

# A OUTRA REALIDADE



MINISTÉRIO DO TURISMO  
E SANTANDER APRESENTAM

# A OUTRA REALIDADE

Antony Gormley &  
Priyamvada Natarajan  
Laurie Anderson &  
Hsin-Chien Huang  
Motta & Lima  
Ólafur Eliasson

CURADORIA MARCELLO DANTAS

17 SET 2021  
—  
16 JAN 2022

FAROL SANTANDER  
—  
SÃO PAULO



PATROCÍNIO  
SPONSORSHIP

PRODUÇÃO  
PRODUCTION

COLABORAÇÃO  
COLLABORATION

REALIZAÇÃO  
REALIZATION



Santander Asset Management Getnet<sup>III</sup>

Magnetoscópi©

ACUTE  
ART

SECRETARIA ESPECIAL DA  
CULTURA

MINISTÉRIO DO  
TURISMO





É com alegria que o Santander amplia a programação cultural do Farol com uma proposta de arte imersiva, a qual possibilita a nossos visitantes vivenciar múltiplas realidades artísticas ao mesmo tempo.

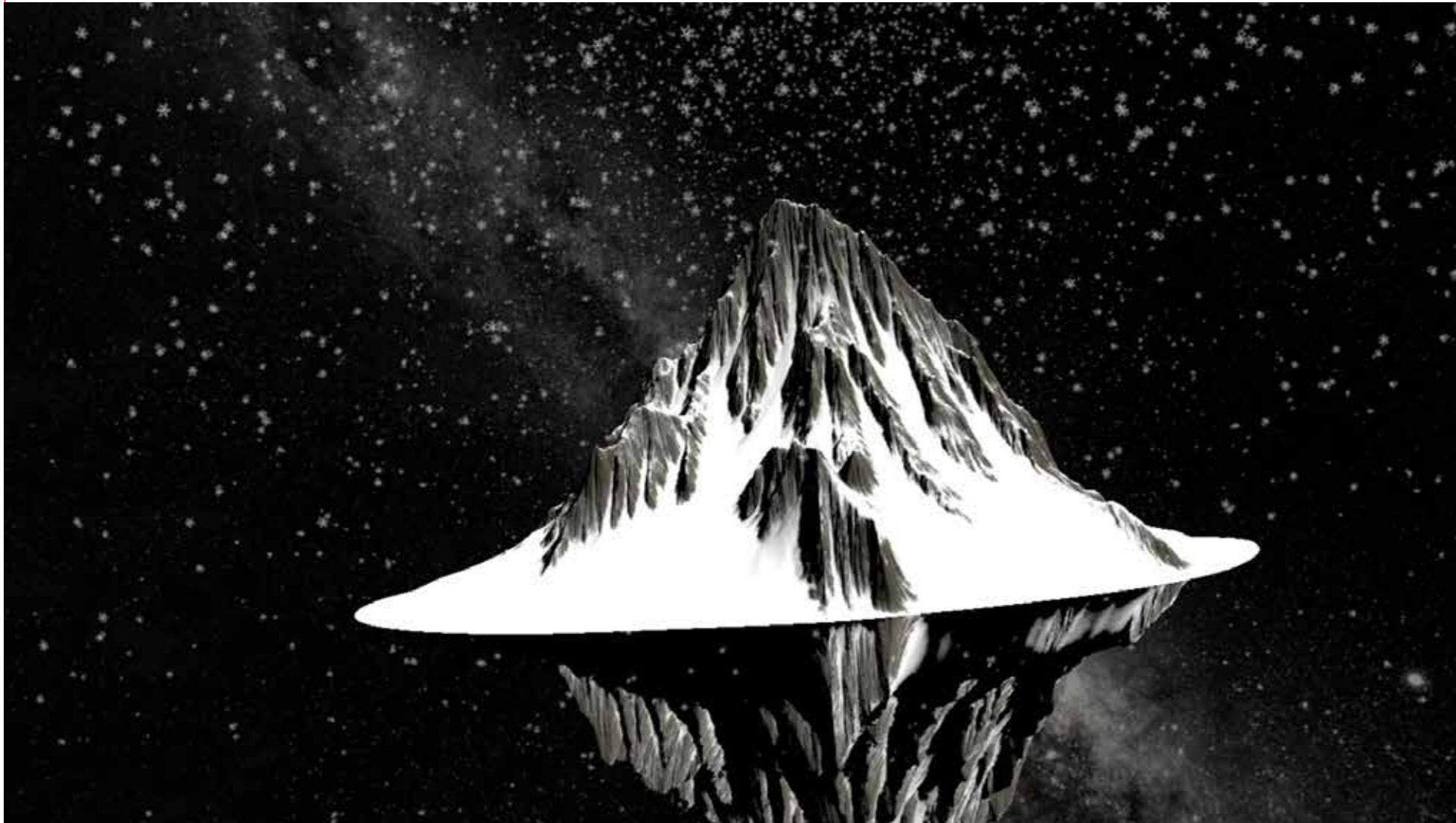
Em parceria com o curador Marcello Dantas, trazemos para nosso público a exposição **A Outra Realidade**, que reúne obras de artistas brasileiros e estrangeiros, as quais desafiam o espaço físico e nossa percepção sensorial, e produzem experiências que sobrepõem realidade cotidiana e plano virtual.

Acreditamos que cada experiência apresentada pelos internacionalmente renomados artistas Antony Gormley, Priyamvada Natarajan, Laurie Anderson, Hsin-Chien Huang, Motta & Lima e Olafur Eliasson contribui para o sonho de um futuro ideal, que existe em cada um de nós.

A nosso ver, vivenciar essas e outras realidades pode ampliar nosso conhecimento e promover o estreitamento de relações com diferentes culturas em todo o mundo.

Ótima visita!

**Patricia Audi**  
**Vice-Presidente de Comunicação, Marketing,**  
**Relações Institucionais e Sustentabilidade**  
**Santander**



Laurie Anderson & Hsin-Chien Huang  
PARA A LUA (TO THE MOON), 2018

## A OUTRA REALIDADE

Os seres humanos sempre buscaram formas de ampliar o limite de seus corpos. De óculos a armas, de dispositivos de mobilidade a computadores como expansões de memória, de alto-falantes a telescópios, a ideia de amplificar nossos sentidos é tão antiga quanto a linguagem.

A **realidade virtual** é uma ideia de mais de 80 anos. Em 1938, o poeta e dramaturgo francês Antonin Artaud, em seu ensaio “O teatro e seu duplo”, descreveu o caráter ilusório de personagens e objetos no teatro como “a realidade virtual”.<sup>1</sup> Este foi o primeiro uso da expressão, a qual, décadas depois, apareceu novamente no contexto de ficção científica em “The Judas Mandala” [A mandala de Judas], romance do escritor australiano Damien Broderick, publicado em 1982.<sup>2</sup>

Outro autor de ficção científica, o americano Stanley Weinbaum, escreveu em 1935 “Pygmalion’s Spectacles”,<sup>3</sup> um conto no qual o personagem principal conhece um professor que inventa um par de óculos de proteção que lhe permite ver um filme com visão, som, paladar, olfato e tato. Em inglês, a palavra “spectacles” pode significar ao mesmo tempo “óculos” e “espetacular”. Essa é uma ideia poderosa: óculos que transformam o comum em extraordinário, uma forte motivação para tecnologia, criatividade, narrativa e arte.

1 ARTAUD, Antonin. “O teatro e seu duplo”. Tradução de Teixeira Coelho. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 50.

