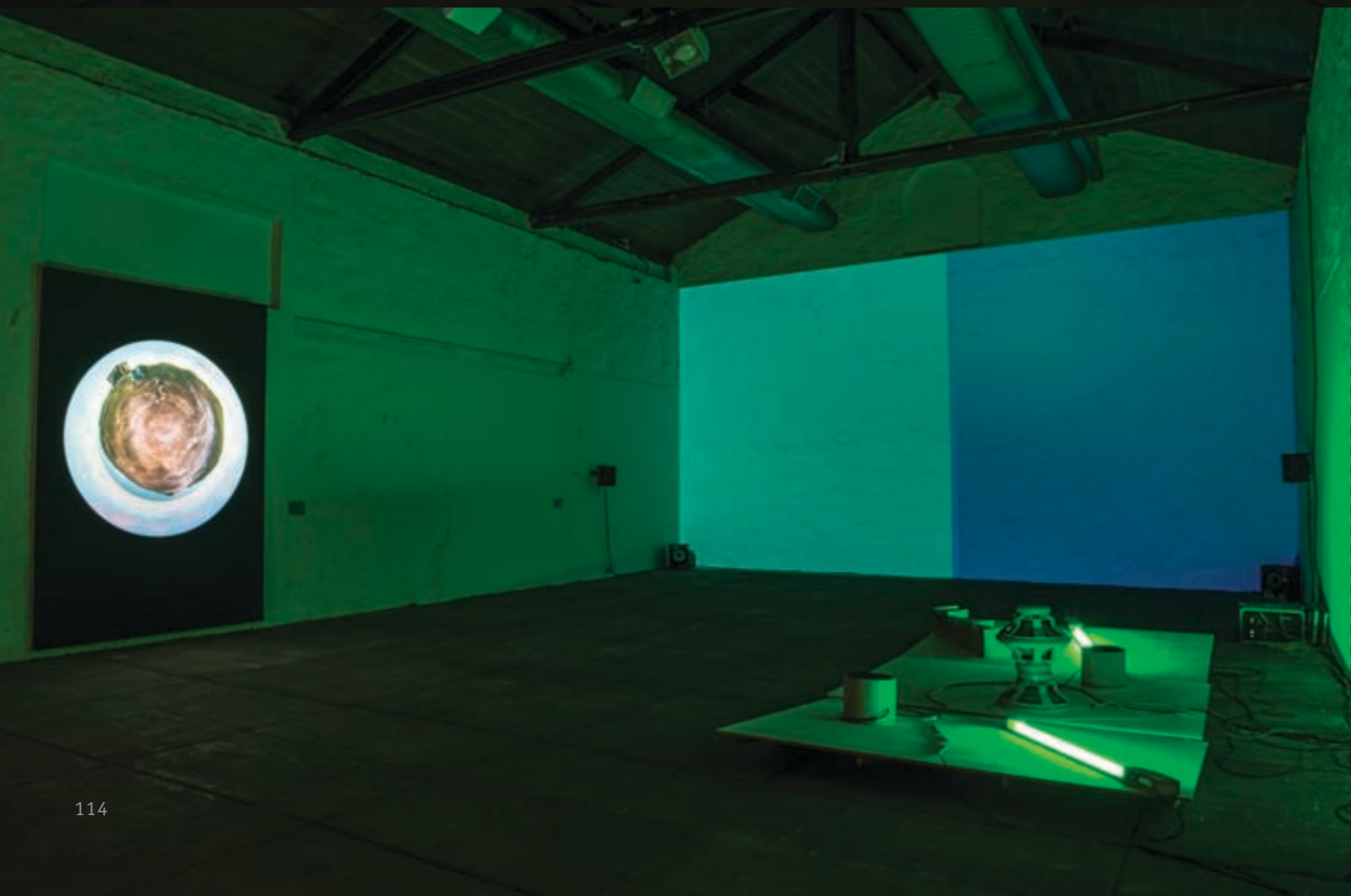
Floriano Romano
Chuveiros sonoros, 2009

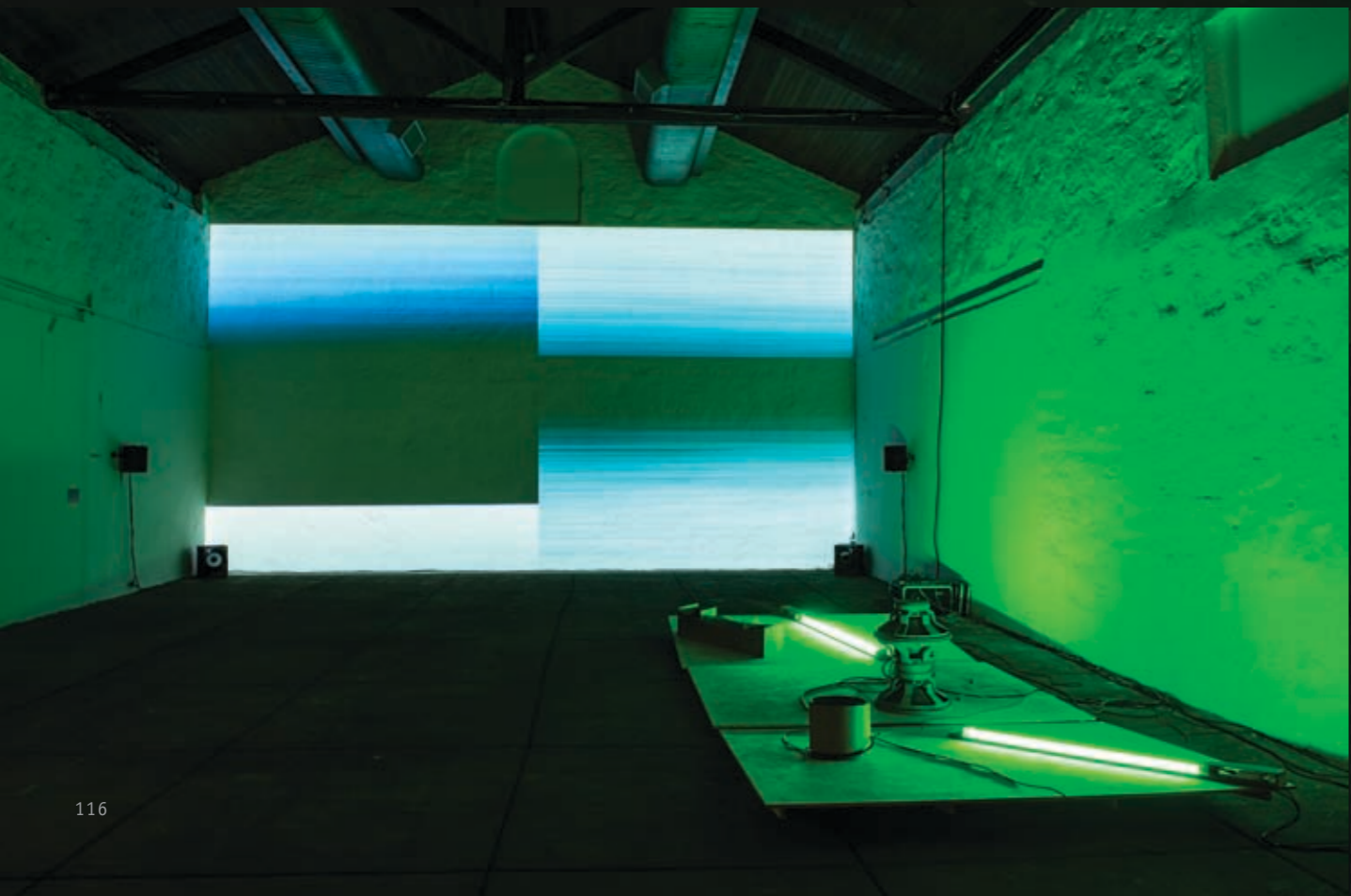
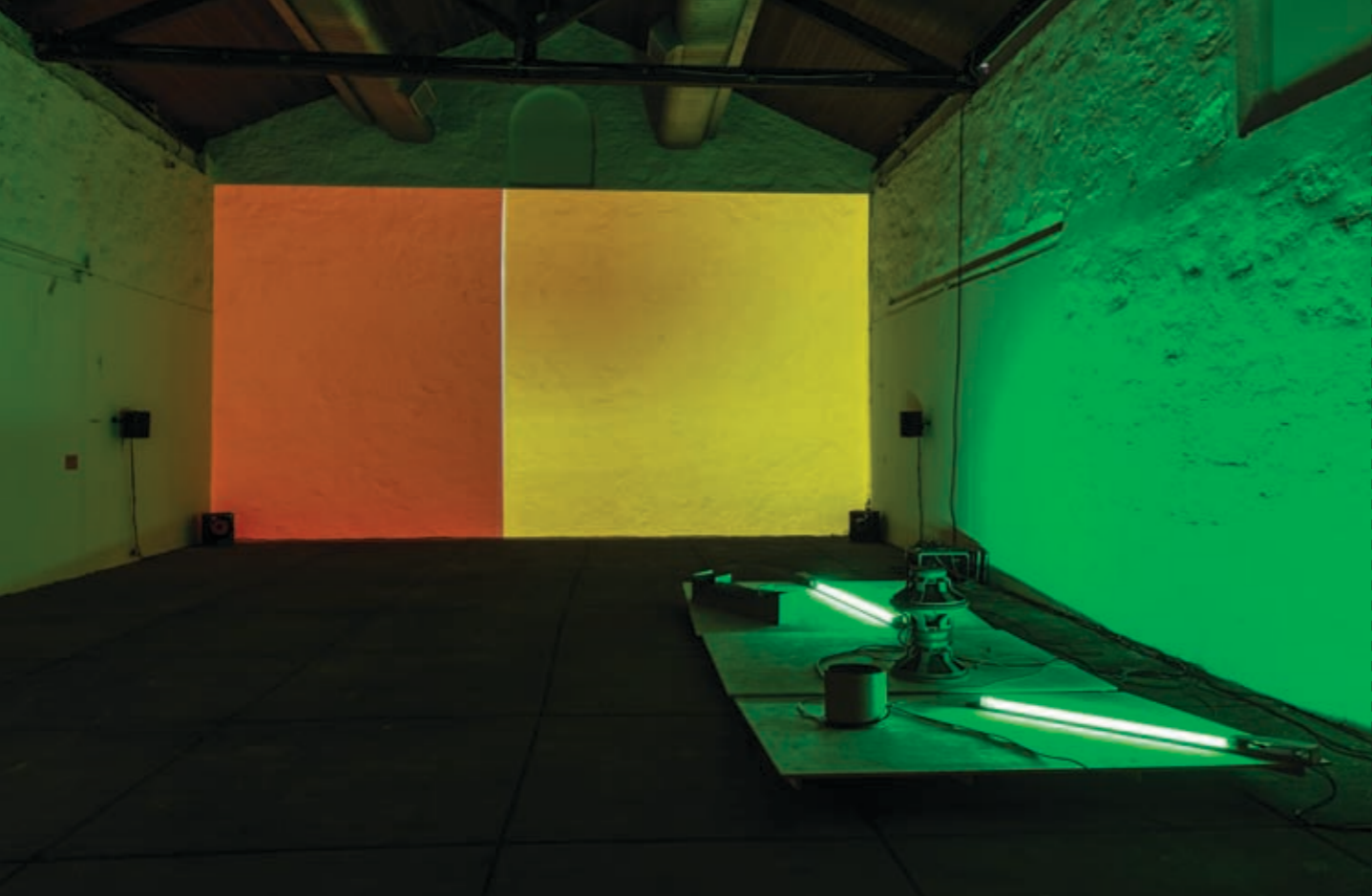