2 BRODERICK, Damien. “The Judas Mandala”. Blacksburg (VA): Fantastic Books, 2009.

3 WEINBAUM, Stanley G. “Pygmalion’s Spectacles”. Lanham: Start Publishing LLC, 2016.

Desde que esse conceito inicial foi imaginado, a busca por uma realidade paralela não parou. No entanto, a tecnologia demorou muito para cumprir essa promessa. Miniaturização, resolução, velocidade do processador, sensores de movimento e outras tecnologias demoraram bastante para avançar. O maior desafio era o desenvolvimento de uma linguagem adequada para esse novo meio. Seria uma experiência mais narrativa ou mais sensorial? Seria interativo ou contemplativo, realista ou inventado? Seria tudo isso ou algo completamente novo?

Contudo, a realidade virtual é mais profunda do que essas pesquisas acima. À medida que possivelmente nos aproximamos de um cenário insustentável no desenvolvimento industrial mundial, tendemos a questionar qual é esse outro mundo que gostaríamos de ter construído. Qual a outra realidade que estamos tentados a criar? Esse é, de longe, um dos esforços mais ambiciosos que a mente humana pode alcançar: conceber uma existência à parte da nossa, com todas as suas complexidades, regras e personagens. A diferença essencial entre a realidade virtual e qualquer outro meio é que, em outros meios, a consciência o interpreta, ao passo que na realidade virtual, ela é o meio.

Um dos maiores desafios de nosso tempo é produzir uma imagem coletiva de futuro. A representação distópica do porvir que a indústria cinematográfica nos propõe é fruto de uma evolução tecnológica sem evolução humanitária. A realidade virtual nos oferece a oportunidade de criar uma visão de mundo mais humana, plural, única e inclusiva – ou, no pior cenário, mais fetichista, brutal, violenta e exclusiva.

Um grande artista é aquele que expande, torce e repensa a definição de um meio. Somente quando a realidade virtual se potencializasse de conceitos artísticos subjetivos, pessoais e obsessivos, poderíamos considerá-la como tendo enfrentado seu batismo de fogo. Nos últimos anos, criadores de todo o mundo se aventuraram a criar realidades virtuais.

As transformações recentes causadas pela pandemia nos forçaram a entender a dimensão desse outro lugar que estamos criando, onde a maior parte das nossas interações passou a ocorrer no plano virtual. De certa forma, esse novo contexto abriu a porta para a manifestação de **Outra Realidade**.

Esta exposição parte da investigação dessa prática recente e como, do ponto de vista artístico, estamos criando uma realidade paralela. Trata-se de um meio que desafia nossa percepção e geralmente sobrecarrega a nossa capacidade cognitiva. Pode-se argumentar que as novas gerações, acostumadas ao ambiente digital e inovações tecnológicas, podem não estar sujeitas à sobrecarga sensorial da realidade virtual. Qual seria, então, o meio de arte para os mais jovens? O que fará com que eles tenham seu momento de revelação, de descoberta e decifração? A resposta emocional é, de longe, a manifestação mais importante da arte; a realidade virtual é um meio sem o objeto, mas repleto de respostas emocionais. Aquilo que não é, mas se percebe ser.

**Marcello Dantas**  
curador

Antony Gormley &  
Priyamvada Natarajan

LUNÁTICO (LUNATICK), 2019



LUNÁTICO (2019) é a primeira colaboração em realidade virtual entre o artista Antony Gormley e a professora de astronomia Dra. Priyamvada Natarajan. Para criar a obra, a dupla utilizou dados coletados pela NASA para mapear uma viagem real e interativa, na qual se deixa a Terra, passando através da atmosfera, da estratosfera e do cinturão de asteroides, chegando até o espaço sideral. Essa experiência imersiva – realizada pela produtora de realidade virtual Acute Art – trata o corpo como um recipiente, livre de gravidade, recriando a experiência de flutuar no espaço.

A viagem começa na ilha deserta de Kiritimati (ilha Christmas), no Oceano Pacífico, a qual, devido à elevação do nível do mar, corre o risco de desaparecer. Da plataforma de lançamento, o visitante é lançado em direção às nuvens até o espaço sideral, onde é convidado a explorar o cosmos e a aurora

boreal. Após alcançar a Lua e experienciar a sua vasta superfície e força gravitacional, o espectador é lançado ainda mais longe no espaço, para além da superfície brilhante da Via Láctea, rumo ao coração do sistema solar: o Sol.

A partir da investigação da Dra. Natarajan sobre realidades cósmicas, Antony Gormley foi capaz de levar sua pesquisa ao longo da vida sobre o corpo no espaço para outra dimensão. O artista comenta que “a realidade virtual é a última ferramenta para estender nossa consciência para além dos limites de nossa condição e tornar realidade a nossa identidade cósmica”; a astrofísica indiana, por sua vez, afirma: “Sempre desejei compartilhar a magia e a majestade do universo em um caminho experiencial íntimo, e este projeto, junto com Antony Gormley e a Acute Art, oferece uma emocionante oportunidade para uma viagem única de exploração”.











### Antony Gormley

Antony Gormley, nascido em Londres em 1950, é aclamado por suas esculturas, instalações e obras de arte públicas que investigam a relação do corpo humano com o espaço. O potencial de seu trabalho foi desenvolvido com base na escultura a partir da década de 1960, por meio do envolvimento crítico com seu próprio corpo e corpos alheios, de forma a confrontar questões fundamentais sobre o lugar do ser humano em relação à natureza e ao Cosmos. Entre suas obras públicas mais conhecidas estão “Angel of the North” (Gateshead, Inglaterra), uma escultura de aço inoxidável medindo 20 metros de altura e uma envergadura de 54 metros, e “Another Place” (Crosby Beach, Inglaterra), constituída por cem figuras de ferro modeladas sobre o corpo nu do artista e dispostas de frente para o mar. Gormley ganhou o Turner Prize em 1994 e recebeu o título de Oficial da Ordem do Império Britânico (OBE) em 1997. Em 2014, foi concedido a ele o título de Cavaleiro pela New Year Honours. Seu trabalho foi amplamente exibido em todo o Reino Unido e em outros países, inclusive em exposições na The Royal Academy of Arts, em Londres (2019); Kettle’s Yard, em Cambridge (2018); Long Museum, em Xangai (2017); National Portrait Gallery, em Londres (2016); Forte di Belvedere, em Florença (2015) e no Zentrum Paul Klee, em Berna (2014). Atualmente, vive e trabalha em Londres.

### Priyamvada Natarajan

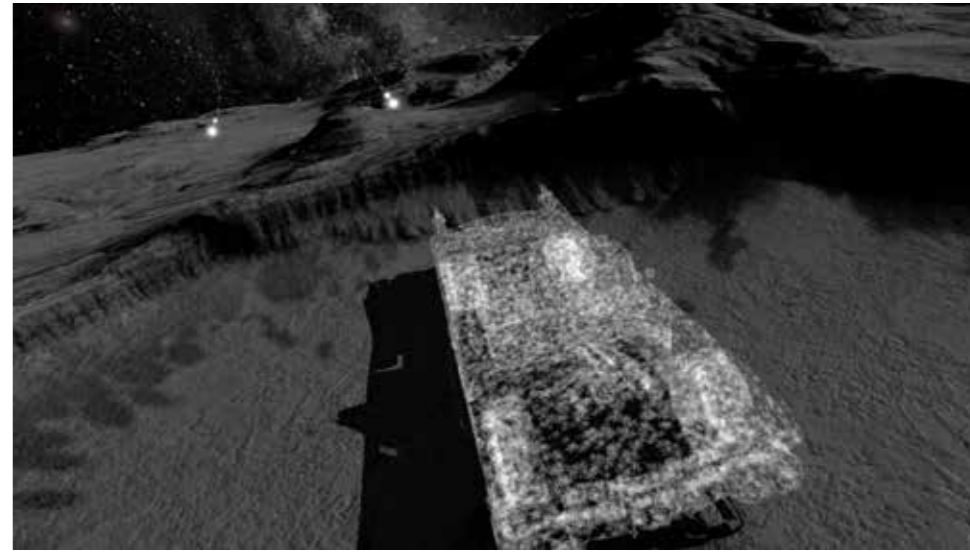
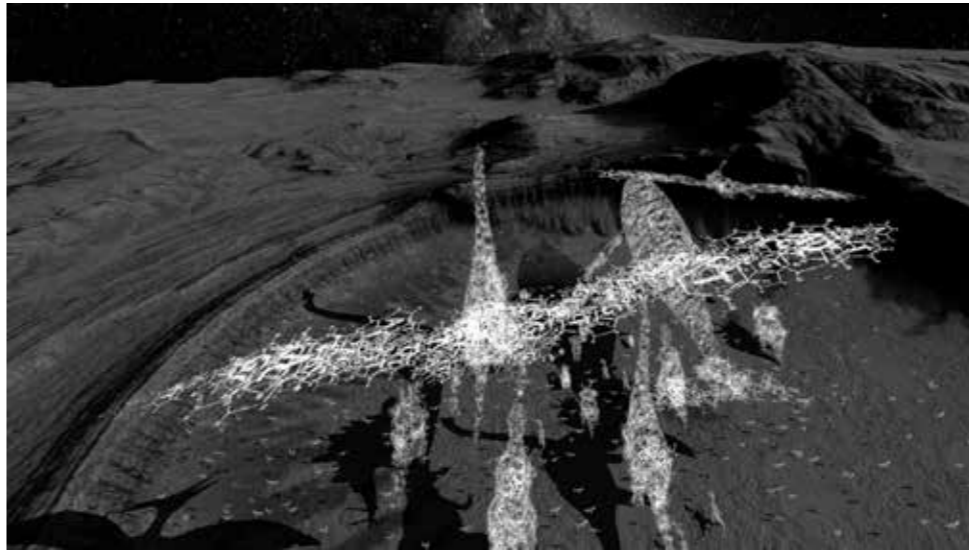
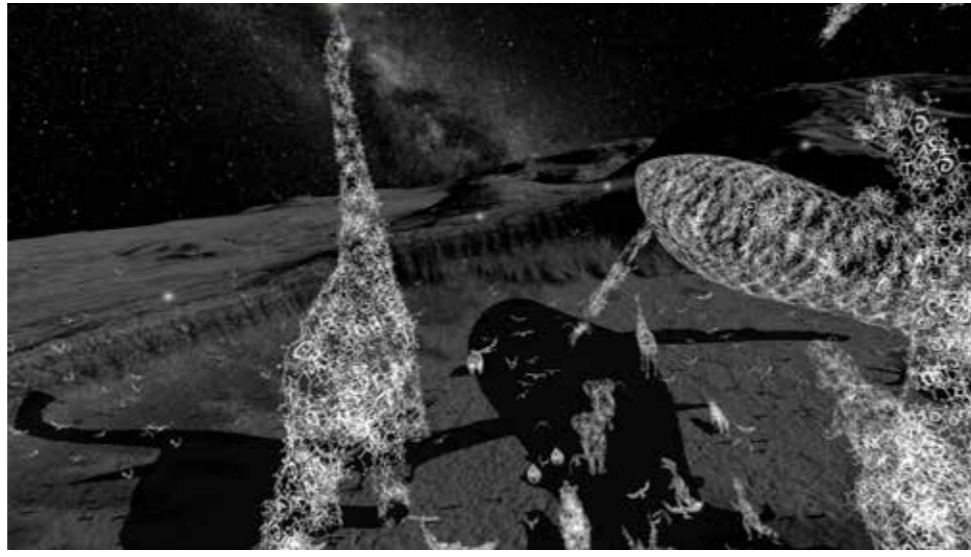
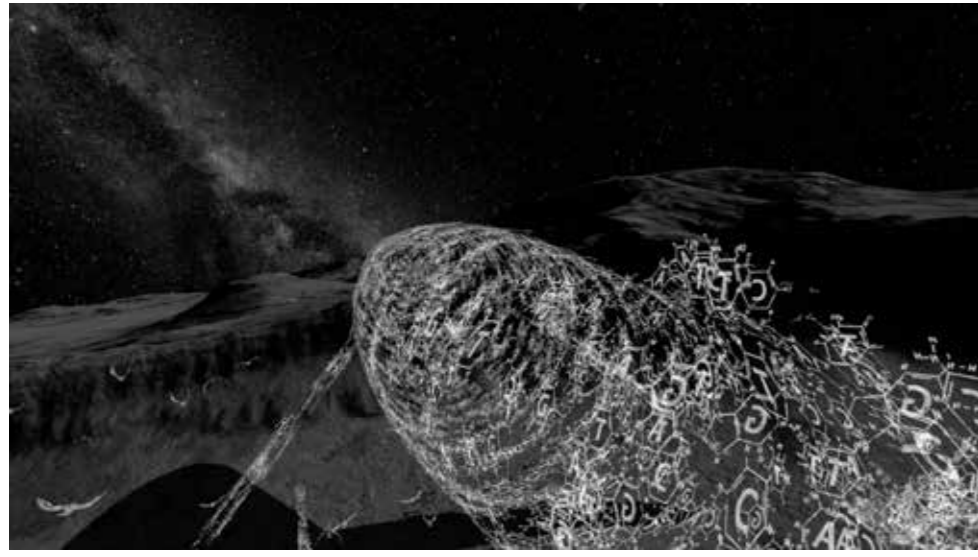
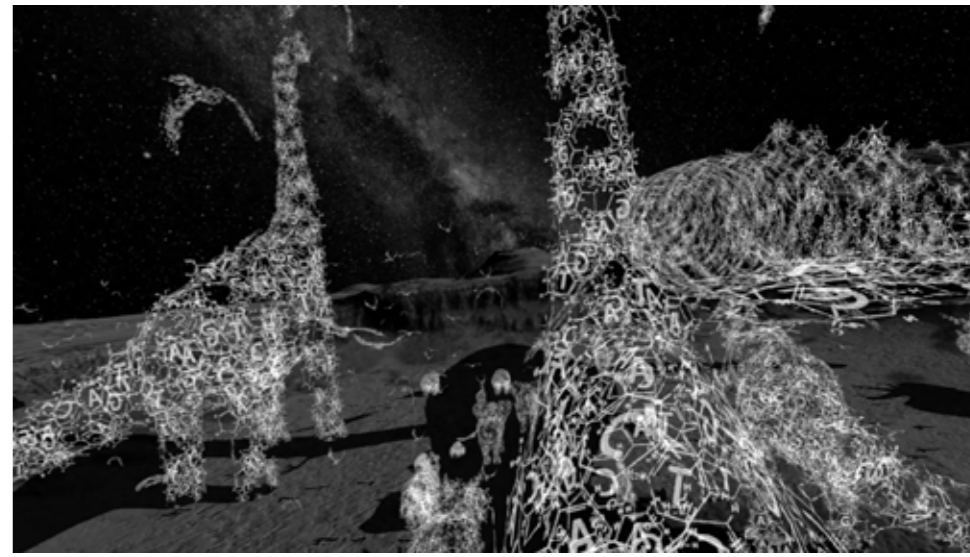
Dra. Priyamvada Natarajan é uma astrofísica indiano-americana e professora dos Departamentos de Astronomia e Física da Universidade Yale. É reconhecida por sua contribuição essencial em dois dos mais desafiadores problemas da cosmologia: o mapeamento da matéria escura e o rastreamento da história da acreção dos buracos negros. Seu trabalho utilizando técnicas de lentes gravitacionais para mapear a granularidade da matéria escura forneceu novas e importantes perspectivas sobre este tema intangível. Natarajan foi pioneira no desenvolvimento de modelos que descrevem a história da formação, junção e crescimento dos buracos negros, proporcionando uma compreensão mais densa sobre estes elementos enigmáticos. Acadêmica transdisciplinar, Natarajan também se interessa pela História e Filosofia da Ciência, e é profundamente comprometida com o acesso do grande público à ciência.