Chelpa Ferro
Spacemen / Cavemen, 2011





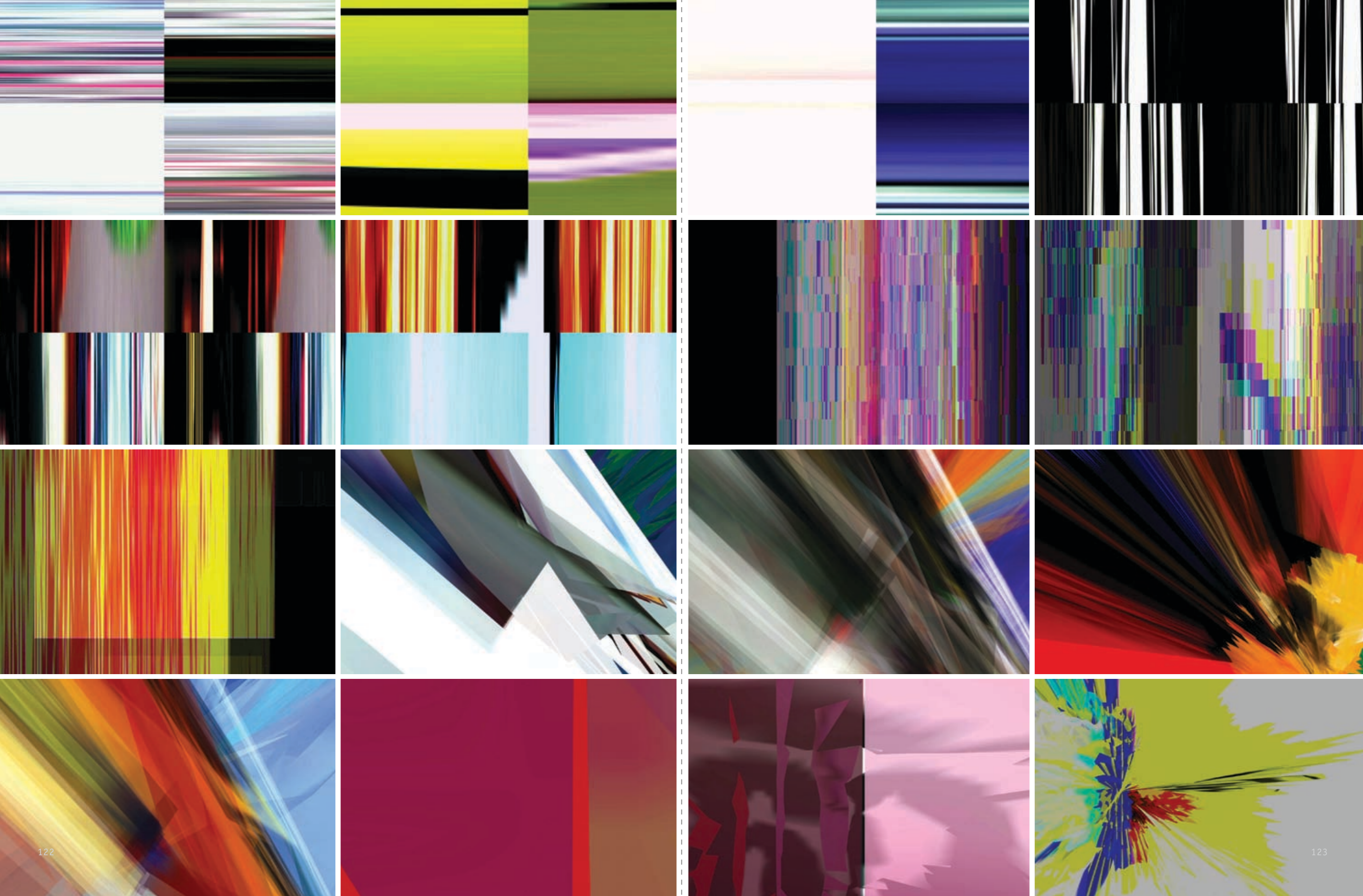


Marssares
*Coluna expandida e objetos disponíveis
sobre piso flutuante, 2013*





Fernando Velázquez
Mindscapes suite, 2011



Fundação Vale is proud to introduce museum-goers to “Reinventing the World”, which continues the theme proposed this year to the International Vale Museum Seminars, and present a group of artists that use technology as a plastic language. Curated by Franklin Espath Pedroso and Jorge Emanuel Espinho, this show contains works that raise the question of technology – from the 1960s, the age of mechanical technology, to the present-day, the age of the digital and interactive technologies.

The exhibition has an historical core that includes artists such as Abraham Palatnik, Mauricio Salgueiro and Regina Silveira, and extends to the young artists of today; all of them involved in the plastic, ludic and sensorial possibilities of technology. The show was put together with the help of trainees from the Museum Education Program, who were given the opportunity to apply the knowledge acquired in their classes, acting as artist’s assistants. This rewarding exchange provided a further stimulus for the interaction that the show promotes.