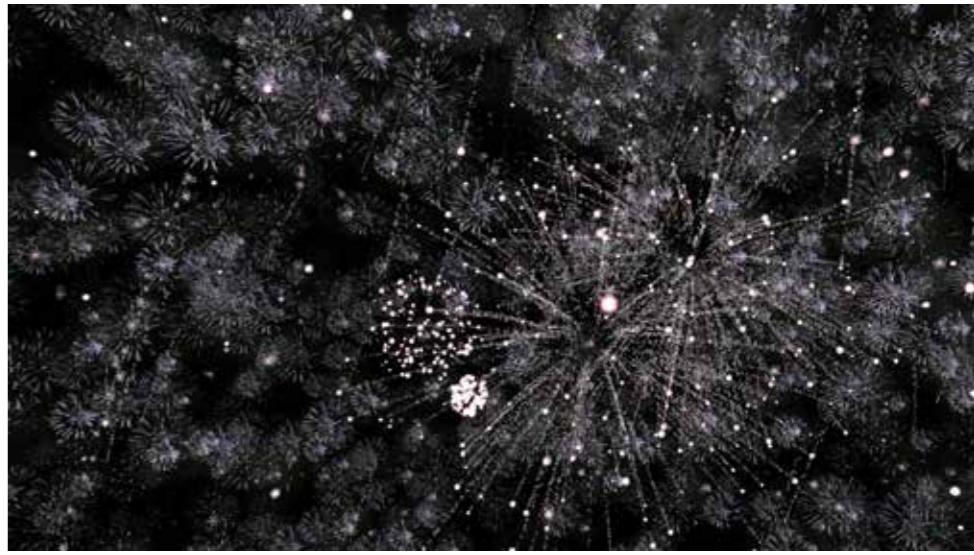
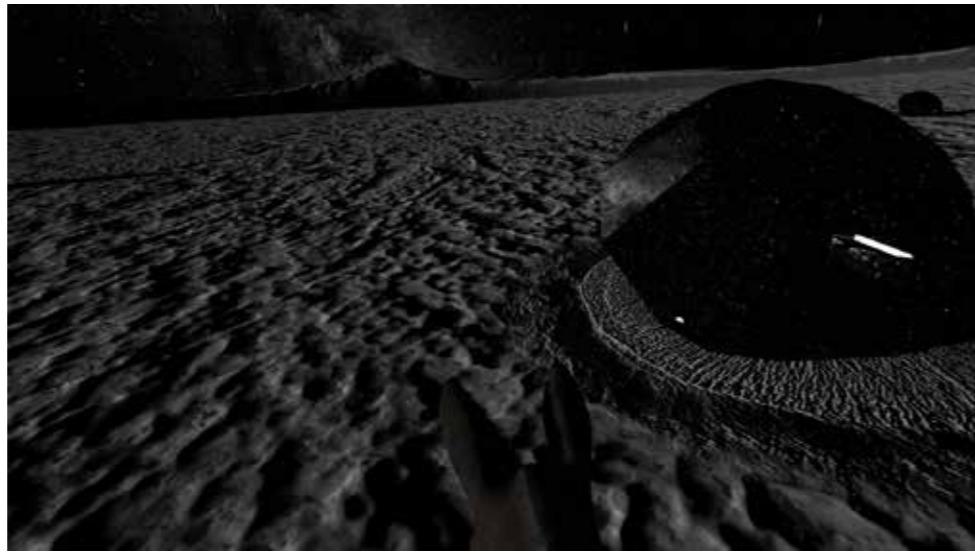
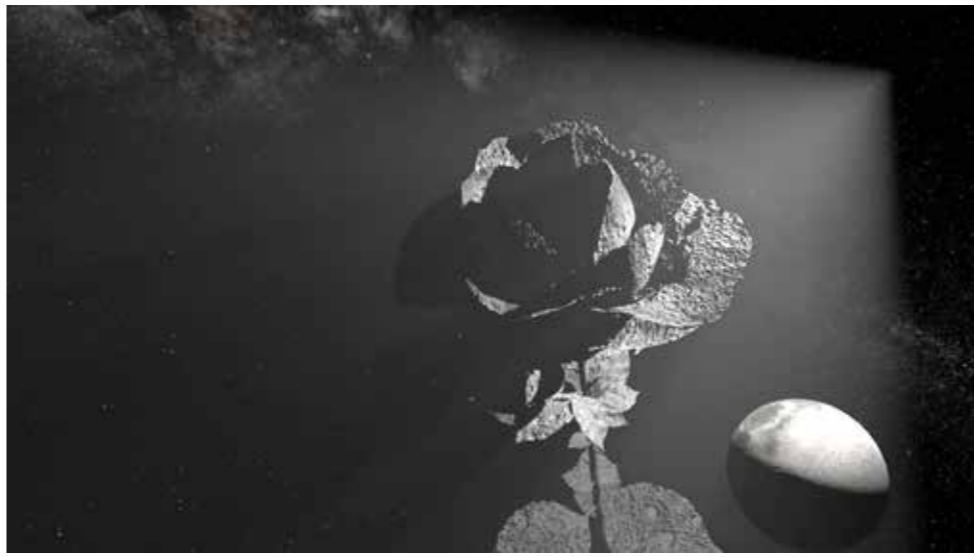
# Laurie Anderson & Hsin-Chien Huang

PARA A LUA (TO THE MOON), 2018

O espectador flutua pela paisagem da Lua em condições de baixa gravidade, passando por uma série de imagens baseadas em fatos e ficção. As cenas incluem constelações que apresentam formas de vida que estão se extinguindo; um museu de DNA em que o público voa por entre esqueletos de dinossauros, que se transformam em um Cadillac, através de uma peça de teatro sobre a história dos combustíveis fósseis; um terreno baldio tecnológico em que a Lua é imaginada como um lixão distópico para plásticos e resíduos nucleares; e Snow Mountain, que é inspirada no enredo de filmes de aventura espacial, em que o corpo virtual do espectador cai dramaticamente no espaço profundo.

OBRA COMISSIONADA PELO MUSEU DE ARTE MODERNA DE LOUISIANA, HUMBÆK, DINAMARCA; PELA FUNDAÇÃO NACIONAL DE CULTURA E ARTE, TAIPEI, TAIWAN; E PELA NATIONAL TAIWAN NORMAL UNIVERSITY.













## Laurie Anderson

Laurie Anderson nasceu em 1947, em Illinois (Estados Unidos). Artista experimental multimídia, Anderson é considerada pioneira da música eletrônica e no uso inovador de tecnologia em suas criações artísticas. Sua produção se situa na intersecção entre arte e tecnologia, e arte e feminismo, com projetos que combinam arte, teatro e música experimental. Em 2002, tornou-se a primeira artista a fazer uma residência na NASA, a qual resultou na performance "The End of the Moon". Sua carreira musical inclui o aclamado álbum "Big Science" (1982), a trilha sonora de seu filme "Home of the Brave" (1986), "Landfall" (2018) – que ganhou um Grammy de 2019 de Melhor Interpretação de Música de Câmara/Small Ensemble – entre outros. Anderson também publicou oito livros; seu lançamento mais recente, "All the Things I Lost in the Flood", é uma série de ensaios sobre imagens, linguagens e códigos.

Suas colaborações em realidade virtual com Hsin-Chien Huang – "Chalkroom" (2017), "Aloft" (2018) e "To the Moon" (2018) – foram apresentadas em festivais de cinema em todo o mundo, inclusive o Festival de Cinema de Veneza (em que a primeira obra ganhou o prêmio de Melhor Experiência em Realidade Virtual), além do Festival de Cinema de Cannes e o Festival Internacional de Manchester, em 2019.

## Hsin-Chien Huang

Hsin-Chien Huang nasceu em 1966, em Taipei (Taiwan). Criador de novas mídias, sua trajetória é marcada pelo uso de tecnologias de ponta em arte, design, literatura e performance. Seus projetos incluem interações em grande escala e instalações de vídeo, apresentadas em galerias, museus, festivais de cinema e programas de televisão em todo o mundo, dentre os quais destacam-se o MoMA, a Bienal de Veneza, a Bienal de Xangai e o programa America's Got Talent. Em 2015, Huang colaborou com Laurie Anderson em seu primeiro CD interativo, "Puppet Motel". Em 2017, recebeu o prêmio de Melhor Experiência de Realidade Virtual no Festival Internacional de Cinema de Veneza por seu projeto "Chalkroom", em parceria com Anderson, e em 2016 recebeu o Quinto Prêmio de Arte Pública, concedido pelo Ministério da Cultura de Taiwan.



FOTO: EBRU YILDIZ



FOTO: CORTESIA DO ARTISTA

# Motta & Lima

MEMÓRIA COLETIVA, 2018

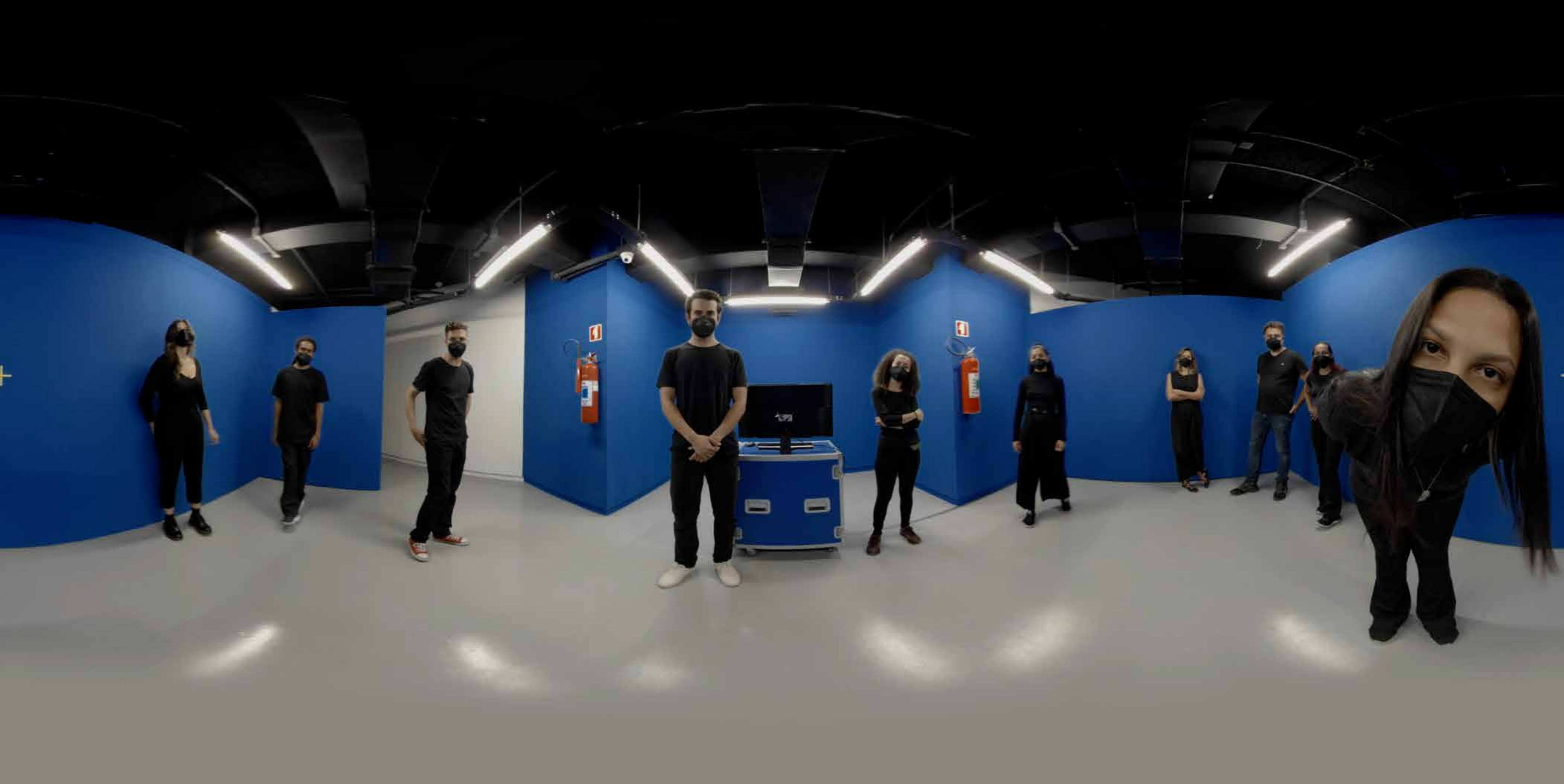


FRAME DE "MEMÓRIA COLETIVA" (COLLECTIVE MEMORY), 2018. CORTESIA DOS ARTISTAS

A cor azul da sala cria uma referência marcante no espaço. Ao vestir o equipamento, o visitante começa a participar de uma experiência narrativa que reproduz exatamente o mesmo ambiente em que ele se encontra, e a sensação é de que nada de diferente acontece, pois o que ele vê através dos óculos é a mesma sala azul.

Aos poucos, vai-se percebendo a presença de pessoas entrando no ambiente, algo que se intensifica até que diversos indivíduos se aproximam e estabelecem contato visual. No centro do recinto, aquele que ali está passa a ser analisado por esse grupo, o que causa diferentes reações: da conexão com aqueles que olham ao desconforto ao ser observado.

Apesar da potência dessa experiência a partir desse estímulo, tudo acontece apenas no plano do visível: somente dentro desse sistema e para aqueles que vestem os óculos de realidade virtual as ações se desenrolam, tal como ocorre em nossas relações atuais mediadas pelas redes sociais e por sistemas de comunicação digitais.