By staging this show, the Vale Foundation reaffirms its commitment to broadening public access to cultural heritage, thereby fostering social inclusion, education and training for young people in the field of the arts, and personal and social development.

REINVENTING THE WORLD

Art and Technology

It is an inescapable paradigm of our time that the *virtual* and technological reality in which we are submerged, has radically transformed all aspects of our life, in all the most important and diverse areas. If the advent of the *machine* and automation promised to free humanity from merely mechanical and functional chores, allowing people to engage in more eminently entertaining and enriching tasks, today we can all see the *total* – and often absurd – *dependence* that technological media, in particular the internet, has given rise to and imposed on everyday life. This alleged *automatic effect*, which is quite well known to us, is radically manifested in our day-to-day lives: in the way we communicate and express ourselves, in how we access and create information, in our relationship with the world and with *time* itself, at work and during our leisure time, in the emergence of strictly *virtual* relationships, in all that we are and surrounds us. Information and communication structures that were, until very recently, perfectly common and valid, have been made hopelessly obsolete by a global culture of immediacy, simultaneity, accessibility and demand. We shall not discuss here the value of what has been, perhaps, lost forever. We will, instead, take a look at the present time, the proud and unfailing myriad of infinite technological and virtual lights we all inhabit.

The Internet phenomenon, a *total advent* that brought to the present time access to voices, contexts, situations and memories inscrutable until now – that lies far beyond geographical, social, cultural or political constraints –, has expressed itself today so comprehensively and with such complexity, that it would be hard to conduct a full diagnosis of it, or even to take a much deeper approach. We shall highlight the production of *content* and its easy dissemination through a planetary *network*, as one of the greatest advances of globalization in the information age. At present, a number of significant events are under way, with hugely transforming results – in terms of political, cultural and social origins and effects – all of which originated in and were nurtured by the web. On the Internet, if *form* is not identical to *content*, it greatly influences and facilitates it. The speed and efficiency of the production and subsequent *diffusion* of topics and content of a political,

artistic and cultural nature are certainly some of the greatest achievements of our era. Our expressive, critical and creative character – augmented by the *info-communicational* technology we have today –, will thus also be a decisive influence and *pattern* determining all of the world to come.

But here we are more specifically interested in the artists and their works: as the creators of the avant-garde, the experimental and pioneering users – as always – of any mechanical or technological resource, which can be turned into a valuable tool in their artistic creation and expression. We will then focus our attention on some of the most interesting creators of Brazilian technological art. For it was precisely the context of the conference *Cyber-Arte-Cultura: A Trama das Redes*, promoted by the directors of the Vale Museum, in celebration of 15 years of existence, in March 2013, that led to the invitation for the present curators to develop a curatorial identity – and consequent selection of artists and their respective works – of a comprehensive but illustrative nature, of those who were, and still are today, the leading producers of technological art in Brazil. Mauricio Salgueiro, from Espírito Santo, was immediately reserved a prominent place in the exhibition, in view of the pioneering character and great importance that his work soon assumed, both in the national and international art world. This is in spite of – and even in contradiction of –, the unaccountable ignorance that persists, even to this day, with regard to his work; including in Brazilian artistic and cultural circles. So here we find a group of 22 artists and 37 works – the final result of a somewhat difficult selection process – among many others who, for various reasons, were unable to be present. It is important to emphasize that, given the chosen time frame; there were many other major creative artists who have used technology, mechanical or digital, in their work. And in spite of the generous size of the exhibition space, it would have been physically impossible to include all of them. However, we believe that this is a quite representative show – although not the only possible one – of Brazilian Technological Art. We have included such trends as kinetic and sound art, mapping and video, installation and bio art, robotics and interactivity; in a diverse array of noisy and colorful examples, that is much to the taste of modern times.

The artists present in the exhibition are therefore: Abraham Palatnik, André Parente, Angela Detanico & Rafael Lain, Chelpe Ferro, Eduardo Kac, Fernando Velázquez, Flórida Romano, Leandro Lima & Gisela Motta, Leticia Parente, Marcelo Moscheta, Mariana Manhães, Marssares, Mauricio Salgueiro, Milton Marques, O Grivo, Paulo Bruscky, Paulo Nenflidio, Paulo Vivacqua, Pedro Paulo Domingues, Rafael França, Regina Silveira and Sonia Andrade.

It was a clear initial intention of the curators to create a space for *living* and *relating* to the various artworks, making *interactivity* and *immersion* active and regulatory principles of the visitor's experience. It was thus clearly not our intention to display a set of works that were merely available for simple observation, in the classic passive manner. Instead, we wanted this selection of works to emphasize the active and transfor-

mative character – viral and inquiring, sometimes disturbing and uncomfortable –, that technology offers and provides. We wanted to discuss here some of the possibilities that technological art offers – from the sensory and the playful perspectives, but also from a deep and reflective point of view –, of enrichment of the experiences of feeling, being alive and forming relationships. It was assumed from the outset that interaction between the various artworks would be essential and *natural*, creating an *almost* organic exhibition space, contaminating all around it with its sounds, light, space, themes, symbols and *facts*. Without harming the perceptive/experiential potential of each work as a whole, we favored simultaneous coexistence – and sometimes competing and overlapping presence – of works of a diverse and even conflicting nature. By emphasizing interactivity, we created a *permanently unrepeatable* environment, since the probability of coincidence of the same overall result – visual or reverberating – in a *whole manipulated* by the visitor, is practically nonexistent. This permanent and fluid *intersection* – which creates a living and undulating environment, transformative and comprehensive, active both outside and inside the viewer – seems like a large-scale metaphor for the way all of us currently live: surrounded by radio waves and gadgets, sound frequencies and multiple screens, phones and connected machines, electric light and cars, digital pictures, colors and sounds. And so the age of the *machine man* arrived, long ago. A re-signifying and cross-cutting relationship, totally transformative and hybrid, between all aspects – theoretical and practical, routine and logical – of human life.

ROOM ONE – 1960-1990

The City – Pioneers, Experimentation, Social Criticism

The city soon revealed itself as the most complete and complex of all human inventions, the cradle for all discoveries and the destination of all artifacts, the prolific and creative broth of all currents and vanguards, the end destination of all important trips, weather in search of financial or cultural enrichment; the chosen background for a life of fulfilled possibilities and achieved goals. But also, and straightaway, a gilded cage penning in and reducing modern man, who thereby became lost in a daily mad rush towards the *day-in-day-out routines* – productive and enslaving, frantic and infinite – of the tough, competitive urban jungle. Given the massive wave of protest and counterculture that swept the entire western world in the 1960s – the quest for an alternative to this situation where human beings are mere mechanized objects, held hostage by imposed standard values of productivity, ethics, profession and culture –, and taking into account the specific context in Brazil at that time – trapped in a vicious dictatorship, particularly during the so called Years of Lead, from the late 1960s to the mid-1970s –, it is essential that we lay stress on the activity of a number of creative artists, who, even then, suggested new ways forward, ventured new concepts, and set out on a course – quite unthinkable for the common man

– of inventive and artistic innovation embedded in a powerful and critical political, social, ethical and cultural awareness.

For some, the *urban reality* that surrounded them proved quite useful, – with its sharp contrast between a modernized dazzling, bright and noisy, mechanized march, the crowd, in (dis)orderly fashion, lost in the chaos of everyday life, and the initiatory and seemingly *unlimited* access to a brave new world of possibilities, mechanisms and experiences they were eager to discover – the big city, as such a *creative summation*, highly inspiring and full of insights, of their work of suggesting new paths and revealing old ties. A still preliminary but already quite firm and resolute building up of a relevant, attentive, inventive and wonderful way of working. These artists would prove to be, many years later, truly privileged visionaries in their creative, clear and razor-sharp transformative and paradigmatic rereading of a harsh and difficult postmodern reality. Already clearly formatted in a growing and circulating uniformed technological and artificial, political and social domain. A crucial challenge for individuality, creativity and freedom: fundamental conditions for the full existence of the individual in the contemporary age.