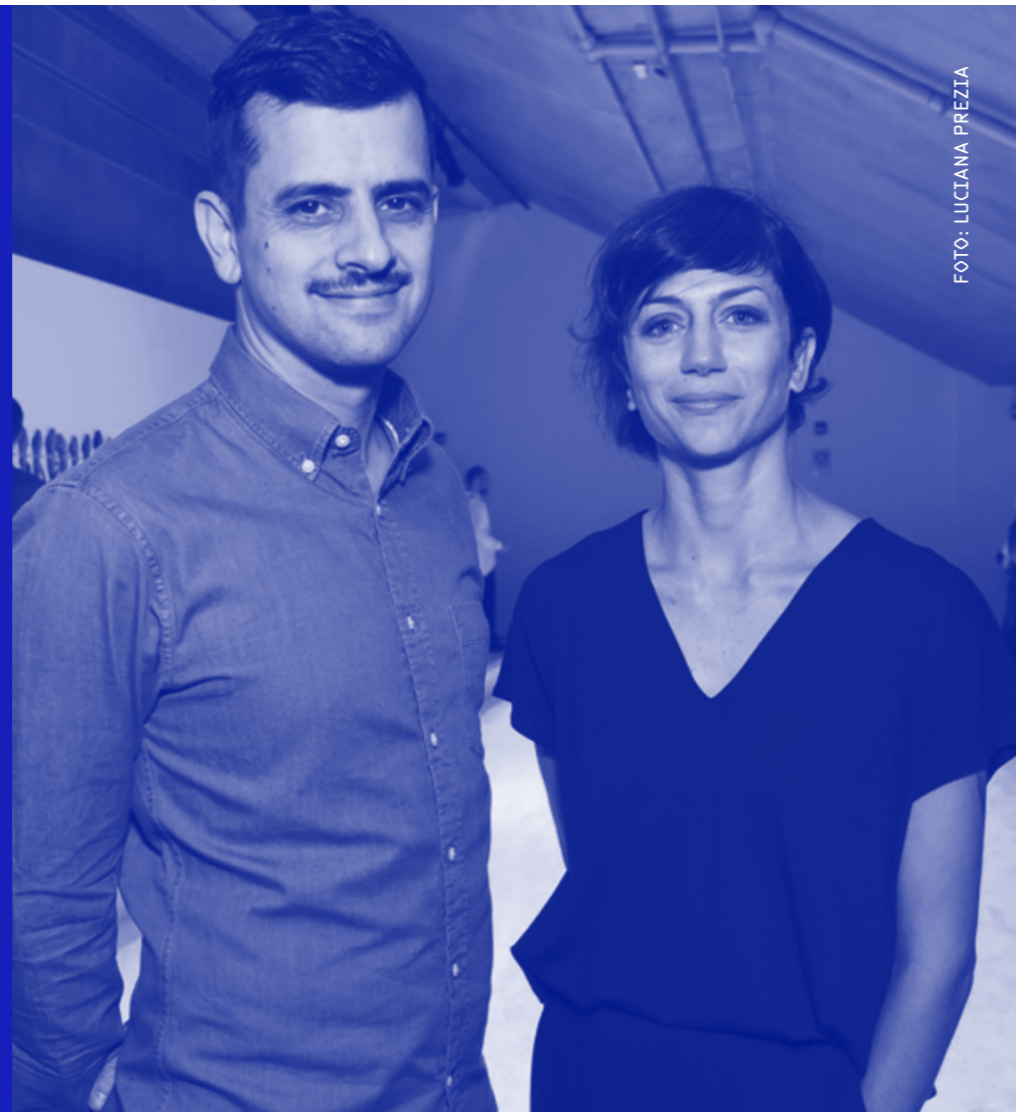


FOTO: LUCIANA PREZIA

### Gisela Motta e Leandro Lima

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

Em 2012, a dupla foi finalista do Prêmio Nam June Paik Award e participou da exposição

Território de Contato, no Sesc Pompeia, em São Paulo. Eles foram contemplados pelo prêmio CIFO 2010, da Cisneiros Fontanals Art Foundation, e selecionados pelo Programa UNESCO-Aschberg para residência artística no Hiap, em Helsinki, na Finlândia. Em 2017, realizaram a exposição individual "Verso", na Young Gallery em Los Angeles (EUA), e participaram da Guangzhou Image Triennial 2017, na China. Entre as exposições coletivas se destacam a 1ª Bienal del Fin del Mundo, em Ushuaia, e a 10ª Bienal de Havana, em Cuba. Entre suas exposições individuais destacam-se "Sopro", no CCBB Rio de Janeiro, em 2012; "Chora-Chuva", na Galeria Vermelho, em São Paulo, 2015; e "Contando Ovelhas Elétricas", no Sesc Santo Amaro, em São Paulo, 2016.

# Olafur Eliasson

ARCO-ÍRIS (RAINBOW), 2007

Em ARCO-ÍRIS, o artista Olafur Eliasson recria este fenômeno natural efêmero por meio de processos digitais interativos. Os espectadores entram em um ambiente imersivo e encontram uma fina cortina de água que cai suavemente, através da qual a luz passa. Assim como um arco-íris só aparece quando a luz, as gotas d'água e olho estão alinhados, o arco íris-virtual de Eliasson só pode ser visto quando o movimento do espectador produz uma correlação entre esses três pontos. Sua luz colorida entra e sai de vista, respondendo tanto ao corpo do espectador quanto aos controles manuais, que permitem a interação com as gotas conforme elas descem.

ARCO-ÍRIS foi concebida para proporcionar uma experiência íntima em um espaço virtual. O interesse de longa data do artista na relação entre si mesmo e o outro, e entre si mesmo e o entorno, influenciaram profundamente esta obra e abre o caminho para novos espaços da arte na realidade virtual.







## Olafur Eliasson

Olafur Eliasson nasceu em Copenhague, na Dinamarca, em 1967. É internacionalmente conhecido por suas esculturas e instalações de grandes dimensões a partir de materiais elementares como luz, ar e água, e que compreendem questões contemporâneas urgentes – sustentabilidade, mudança climática, decisões políticas e educação. Eliasson costuma extrapolar os limites da galeria de arte, envolvendo a esfera pública com projetos arquitetônicos e intervenções no espaço público. Em 1995, fundou o Studio Olafur Eliasson, em Berlim, um laboratório para a pesquisa espacial que conta com mais de cem pessoas, incluindo artesãos, arquitetos e técnicos especializados. Eliasson já participou de mostras internacionais, além de ter sido tema de exposições individuais em instituições como Tate Modern, em

Londres (2019), Pinakothek der Moderne, em Munique (2018), Fondation Louis Vuitton, em Paris (2014) e Pinacoteca do Estado de São Paulo (2011) – uma mostra que se espalhou por diversos pontos da cidade. Em 2015, sua exposição do Moderna Museet, em Estocolmo, tornou-se o evento de um artista vivo mais visitado do museu. Eliasson representou a Dinamarca na 50ª Bienal de Veneza em 2003 e, em 2017, seu workshop artístico Green Light foi ministrado na 57ª Bienal de Veneza, abordando os desafios do deslocamento em massa e da imigração. Em 2007, o SFMOMA realizou Take Your Time: Olafur Eliasson, uma antologia sobre o trabalho do artista que foi, posteriormente, apresentada em diversos museus, como o MoMA de Nova York. Atualmente, Eliasson vive e trabalha em Copenhague e Berlim.



## A OUTRA REALIDADE

Os seres humanos sempre buscaram formas de ampliar o limite de seus corpos. De éguas e armas, de dispositivos de mobilidade e computadores como extensão do membro, de alto falantes e transmissões, a tentativas de ampliar nossos sentidos e não apenas quanto à linguagem.

A realidade virtual é uma ideia de mais de 80 anos. Em 1908, o poeta e dramaturgo francês Antoine Artaud, em seu ensaio "O teatro e seu duplo", descreveu o caráter iludido de personagens e objetos no teatro como "a realidade virtual". Este foi o primeiro uso da expressão, e sua década seguinte apareceu novamente no âmbito da ficção científica em "The Golem" (A cidade de Judá), romance do escritor austríaco Gernot Boppo, publicado em 1942.

Outro autor de ficção científica, o americano Stanley Weinbaum, escreveu em 1935 "Pyramalia's Spectacle", um conto no qual o personagem principal encontra um planeta que lhe permite ver um filme com vídeo, som, paladar, olfato e tato. Em inglês, a palavra "spectacle" pode significar ao mesmo tempo "óculos" e "espetáculo". Essa é uma ideia poderosa: óculos que transformam o comum em extraordinário, uma forte motivação para tecnologia, criatividade, narrativa e arte.