Mauricio Salgueiro was born in Espírito Santo in 1930 and moved at the age of six to Rio de Janeiro. He graduated from the National School of Fine Arts and studied metal sculpture in Paris and London. He taught at various schools, institutes, and universities, in Rio de Janeiro and Espírito Santo, and participated, from the mid-1960s onwards, in several biennials and exhibitions of modern art, in Brazil and worldwide. A pioneer of technological art in Brazil, his sound sculptures, luminous and mechanical, soon incorporated elements of urban reality, such as horns and lights, the movements of a synco-pated and noisy *march*, and the use of fluorescent lamps in a chromatic and mechanized play of fascination and beauty. Always interactive, these works provide the viewer with a profound experience of expectation and wonder through the brilliant reuse and reframing of elements of everyday life into a new sculptural, reflective and engaging plastic shape, of enormous artistic value.

We have included in this show a quite representative set of the artist's production, comprising a total of ten works. These pieces represent some of the most significant points in three decades of production, using technology resources that seem completely outdated today, but were absolutely the cutting edge at the time. *A Urbis II*, 1964, a sculpture with incoherent and random traffic sounds and light, like confusing directions in a chaotic and annoying traffic jam; *Venus Androide I* (1998), another sculpture whose mechanical and noisy marching movements are applied to a feminine archetype of fertility and beauty – turned into a totem of cold steel – seems to speak of the unsurpassable distance that separates us from a primordial sensibility. *A Poça* (*Vazamentos* series, 1985) is an amazing hymn to a failed and redundant male, plastic and *organic* in its reddish and oily prison, imposing and affirmative. *A Lamina* (1969) is a huge undulating reflective sheet of steel, a somewhat unbridled and noisy parody of the *mirror*, a brief note from an ego destroyed by the mechanical powers that mimic, distort and disfigure it. In

Urbis V (As Vizinhas) (1965), something said here is heard elsewhere, live, without our knowledge, a direct and visionary – and quite contemporary – critical reference to issues such as privacy, the perverse use of technology, and the controlling power of a state that spies on its citizens. The various *Esculturas Luminosas (I, III, IV, VII and X, 1963-2011)* beautiful chromatic references, in light and color, to the huge buildings that we inhabit and dwell in – supreme, sublime, still constructions – the highest and most dominant points in our populous and chaotic modern cities. Of these we shall single out *Escultura Luminosa X* (1968-2011), in which the beautiful and tangled interior of wires and colored chips is laid bare by the artist, a discovery, in a symbolic revelation, of the *inner life* – disorganized and unclear, angry and full of conflicts – that both feeds on and fills the living core of any structure. This powerful metaphorical work, full of beauty and confusion – and also a clearly reference to the huge residential buildings of our major urban centers – gathers together in a simple and seductive arrangement these two fundamental facets of the technological reality that surrounds us. On the one hand, a seductive and functional *exterior*, beautiful and practical, open and available; on the other, containing *within itself* the inscrutable web of relationships and imbrications, contamination and dispersion, only understood here: symbolically presented in an edgy and significant, enticing and engaging artwork.

However, other prolific and experimental avant-garde artists appear in this *urbanized* exhibition space, such as Paulo Bruscky (Recife, 1949), with his 1979 work *O Meu Cérebro Desenha Assim*, – and the 2007 revisitiation of it – an experimental piece from an engaged and multifaceted artist, in which an electroencephalogram is used to produce drawings, in a poetic reframing of the functionality of a modern medical instrument; Regina Silveira (Porto Alegre, 1939), with her *Dígito* (1982-2004), a digital animation reproducing – in horizontal, linear and repetitive movements – a space filling/construction gesture, a reduced and minimal hymn to a cold and artificial age, which was at that time just beginning; Rafael França (Porto Alegre, 1957 – Chicago 1991), with his videographic, surreal, poetic and disturbing short story narrative, *After a Deep Sleep (Getting out)* (1985), in which the city seems to be the obscure origin and surroundings, but also the escape, to a phobic anxiety that takes place in a tense household environment; Sonia Andrade (Rio de Janeiro, 1935), an artist who, relatively early on, also explored the boundaries between the real and the fictional, the factual and the subjective, – even in her own body – with strong innovative video works, that border on dramatized and performative self abuse, and here presents *A Marcha* (1976-1984), a small part of a much larger installation, here displayed in a corner, with bands of black and white photographs and a projector, which all seem to exploit the limited possibilities of interaction and expression in a limited, meager and imprisoning space; Letícia Parente (Salvador, 1930 – Rio de Janeiro, 1991), another brilliant artist and academic, also a pioneer of video art, with the video work *Especular* (1978), the lyrical narrative of a spiraling, full-frontal and accelerating dialogue, which deepens the quest for mean-

ing and significance, authenticity and understanding; and also Abraham Palatnik (Natal, 1928) an absolute pioneer of kinetic art, represented here by *Objeto Cinético* (1984) and *Objeto Cinético C-K 8* (1966-2005), representatives of his groundbreaking work, where the kinetic and the chromatic merge, in a splendid and delicately staged representation. These works seem to bring the cosmos and its unstoppable movement down to a scale of maneuverable and intelligible beauty, in a poetic, witty, fragile and enchanted orchestration – of space, form, color, and mechanical but delicate movements – of a marvelously open and contemplative reading.

Perhaps Palatnik's *alive cosmos* represents, in this exhibition, the visual and symbolic, distant but desired, vanishing point. An escape from the complex *urban environment* that we build up in the exhibit. And also a poetic and ambitious representation of greater desires and dimensions, that come from beyond their narrow confines and limited noisy understanding. For in the dazzled experience of the confusing and limiting reality of the house and the city, humankind is still looking *high up*, outside, to what they still do not embrace or understand, for a higher meaning to the accelerated pace and reductionism of the everyday. Some works seem to describe quite clearly this *weakened status*, felt when at the whim of the harsh realities of the urban and the domestic world (Salgueiro, França and Andrade), the quest for intimate and authentic expression and communication (Parente and Bruscky), opposed to the automation and limitation – regulation – imposed by the means and mechanisms available at the time (Palatnik, Salgueiro and Silveira). For, in the space age, and with the progress of science, technological innovation and mass production, and in the midst of various restrictions and convulsions of a political and social nature, artists sought still, further and by other means, to diagnose a feverish and voracious society, its unstoppable and mechanized rhythms of production and consumption, the great lack of instruments and standards of creation and freedom, designed and applied to the fragile and delicate – but energetic and expressive – human scale.

WAREHOUSE – CONTEMPORARY

The Virtual – Info-Communication, Cybernetics, Timelessness

If the city proved itself to be, simultaneously, the limiting center and a creative area to be lived and experienced – both confining and stunning –, with the emergence of the Internet and virtual reality, such fundamental issues as space and time underwent a pragmatic transformation in contemporary everyday life, at the hands of today's urban human being. The info-communicational nature of the world wide web brought a cross-cutting revolution: in the production and sharing of subjectivity, in the approach to times and places so far away, in accessing and creating information in conversation and leisure, through the broadcasting of content that transforms the political and social order; in the creation and dissemination of art and the list goes on. A whole new geography, a whole new *global*

media: unifying but absurdly huge and uncontrollable – that we continuously build and inhabit – and which we could call the new *global virtual city*.

Along with the more recent emergence of the latest generation of smart phones, laptops and tablets, we have ceased to be geographically limited in our connection to that *total network*, being therefore permanently connected and accessible, visiting and feeding this new *virtual* dimension – but quite *real* – in endless approximations and recordings, capturing and sharing situations and places, facts and findings, opinions and references. The relationship with present-day time and space is thus very often established through a complete and hybrid technological mediation with these features – available at the push of a button, and carried with us, everywhere. We have left behind the dark and unexplored alleys of the big city to navigate – constantly oriented by GPS –, straight and efficiently towards our desired destination. Over a looser and slower drift in discovery mode, we have imposed the cold and objective efficiency of a *quick web search*; the obvious effect of a growing hyper-connectivity that ignores the details – but also embraces and integrates them – of borders and languages, groups, times and cultures.

The way all this new technology – the access to this *virtual parallel*, an *unnatural* dimension which has emerged and established itself in the last twenty years – has changed the way we create and approach art and culture, is most probably unquantifiable. Likewise, in view of the absolutely parallel character, almost *autonomous*, that virtual reality has assumed. The free and viral character of cybernetic reality, and the countless gadgets and technological objects available today, all provide a fertile and hospitable welcome to all types of aesthetic and artistic creation, experimentation and dissemination. Artistic production today incorporates a rhizomatic and complex structure, full of heritage and innovation, imprints and contradictions, appropriations and advances; in an ethereal and unfathomable network of overlapping territories that continually meet, oppose, intersect and contradict each other. The unstoppable profusion of blogs, websites, profiles, forums, newsletters and documents online, and the undeniable and definitive importance of social networks, a mobile medium that feeds and disseminates projects, artists, works, theorists, curators, exhibitions, currents and collectives, eagerly transcend – and in a frantic and permanent real-time interactivity – any possibility of detailed cataloging or organizing. Yet the time we have is infinitely disproportionate to this immense *parallel reality*. Nevertheless, everything is simply *there*, at our disposal, through the short distance of a weak Wi-Fi signal.