Desde que esse conceito inicial foi imaginado, a busca por uma realidade paralela não parou. No entanto, a tecnologia sempre muito para cumprir essa promessa. Miniaturização, resolução,

remotação de processos, sensores de movimento e outras tecnologias já foram utilizadas para expandir o corpo humano, mas a determinação de uma linguagem que seja capaz de expressar isso, seja através de uma narrativa ou uma experiência interativa, continua a ser um desafio. Será que a realidade virtual é realmente "nova"?

Como a realidade virtual é uma criação de nossos sentidos, como a realidade que percebemos nos acontecimentos de um cenário, investindo no observador, o mundo virtual também é questionado. Será que a realidade que percebemos é real? Isso é, de fato, um ato artístico mais complexo que a mente humana pode alcançar: conectar uma existência à parte de nós, um filme ou uma experiência virtual, regras e personagens, a diferença básica entre a realidade virtual e o mundo real. É aqui, em outros meios, a consciência e a interpretação, as coisas que na realidade virtual, ela é o meio.

Um dos maiores desafios de nossa época é produzir uma imagem coletiva de futuro e representação dialética de servir que a indústria cinematográfica nos oferece é fruto de uma evolução tecnológica sem precedentes. A realidade virtual nos oferece a oportunidade de criar uma visão de mundo mais humana, plural, aberta e inclusiva - ou, no pior cenário, mais fantasiosa, virtual, distante e exclusiva.

Marcelo Dantas  
curador

Um grande artista é alguém que consegue fazer o impossível e, ao mesmo tempo, fazer o possível. Só isso basta para que ele seja considerado um grande artista. Não é a quantidade de obras que ele produz, nem a quantidade de seguidores que ele tem, nem a quantidade de dinheiro que ele ganha. É a capacidade de fazer o impossível e, ao mesmo tempo, fazer o possível.

Essa é a verdadeira arte. É a arte que nos inspira, que nos faz pensar, que nos faz sentir. É a arte que nos conecta, que nos faz perceber que somos todos parte de um mesmo mundo.

É a arte que nos dá coragem, que nos dá força, que nos dá esperança. É a arte que nos faz acreditar em nós mesmos, que nos faz acreditar no futuro.

É a arte que nos faz perceber que somos todos capazes de fazer grandes coisas. É a arte que nos faz perceber que somos todos importantes.

É a arte que nos faz perceber que somos todos parte de um mesmo mundo. É a arte que nos faz perceber que somos todos importantes.

→ Anthony Bonifazi & Pijetevski Bekerež

← Anthony Bonifazi & Pijetevski Bekerež



Anthony Bonifazi & Pijetevski Bekerež

curador

# ENGLISH VERSION

It is with great pleasure that Santander expands its cultural program at Farol with an immersive art proposition which provides our visitors with the opportunity to experience multiple artistic realities at the same time.

In a partnership with curator Marcello Dantas, we bring to our audience the exhibition *The Other Reality*, which encompasses artworks by Brazilian and international artists that challenge physical space and our sensory perception, producing experiences that superimpose daily reality and the virtual realm.

We believe that each experience presented by the internationally renowned artists Antony Gormley, Priyamvada Natarajan, Laurie Anderson, Hsin-Chien Huang, Motta & Lima and Ólafur Eliasson contributes to the dream of an ideal future that exists in each of us.

As we see it, living these and other realities can amplify our knowledge and enhance our relationship with different cultures around the world. Have a great visit!

Patricia Audi  
Executive Vice President of Communications, Marketing, Institutional Relations and Sustainability  
Santander

## THE OTHER REALITY

Human beings have always sought ways of expanding the limits of their bodies. From glasses to weapons, from mobility devices to computers as expansions of memory, from loudspeakers to telescopes; the idea of amplifying our senses is as old as language.

*Virtual Reality* is a concept that is more than eighty years old. In 1938, French poet and playwright Antonin Artaud, in his collection of essays *"The Theatre and Its Double,"* described the illusory essence of characters and objects in drama as "the virtual reality."<sup>1</sup> This was the first use of the expression, which, decades later, reemerged in the context of science fiction in *"The Judas Mandala,"* a novel by Australian writer Damien Broderick, published in 1982.<sup>2</sup>

Another science fiction author, North American Stanley Weinbaum, wrote in 1935 *"Pygmalion's Spectacles,"*<sup>3</sup> a short story in which the main character meets a professor who invents a pair of goggles that allow him to see a film with vision, sound, taste, smell and touch. In the English language, the word "spectacles" can mean both "glasses" and "spectacular." This is a powerful idea: glasses that turn the ordinary into the extraordinary, a strong motivation for technology, creativity, narrative and art.

Since this initial concept was imagined, the search for a parallel reality has not ceased. However,

<sup>1</sup> Artaud, A., & Richards, M. C. (1958). "The theater and its double."

<sup>2</sup> Broderick, D. (2009). "The Judas mandala." Blacksburg, VA: Fantastic Books.

<sup>3</sup> Weinbaum, S. G. (2016). "Pygmalion's Spectacles." Lanham: Start Publishing LLC.

technology took too long a time to fulfill this promise: miniaturization, resolution, data processing speed, motion detectors, and other technologies took quite a long time to advance. The greatest challenge was the development of an adequate language for this new medium. Would it be a more narrative or a more sensory experience? Would it be interactive or contemplative? Realist or invented? Would it be all of these or something completely new?

Nevertheless, virtual reality is more profound than the research mentioned above. As we possibly approach an unsustainable scenery in world industrial development, we tend to pose the question: what is this other world that we would have liked to have built? What is the other reality that we are so tempted to create? This is, by far, one of the most ambitious efforts that the human mind may achieve: to conceive an existence apart from ours, with all its complexities, rules and characters. The essential difference between virtual reality and any other medium is that, in other media, conscience interprets it, while in virtual reality, it is the medium.

One of the greatest challenges of our time is to produce a collective image of the future. The dystopian representation of what is yet to come that the movie industry proposes to us is the result of a technological evolution without a humanitarian evolution. Virtual reality offers us the opportunity to create a more humane, more plural, unique and inclusive world vision, or, in the worst scenario, a more fetishist, brutal, violent and exclusive one.

A great artist is the one who expands, twists and rethinks the definition of a medium. Only when virtual reality could be empowered with subjective, personal and obsessive art concepts, would we be able to consider that it had faced its baptism of fire. In the last few years, creators all around the world have ventured into the creation of virtual realities.

The recent transformations caused by the pandemic forced us to comprehend the dimensions of this other place that we are creating, where the greater part of our interactions began to take place on the virtual dimension. In a way, this new context has opened the door to the manifestation of **The Other Reality**.

This exhibition starts from the investigation of this recent practice and of how, from an artistic point of view, we are creating a parallel reality. It is a medium that challenges our perception and usually overloads our cognitive abilities. It can be argued that the younger generations, used to the digital environment and to technological innovations, may not be sensitive to the sensory overload of virtual reality. What would be, then, the art medium for these younger people? What will make them have their moments of insight, discovery and epiphany? The emotional response is, undoubtedly, the most important manifestation in art; virtual reality is a medium without the object, but which is full of emotional response. That which is not, but that is perceived to be.

Marcello Dantas  
curator

LUNATICK (2019) is the first collaboration in virtual reality between artist Antony Gormley and Astronomy Professor Dr. Priyamvada Natarajan. To create the artwork, the duo used data collected by NASA to map a real and interactive journey in which the spectator leaves the Earth, going through the atmosphere, the stratosphere, and the asteroid belt, reaching the outer space. This immersive experience – produced by virtual reality production company Acute Art – treats the body as a vessel, free from gravity, recreating the experience of floating in space.