But this new era of technological and digital innovation will here – in respect to artistic creation and its agents – be questioned and exemplified. For all the artists in this second exhibition proposal, technology is a key instrument for creating their work, and this was definitely a decisive factor in their selection. Therefore, various types of themes and approaches are revealed here; in a sound, visual and interactive environment, made of the fusion and powerful coexistence of the various pieces. Contamination between the various records and ambiances, media and processes, produces an almost *organic* practi-

cal and creative demonstration – in a living and breathing *whole* – of the cybernetic and virtualized reality in which we are all actively submerged.

At the entrance to the exhibition space two works seem to remind us of the old simplistic, but cross-cutting and ever-present, question of morality – good and evil – in this context of technological art: *Arcanjo* (2007) and *Caramunhãozinho* (2007) by Paulo Nenflídio, wooden sculptures enriched with electronics that sound like little robots, operating in a mechanized and repetitive fashion. And, as we are not given here, obviously, a linear response, this initial reference appears quite relevant, since not everything will be progressive and beneficial in the complex age of technology. But this primordial duality is explored much more thoroughly, in practical terms, in Eduardo Kac's controversial *Alba, the Fluorescent Bunny* (2000) – to which the three newspaper photographs refer. In this, an albino rabbit, genetically manipulated in a laboratory, has acquired fluorescence and the controversial and questionable status of a work of art. Robotics and biotechnology are contemporary fields that are as controversial as they are promising, and for the artists, they are also fundamental tools to be used in their journey of invention and discovery.

We also find here Gisela Motta and Leandro Lima's *Arco-Íris* (2012), in which LED lights simulate and complete – in a circular motion at varying speed – this symbolic natural phenomenon, in a simultaneously hypnotic and fake representation, circular and redundant, at a variable and confusing rhythm. Likewise, Marcelo Moscheta's *Maré* (2009), an undulating representation of a vague memory – staggered in the parallel projection, simultaneous and horizontal, of three slides – presents the primordial beauty of waves coming ashore, timeless and distant, diffuse, dreamy, nostalgic. The artist reproduces and imitates, like a reinventing god – clearly revealing the mechanism/trick he uses – natural phenomena found in the world. And through this intense creative experience, he adds fulfillment and meaning, emotion and distance, subversion and sarcasm. Always in an ambitious, singular and artificial confrontation between a known *real* and an admirable virtual world.

We can also see the minimal and paradoxical piece, *Braille Ligado (seis)* (2008), by Angela Detanico & Rafael Lain, in which the lines joining points of Braille are fluorescent white lights, in an unfeasible and ironic semantic displacement: unattainable, beautiful, useless. The most Platonic and blind word, closed but luminous. We then encounter *Ohm* (2012) by Paulo Vivacqua, a tubular installation, bright and silvery, assertive and proud, subtly surrounded by sound. Two different sound recordings – opposite in nature – slowly engage in a gentle dialogue and relate to one another in our presence in a leisurely spatial confrontation, punctuated and undulating, primal, maybe coming from some deep place, particularly the past. And so we arrive at the massive video installation, *Estereoscopia* (2006), by André Parente. The contemporary revisitation, also very poetic, of the work *Especular* (1978) by Leticia Parente – which we encountered in Room One – a fractal loop, projected beneath a hypnotic narrative that alternates an everlasting photographic scan. Here, the whole originates from the part and is jumbled by it, or departs from it,

and then defined and clarified, in an expansive and infinite movement, in a continuous feedback loop. Languages and communication – natural and essential denominators of human activity around the world – flare, fuse, and explore. And explode, in the distorted, metallic, vaguely precise voices of the artists. These are like fine-tuned machines, natural slow improvisers, masters in the art of rediscovering and explaining – by way of lessons in which both format and content are open. They show each and everyone what he or she may later feel and understand; but already is comprised of, based on and immersed in a mathematical and poetic understanding, that is mechanical and biological, factual and invented. Deeply submerged in the sublime technological and *organic network* – real and virtual –, of which the viewer is a main and master part.

And then we arrive at *Então (Vaso Azul)*, a hybrid robotic creature, by Mariana Manhães, which expresses itself, breathes and cries, stretches and shrinks in elongated tubes and plastic, sprawling and idle, a distant alien fusion from beyond, defying response and understanding, coherence and interaction. The lazy and creative synopsis of strangeness and technics, the independent inhabitant of a future somewhere, lost and lonely. We also come to the pieces by the O Grivo collective entitled *Máquina Complexa # 02* (2009) and *Radiola # 04* (2009), beautiful delicate wooden gizmos, in which noise and silence meet and diverge, dancing, like small amusement parks, precarious and complex, fragile and ancient; in whose sounds and visual details we get lost only to find ourselves again, amazed by that significant simplicity, driven by a tiny hidden motor. We then come upon the short reality movie, *Sem Título* (2008) by Milton Marques, an eminent hypnotic poetic fantasy, a creative mechanism made to show us the unstoppable passage of time, baroque and marching ever forward, unrepeatable and constant; the minutely detailed projection of a continuous flow of randomness, shown in what is constantly emerging from the sand, in a permanent motion: small word-objects striving to become anchors, like flags marking a present that is for every draining away. And also *Torcida* (2013) and *Circulando* (2012), by Pedro Paulo Domingues, in which mechanisms in circular motion, create stresses and strains with a mechanical and physiological effect, on one hand, and simulate the human finger's circularity by way of a hidden robotic machine, on the other. Movements of uncertain origin and vague purpose, which question the action imposed by the peculiar machinery, electrical activity manipulating the world, in our name. Even more so Floriano Romano's *Chuveiros Sonoros* (2009), which completely reframes the function of an everyday object, in a playful glowing experience of immersion, a curious play of meanings that range from public to intimate, personal to vulgar, from ordinary object to work of art. Technological objects and machines take on a life of their own, animated in their functions and deviations; in breath, action and words that we cannot determine or understand. If they constitute a larger whole which meets and is made out of several elements – powered by the electricity-blood that animates and encourages them – we shall then be foreigners ourselves, observing and decoding from the outside, tempted and ignorant, admired and inexperienced, by these populous territories we have liberated

and discovered. And they move on, ever so resolute and strong, complete in their new way of *doing* and being. This finally is a whole other reality, to which we are always – and increasingly –, hopelessly alien and strange.

We then move on to the final section of the exhibition, and four pieces seem to come together here, to discourse together about two fundamental issues of human life: *time* and *doing*. First, we come across *Spacemen/Caveman* (2011) by Chelipa Ferro: an ironic concept that confuses the ages, or enlightens them, a sonorous and radiant installation, proud and decadent, hanging down from a time beyond time. The apocalyptic demystification of how precarious what we take to be new actually is, the shadowy relativism – like a floating lighthouse lost in this huge ocean of time – of the inevitable and permanent decrepitude of the gadgets we invent, dazzled and deluded. Here time marks and corrodes everything, slowly. But we gather all the pieces together again, inspired and ingenious, and rebuild genius gibberish to navigate, in a suspended improvisation, towards the *present future*. In Gisela Motta and Leandro Lima's video *Anti-Horário* (2012) there is an unavoidable mismatch between the *walking* and *doing* of humankind, and the inexorable turning and undoing of the world, reducing it to an absurd and permanent walking around in circles. Like the giddy hand of a large timepiece, enslaving and radical; a smiling puppet trying to escape the unavoidable. Also the *interactive-raft* piece by Marssares, *Coluna Expandida e Objetos Disponíveis Sobre Piso Flutuante* (2013), in which – despite this reductive relationship with time supreme and indomitable – we find the necessary freedom, to act, to do, to (re)create. With instruments that reflect – in outbursts of low-pitch sound and green light – a doing that is inspired, unique, unrepeatable. Communicating and interacting, also as a group, in clear tones that the moment then imprints, and with the strength, firm and strong, of being *here now*: intimate or sociable, contemplative or creative, always acting and recreating with the instruments we have invented. Here we are like higher beings; delusional and productive, in an unlimited and omnipotent momentum and dream.

And by the final wall of the whole exhibition space, we see *Mindscapes Suite* (2011), by Fernando Velazquez: a mental landscape made present in the form of computer algorithms, part of a larger ensemble made of a projection, prints, visual performance and an interactive installation. And here we can establish a curious parallel with the work of Paulo Bruscky, *O Meu Cérebro Desenha Assim*, which we encountered in the First Room. But this last work seems to want to incorporate a possible aggregation of this extensive and *virtualized adventure*: in a sound vitality so highly stimulated that it continuously moves away and toward us; through colored snatches of movement that, *primary* and fertile, dare to interact – hallucinated and creative – reproducing like crazy. These are primordial archetypes of the most diverse and fertile nature; forever alternating chromatic horizons, sometimes calming and almost merging into a discreet and darkened background; and then reviving with the fury of the free relational energy that seems to create anything and everything and leave it behind. This is a heady cornucopia of plasticity, digital, horizontal

and angular, off-center and inventive, a full and *living firmament*. It melts, in its ambition, the tiny hand that made it, with the life it has gained and spreads everything around. The ethereal seeding machine – automatic and hysterical – producing a flourishing crop of *virtual fruit*. An automatic creature, sleepless, free and greedy. The footloose daughter of the man who invented her and dropped her into the world – ignorant but cocksure – only to serve. But not *to live*.

THE URBAN AND THE VIRTUAL

Factual Reality vs. Digital Context

Divided into two interconnected but distinct environments – Room One with works produced between 1963 and 1998, and the Warehouse, for those from 2001 to 2013 – the exhibition “Reinventing the World” reveals, throughout its entire course, two very distinct general characters, that summarize two forms/stages of relationship and interaction with the technological reality that dominates our lives. We have pointed to the urban environment – the city – as being the initial context of the encounter with and the friction and transformation generated by technological art. We have also experienced the art of the digital and the virtual age: a new *global space*, immersive and transformative, of a hybrid and inescapable character, with its many mechanisms and consequences, means and possibilities. If information, accessibility and distance were once conditioning and challenging elements for artistic activity; nowadays the immense profusion of influences, data and instruments may be the real challenge. If creativity before the technology age almost took on the forced contours of resistance; like an inventive find breaking through the standardizing mantle of the noisy city; by today, the easy access to mechanisms of artistic creation and dissemination – and even the explosion of the art market and its current almost everyday status – have, very often, emptied the supreme act of creating of its *significance*. The supposed ease and availability of access to *form*, undoubtedly raised important issues in terms of *content*. Indeed, Joseph Beuys' paradigm – *Everyman is an artist* – manifests itself, often, inversely; in a perverse and pretentious, hollow and banal manner.

But interdisciplinarity and multimedia have proved to be – as we have seen here –, in their ever updated and permanent intersection, fertile and privileged fields of action for all creators and artists. While there have always been artists that ignored definitions and divisions of style or discipline, method or instrument; the ease with which the creators of today access techniques, programs, gadgets, effects and information, works in progress or creations of another time; has revolutionized and deeply enriched the way they create and experience an artwork. In this sense, the Internet and the constant technological and communicational advances have completely reconfigured the creative and artistic context. We find, throughout this exhibition, numerous examples of works of art that would previously have been unthinkable – for reason of their formal and technical

features but, more specifically, in terms of the *worldview* they are a part of – in a much more limited and limiting framework; which was completely dominant until very recently. However, it should be noted that the intention here was not to provide a sample of activity that is cutting-edge in terms of technology – because several works do in fact use very simple mechanisms. The conceptual and artistic value of the exhibition lies rather in sharpness of the criteria used by the curators in selecting artworks for inclusion. It would also be impossible to bring together here all the possible uses of technology, as these must surely be infinite and unknown.

In this *creative deterritorialisation* brought by the age of globalization, permeability and the constant cross-contamination of content, activities and concepts; inevitably raise the question of the authorship, originality and legitimacy of the art object. The relationship between subject/object and creator/work itself, has been profoundly changed by the *unhinged simultaneity* of access to an artwork: easy, instant, derived from *outside its time-frame*, and experienced free of its context. This *freedom* quite often takes the form of a superficial and innocuous relationship with the work; underlined by the decontextualization and lack of reference or critical gaze on encountering an object. The screen/window on the world of a computer has replaced the gallery, the virtual tour supplanted the trip to the museum, the gallery's and the artist's site pose a threat to the trip to the studio or the exhibition. For, if information and the possibility that it offers are infinite; the lack of depth and knowledge in this contemporary and mediated relationship with art and creativity, are also very often highly active.

So we can say that this *digital eye* has not only to a large extent replaced the real encounter with the artwork – being, in many cases, the only available mediation –, but has also affirmed itself as a rightful and *authentic* relationship to it. And, as we have seen, in the case of the act of creation also, the instrumentation with an *easily obtainable result* that technology meekly lends itself to does pose a threat to an informed, thorough, consistent and inspired creativity. We believe we have assembled here a collection of works and artists that demonstrate precisely the opposite, as they address the issues of form and content with the intelligence, sensitivity and experimentation that are truly fundamental for *creative activity*. These artists prove this here by using the most ingenious and enhanced features that technology has to offer for the creation of art. After all, as a privileged inhabitant of this new *virtual global city* – that ignores borders and boundaries, time and space – and, the *freest* user of its countless technological benefits, it is up to the artist to experiment and express, as part of a phenomenal creative process, what the world could be one day and already is; immersed in the parallel and simultaneous dimensions of *being* and *doing*.

OBRAS [WORKS]

Abraham Palatnik
Objeto cinético CK-8 [*Kinetic Object CK-8*], 1966/2005
madeira, fórmica, metal, acrílico, imãs e motor (ed. de 7) [*wood, formica, metal, acrylic, magnets and motor (edition of 7)*]
120 x 40 x 40 cm
Coleção [*Collection*] Nara Roesler

Abraham Palatnik
Objeto cinético [*Kinetic Object*], 1984
acrílica e laminado melamínico sobre madeira, metal e circuito elétrico [*acrylic and melamine laminate on wood, metal and electronic circuit*]
100 x 100 x 19 cm
Coleção [*Collection*] Gilberto Chateaubriand MAM RJ

André Parente
Estereoscopia [*Stereoscopy*], 2006
videoinstalação [*video installation*], loop
Coleção do artista [*Artist's collection*]

Angela Detanico & Rafael Lain
Braille ligado [Seis] [*Linked Braille (Six)*], 2008
lâmpadas fluorescentes, fios e reatores [*fluorescent lamps, wires and reactors*]
60 x 160 cm
Cortesia [*Courtesy of*] Galeria Vermelho

Chelpa Ferro
Spacemen / Cavemen, 2011
varas de bambu suspensas por cordas, isopor, lanternas de navegação e sincronizadores [*bamboo sticks suspended by ropes, polystyrene, navigation lamps and synchronizers*]

500 x 500 cm
Cortesia [*Courtesy of*] Galeria Vermelho

Eduardo Kac
Alba, o coelho fluorescente – *Free Alba Series* [*Le Monde*] [*Alba, the Fluorescent Bunny – Free Alba Series (Le Monde)*], 2001/2007
fotografia montada em metacrilato, ed. 5/5 [*photograph mounted on methacrylic, ed. 5/5*]
119 x 92 cm
Coleção [*Collection*] Sabina Matz

Eduardo Kac
Alba, o coelho fluorescente – *Free Alba series* [*The Ann Arbor News*] [*Alba, the Fluorescent Bunny – Free Alba series (The Ann Arbor News)*], 2001/2007
fotografia montada em metacrilato, ed. 5/5 [*photograph mounted on methacrylic, ed. 5/5*]
119 x 92 cm
Coleção [*Collection*] Sabina Matz

Eduardo Kac
Alba, o coelho fluorescente – *Free Alba series* [*Boston Sunday Globe*] [*Alba, the Fluorescent Bunny – Free Alba series (Boston Sunday Globe)*], 2001/2007
fotografia montada em metacrilato, ed. 5/5 [*photograph mounted on methacrylic, ed. 5/5*]
119 x 92 cm
Cortesia [*Courtesy of*] Galeria Laura Marsiaj

Fernando Velázquez
Mindscapes suite, 2011
vídeo monocanal, 16:9, ed. 4/5 + 2PA [*single-channel video, 16:9, ed. 4/5 + 2PA*], 06'09"
Coleção do artista [*Artist's collection*]

Florianio Romano
Chuveiros sonoros [*Sound Showers*], 2009
aço inoxidável, amplificador, alto-falante, gravações caseiras [*stainless steel, amplifier, loud-speakers, homemade recordings*]
220 X 220 X 100 cm
Coleção do artista [*Artist's collection*]

Leandro Lima & Gisela Motta
Arco-íris [*Rainbow*], 2012
motor, anel coletor, acrílico, leds, microcontrolador [*motor, slip ring, acrylic, LEDs, micro-controller*]
ø 160 cm
Coleção dos artistas [*Artists' collection*]

Leandro Lima & Gisela Motta
Anti-horário [*Anti-clockwise*], 2012
vídeo [*video*], 60', loop, sincronizado com a hora atual [*synchronized with present time*]
Coleção dos artistas [*Artists' collection*]

Leticia Parente
Espeular [*Specular*], 1978
porta-pack [*pack holder*] ¼" câmera [*cameraman*] Jom Tob Azulay
Coleção [*Collection*] André Parente

Marcelo Moscheta
Maré (vers.1.3) [*Tide (Vers.1.3)*], 2009
3 projetores de slides, madeira, fios e componentes elétricos, motor elétrico, alto-falantes [*3 slide projectors, wood, wires and electrical components, electrical motor, loud-speakers*]
300 x 300 x 100 cm
Coleção [*Collection*] MAC / USP

Mariana Manhães

Então (Vaso azul) [Thus (Blue Vase)], 2013
vídeo de animação (vaso antigo da coleção da artista), miniprojetor, DVD player, sensores LDR, circuitos eletrônicos, tubos de PVC, isopor, ventiladores elétricos, alto-falantes, sacos plásticos e outros materiais [video animation (old vase from artist's collection), mini-projector, DVD player, LDR sensors, electronic circuits, PVC tubes, polystyrene, electric fans, loud-speakers, plastic bags and other materials] 400 x 400 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Marsares

Coluna expandida e objetos disponíveis sobre piso flutuante [Expanded Column and Objects Arranged on Floating Floor], 2013
madeira, lâmpadas neon, equipamento de som, osciladores de frequência [wood, neon lamps, sound equipment, frequency oscillators] 220 x 480 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Urbis II, 1964
ferro com soldas autógenas, sinais de trânsito, buzinas, socorro eletromecânico e movimentos de som e luz [iron with autogenous welding, traffic signs, horns, tool kit and moving sounds and light] 205 x 105 x 73 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Urbis V (As vizinhas) [Urbis V (The Neighbors)], 1965
madeira, fotos, isoladores, fios, amplificador, alto-falante, socorro eletromecânico e vozes humanas [wood, photos, isolators, wires, amplifier, loud-speaker, tool kit and human voices] dimensões variáveis [variable dimensions]
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

A lâmina [The Blade], 1969
alumínio, aço inox, acrílico, ferro e sistema eletromecânico com movimentos sonoros e reflexão de imagens [aluminum, stainless steel, acrylic, iron and electro-mechanical system with sound, movement and reflected images] 300 x 91 x 128 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Escultura luminosa I [Luminous Sculpture I], 1963/1964
ferro com soldas autógenas, lâmpadas fluorescentes com movimentos de luz, socorro eletromecânico [iron with autogenous welding, fluorescent lamps with moving lights, tool kit] 171 x 57 x 57 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Escultura luminosa III [Luminous Sculpture III], 1963/1964
ferro com soldas autógenas, lâmpadas fluorescentes com movimentos de luz, socorro eletromecânico [iron with

autogenous welding, fluorescent lamps with moving lights, tool kit] 117 x 65 x 58 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Escultura luminosa IV [Luminous Sculpture IV], 1963/1964
madeira, lâmpadas fluorescentes com movimentos de luz, socorro eletromecânico [wood, fluorescent lamp with moving lights, tool kit] 218 x 62 x 40 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Escultura luminosa VII [Luminous Sculpture VII], 1967
madeira, lâmpadas fluorescentes com movimentos de luz, socorro eletromecânico [wood, fluorescent lamps with moving lights, tool kit] 188 x 56 x 56 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Escultura luminosa X [Luminous Sculpture X], 1968/2001
alumínio, madeira, policarbonato, lâmpadas fluorescentes com movimento de luz, socorro eletromecânico [aluminum, wood, polycarbonate, fluorescent lamps with moving lights, tool kit] 190 x 55 x 55 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

A poça – Série Vazamentos [The Puddle – Leaks Series], 1985
madeira, metais, resina, óleo, corante e socorro eletromecânico com movimentos de som e matéria

[wood, metals, resin, oil, coloring and tool kit with sound movements and material] 142 x 133 x 133 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Maurício Salgueiro

Vênus androide I [Android Venus I], 1998
aço inox, madeira, acrílico, som e movimento com socorro eletromecânico [stainless steel, wood, acrylic, sound and movement with tool kit] 207 x 65 x 45 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Milton Marques

Sem título [Untitled], 2008
mecanismo elétrico, câmera de vídeo, areia [electrical mechanism, video camera, sand] 100 x 150 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

O Grivo

Máquina complexa #02 [Complex Machine #2], 2009
madeira, arame, fio de náilon, fio de algodão, metal e motor elétrico [wood, wire, nylon thread, cotton thread, metal and electric motor] 41 x 75 x 52 cm
Cortesia [Courtesy of] Galeria Nara Roesler

O Grivo

Radiola #04 [Radio-Gramophone #4], 2009
vitrola elétrica, disco de vinil, madeira e fio de algodão [electric gramophone player, vinyl disc, wood and cotton thread] 43 x 57 x 60 cm

Cortesia [Courtesy of] Galeria Nara Roesler

Paulo Bruscky

Meu cérebro desenha assim [My Brain Draws Like This], 1979
vídeo com cor e som (U-matic) [video with color and sound (U-matic)], 04'00"
Coleção do artista [Artist's collection]

Paulo Bruscky

Meu cérebro desenha assim II [My Brain Draws Like This II], 2007
vídeo com cor [color video], 03'40"
Coleção do artista [Artist's collection]

Paulo Nenflidio

Arcanjo [Archangel], 2007
construção em madeira monocromada, sensor de presença e equipamentos sonoros [monochromatic wooden construction, presence sensor and sound equipment] 80 x 40 x 40 cm
Coleção [Collection] Fábio Szwarcwald

Paulo Nenflidio

Cramunhãozinho [Little Devil], 2007
construção em madeira monocromada, circuito eletrônico, drive de CD e amplificador [monochromatic wooden construction, electronic circuit, CD drive and amplifier] 80 x 30 x 30 cm
Coleção [Collection] Fábio Szwarcwald

Paulo Vivacqua

Ohm, 2012
aço inox, alto-falantes e fios

[stainless steel, loud-speakers and wires] 400 x 400 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Pedro Paulo Domingues

Circulando [Circulating], 2012
objeto cinético – alumínio, pelúcia, motor elétrico [kinetic object – aluminum, cuddly toy, electric motor] 65 x 40 x 41 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Pedro Paulo Domingues

Torcida [Torsion], 2013
objeto cinético – lã, motor elétrico [kinetic object – wool, electric motor] 70 x 30 x 37 cm
Coleção do artista [Artist's collection]

Rafael França

After a deep sleep (Getting out), 1985
vídeo [video], 05'00"
Coleção [Collection] Galeria Jaqueline Martins

Regina Silveira

Dígito [Digit], 1982/2004
animação digital [digital animation], 01'31"
Coleção da artista [Artist's collection]

Sonia Andrade

A marcha [The March], 1976/1984
projektor diapositivo, tela, 6 fotos [diapositive projector, screen, 6 photos] 400 x 29 cm (cada foto [each photo])
Coleção da artista [Artist's collection]



FUNDAÇÃO VALE

Conselho Curador *Board of Trustees*

Presidente
President
Vania Somavilla

Conselheiros
Board Members
Adriana Bastos
Alberto Ninio
Antonio Padovezi
Marconi Vianna
Maria Gurgel
Luiz Eduardo Lopes
Luiz Fernando Landeiro
Luiz Mello
Zenaldo Oliveira

Conselho Fiscal *Audit Council*

Presidente
President
Vera Elias

Conselheiros
Board Members
Benjamin Moro
Cleber Santiago
Felipe Peres
Sylvia Zagury

Conselho Consultivo *Advisory Council*

Presidente
President
Murilo Ferreira
(CEO Vale)

Conselheiros
Members
Danilo Santos da Miranda (Diretor do [Director of] SESC/SP)
D. Flavio Giovenale (Bispo de [Bishop of] Abaetetuba)
Luis Phelipe Andrés (Conselheiro do [Board Member of] Iphan)]

Paula Porta Santos (Historiadora e doutora pela USP [Historian and PhD from USP])
Paulo Niemeyer Filho (Chefe do [Head of] Centro de Neurologia Paulo Niemeyer)
Silvio Meira (Presidente do [President of] Conselho Administrativo do Porto Digital)

Diretora-Presidente *President-Director* Isis Pagy

Gerência Geral de Esporte, Cultura, Geração de Trabalho e Renda e Estação Conhecimento
General Manager for Sport, Culture, Job Creation and Income Generation and Knowledge Station
Marco Barros

Gerência de Cultura e Ativos
Management of Culture and Assets
Eduardo Maciel
Rodrigo Silva Barreto
Thiago Saldanha

Gerência Geral de Relações Intersetoriais
General Manager Relations Intersectoral
Andreia Rabetim

Desenvolvimento Institucional
Institutional Development
Victor Gomes
Vivian Medeiros

VALE

Presidente
President
Murilo Ferreira

Diretor Executivo de Ferrosos e Estratégia
Executive Director for Ferrous Materials and Strategy
José Carlos Martins

Diretor do Departamento de Pelotização
Director of Pelletizing Department
Maurício Max

Departamento de Relações com Comunidade
Community Outreach Department

Diretora de Relações com Comunidade
Director of Community Relations
Isis Pagy

Gerente Geral de Territórios Sul
General Manager of Southern Territories
Christiana Costa

Gerente de Relações com Comunidade do Espírito Santo
Manager for Community Outreach for Espírito Santo
Daniel Rocha Pereira

Analista de Relações com Comunidade do Espírito Santo
Community Relations Analyst for Espírito Santo
Andressa Azevedo

Departamento de Comunicação
Communications Department

Diretor de Comunicação
Director of Communications
Sergio Giácomo

Gerente Regional de Comunicação do Espírito Santo
Regional Communications Manager for Espírito Santo
Mauricio Manzali

Assessoria de Imprensa
Press Relations Officer
Elaine Vieira
Marccone Andrade

Gerência de Patrocínios

Assets Management
Christiana Saldanha
Eveline Maria
Flavia Rocha
Willman Miranda

Conselho Administrativo e Fiscal do Museu Vale

Administrative and Financial Boards of Directors

Conselho Administrativo

Administrative Board of Directors

Presidente

President
Maurício Max

Conselheiros

Board Members
Ana Coeli de Oliveira Piovesan
Carlos Quartieri
Eduardo Maciel
Eugênio José Faria da Fonseca
Fábio Costa Brasileiro da Silva
Maria Alice Paoliello Lindenberg

Conselho Fiscal

Financial Board of Directors

Presidente

President
Giuliano Santos

Conselheiros

Board Members
Gustavo Mousinho
Leonardo Gava

MUSEU VALE**Diretor**

Director
Ronaldo Barbosa

Gerente Administrativa e Financeira

Administrative and Financial Manager
Noyla Nakibar

Coordenadora de Arte-Educação

Coordinator for Art Teaching
Ruth Guedes

Produtora

Producer
Elaine Pinheiro

Museóloga

Museum Management
Agnes Scolforo

Auxiliares Administrativos e Financeiros

Administrative and Financial Assistants
Bruno Mota
Fagner Chaves

Auxiliar de Produção

Production Assistant
Diester Fernandes

Programa Educativo

Education Program
André Leão
Carla Santos
Claudia Oliveira
Helton Gomes
Jonathan Schmidel
Jordana Pereira
Rafaela Ribeiro

Atendente

Attendant
Regiane Vervloet

Estagiários Administrativos e Financeiros

Administrative and Financial Interns
Rhewlyn Pontes
Ricardo Alves

Estagiários do Programa Educativo

Education Program Interns
Ester Ávila
Jessica Braun Elias
Keitiane Leles
Mariana Gomes Eduardo

Estagiário de Produção

Production Intern
Diego Nunes

Aprendizes

Trainees
Amanda de Oliveira Batista de Almeida
Andressa Meireles dos Santos
Dayane Gomes dos Santos
Gabrielli Freire da Silva
Girlele Felício da Silva
Leonardo Mageski Amorim
Richardson Marques da Silva
Robert Herycles Sabino Azevedo
Valber Pereira Vargas
Victor Laranjeira Aguiar

EXPOSIÇÃO

Exhibition

Curadoria

Curators
Franklin Espath Pedroso
Jorge Emanuel Espinho

Coordenação Geral

General Coordinator
Notion Art Design

Coordenação de Produção

Production Coordinators
Amalia Giacomini
Andreia Alves

Controladoria Financeira

Financial Controller
Ellen Gaspar

Assistente de Produção

Production Assistant
Katia Machado

Design de Montagem

Exhibition Display Design
Leila Scaf Rodrigues
Franklin Espath Pedroso
Jorge Emanuel Espinho

Design Visual *Visual Design*

Sônia Barreto

Revisão e Padronização de Textos

Copy Editing
Rosalina Gouveia

Versão para o Inglês

English Translation
Paul Webb

Assessoria Jurídica

Legal Advisor
Gustavo Martins

Iluminação e Equipamentos

Lighting and Equipment
Belight | Samuel Betts

Consultoria Técnica

Technical Consultancy
Camilo Pedroso

Assistente de Produção Local

Local Production Assistant
Zana Barberá Sarmento

Montagem

Exhibition Display Production
Equipe Tuca Sarmento

Laudos Técnicos das Obras

Technical Reports
Sandra Sautter [RJ]
Helô Biancalana [SP]
Rachel Diniz Ferreira [ES]

Transporte de Obras de Arte

Shipping of Artworks
Millenium Transportes e Logística

Seguro de Obras de Arte

Insurance of Artworks
Pro Affinite Consultoria e Corretagem de Seguros

Assessoria de Imprensa

Press Officer
Approach

Arte-Educadora Convidada

Invited Art Teacher
Rosane Cantanhêde

Registro Fotográfico

Photography
Vicente de Mello
Sérgio Cardoso

Registro Videográfico

Video
Olhos Coloridos
Camarão Filmes

CATÁLOGO

Catalog

Coordenação Editorial

Editorial Coordination
Franklin Espath Pedroso
com a colaboração de
[*in collaboration with*]
Sônia Barreto

Organização de Conteúdo

Organization Content
Jorge Emanuel Espinho
Amalia Giacomini
Andreia Alves

Texto *Text*

Franklin Espath Pedroso
Jorge Emanuel Espinho

Design Visual *Visual Design*

Sônia Barreto
com a colaboração de
[*in collaboration with*]
Izabel Amorim

Revisão e Padronização de Textos

Copy Editing
Rosalina Gouveia

Versão para o inglês

English Translation
Paul Webb
Jorge Emanuel Espinho
[pp. 125-136]

Revisão do inglês

English Copy Editing
Paul Webb

Impressão *Printing*

Stilgraf

Fotografia

Photography

Daniel Arantes
p. 35 [obra (*work*) 13]

Eduardo Kac

pp. 36 [obras (*works*) 21-23], 89-91

Estúdio Regina Silveira

p. 35 [obra (*work*) 11], 52

Filipe Berndt

p. 84

Mauricio Salgueiro

p. 34 [obras (*works*) 7, 8, 10]

Sérgio Cardoso

pp. 4-7, 10-16

Vicente de Mello

pp. 34-37 [obras (*works*) 1-6, 9, 12, 14, 19-20, 24-27, 29-39] 38-51, 53-66, 70-71, 74-83, 85-88, 92-121

Stills de vídeo

Video Stills

pp. 35 [obras (*works*) 15-18], 67-69, 122-123

FICHA CATALOGRÁFICA