The journey starts on the desert island of Kiritimati (Christmas Island) – on the Pacific Ocean – which, due to rising sea levels, is at risk of disappearing. From the launching platform, the visitors are projected towards the clouds until the outer space, where they are invited to explore the cosmos and the aurora borealis. After reaching the Moon and experiencing its vast surface and gravitational force, the spectator is then launched even further out into space, beyond the shiny surface of the Milky Way, towards the heart of the Solar System, the Sun.

From the investigation of Dr. Natarajan's cosmic research, Antony Gormley was able to take his lifelong research about the body-in-space into another dimension. The artist remarks that "virtual reality is the ultimate tool to extend our conscience beyond the limits of our condition and to turn our cosmic identity into reality;" the Indian astrophysicist, in turn, claims: "I have always wished to share the magic and

majesty of the universe as an intimate experience, and this project, alongside Anthony Gormley and Acute Art, offered me an exciting opportunity for a unique journey of exploration."

IMAGES: ANTONY GORMLEY, STILL FROM "LUNATICK", 2019. COURTESY OF ANTONY GORMLEY STUDIO AND ACUTE ART



Antony Gormley was born in London in 1950. He is widely acclaimed for his sculptures, installations and public artworks that investigate the relationship of the human body to space. His work has developed the potential opened up by sculpture since the 1960s through a critical engagement with both his own body and those of others in a way that confronts fundamental questions of where human beings stand in relation to nature and the Cosmos. His most famous public works include "Angel of the North" (Gateshead, England), a twenty meter tall sculpture made from stainless steel, with a wingspan measuring 54 meters across, and "Another Place" (Crosby Beach, England) which consists of 100 iron figures, modelled on the artist's own

naked body, facing towards the sea. Gormley was awarded the Turner Prize in 1994 and was made an Officer of the British Empire (OBE) in 1997. In 2014 he was made a knight in the New Year's Honours list. His work has been widely exhibited throughout the UK and internationally with exhibitions at The Royal Academy of Arts, London (2019); Kettle's Yard, Cambridge (2018); the Long Museum, Shanghai (2017); National Portrait Gallery, London (2016); Forte di Belvedere, Florence (2015) and Zentrum Paul Klee, Bern (2014); Gormley lives and works in London.

Dr Priyamvada Natarajan is an Indian-American astrophysicist and Professor in the Departments of Astronomy and Physics at Yale University. She is recognized for her key contributions to two of the most challenging problems in cosmology: mapping dark matter and tracing the accretion history of black holes. Her work using gravitational lensing techniques to map the granularity of dark matter that has provided important new insights into its elusive nature. She has pioneered the development of models that describe the formation, assembly and growth history of black holes that have provided a deeper understanding of these enigmatic objects. An interdisciplinary scholar, she is interested in the history and philosophy of science and is deeply invested in the public understanding of science.

PHOTO: PRIYAMVADA NATARAJAN AND ANTONY GORMLEY. COURTESY OF ACUTE ART

#### TO THE MOON (2018)

The spectator floats through the landscape of the Moon in low-gravity conditions, passing through several images based on facts and fiction. The scenes include constellations which present life forms that are on the verge of extinction; a DNA museum in which the audience flies amidst dinosaur skeletons, which turn into a Cadillac, then through a theatre play about the history of fossil fuels; a technological wasteland in which the Moon is imagined as a dystopian dumping ground for plastic and nuclear waste; and Snow Mountain, inspired by the plots in space adventure movies, in which the virtual body of the spectator falls dramatically into deep space.

WORK COMMISSIONED BY THE LOUISIANA MUSEUM OF MODERN ART, HUMLEBÆK, DENMARK; THE NATIONAL CULTURE AND ARTS FOUNDATION, TAIPEI, TAIWAN; AND NATIONAL TAIWAN NORMAL UNIVERSITY.



Laurie Anderson was born in 1947, in Illinois (United States). An experimental multimedia artist, Anderson is regarded as a pioneer in electronic music and in the innovative use of technology in her musical creations. Her output inhabits the intersection between art and technology as well as art and feminism, with projects combining art, drama and experimental music. In 2002, she became the first artist to undertake a residency at NASA, which resulted in the performance "The End of the Moon." Anderson's musical career includes the highly-acclaimed album "Big Science" (1982), the soundtrack of her film "Home of the Brave" (1986), "Landfall" (2018) – which won the Grammy in 2019 for the Best Chamber Music/Small Ensemble Performance – among many other awards. Anderson has also published eight books; her most recent release, "All the Things I Lost in the Flood," is a series of essays on images, languages and codes.

Her collaborations in virtual reality with Hsin-Chien Huang – "Chalkroom" (2017), "Aloft" (2018) and "To the Moon" (2018) – were exhibited in film festivals

throughout the world, including at the Venice Film Festival (where "Chalkroom" was awarded Best Virtual Reality Experience), as well as the Cannes Film Festival and the Manchester International Festival, in 2019.

PHOTO: EBURU YILDIZ



Hsin-Chien Huang was born in 1966, in Taipei (Taiwan). A new media creator, his trajectory is marked by the use of cutting-edge technology in art, design, literature and performance. His projects often involve large-scale interaction and video performances, presented at galleries, museums, film festivals and television programs all over the world, among which are MoMA, the Venice Biennale, the Shanghai Biennale, and TV program America's Got Talent. In 2015, Huang collaborated with Laurie Anderson in her first interactive CD-ROM "Puppet Motel." In 2017, he was awarded Best VR Experience at the Venice Film Festival for his project "Chalkroom," a partnership with Anderson, and in 2016 he received the Fifth Public Art Award, granted by the Ministry of Culture of Taiwan.

PHOTO: COURTESY OF THE ARTIST

COLLECTIVE MEMORY (2018) The blue color in the room creates a marked reference in the space. As the visitors put on the equipment, they start to take part in a narrative experience, which reproduces the very environment in which they find themselves, and the sensation is that nothing different is going on, because what they see through the glasses is the same blue room.

Gradually, the spectator notices the presence of other people entering the room, something that intensifies until several individuals come close to each other and establish visual contact. In the middle of the space, the one who is there starts to be analyzed by this group, which prompts different reactions: from the connection with those who are looking to the discomfort of being observed. Despite the power this experience, which stems from this stimulus, everything happens only in the visible realm: it is only inside this system and only for those who wear the virtual reality goggles that the actions unfold, as it happens in our current relationships, mediated by social media and by digital communication systems.

IMAGES: FRAME FROM "COLLECTIVE MEMORY", 2018. COURTESY OF THE ARTISTS



Gisela Motta and Leandro Lima were both born in 1976, in São Paulo (Brazil). Their partnership started in the late 1990s. Since then, they have been using different languages, such as video, objects and kludges, employing patterns, measurements, structures and variations to create highly constructed situations. In these settings, natural, mathematical and artificial elements emulate organic behavior, synthesize natural phenomena and create a certain ambiguity, despite their apparent objectiveness. The artists explore precisely this ambiguous realm between what's synthetic in nature and what's natural in the synthetic.

In 2012, the duo was one of the finalists of the Nam June Paik Award and took part in the exhibition "Território de Contato," at Sesc Pompeia, in São Paulo. They were granted the award CIFO 2010, of the Cisneiros Fontanals Art Foundation, and were selected by the UNESCO-Aschberg Program for an art residency at the Hiap, in Helsinki, Finland. In 2017, they had their solo exhibition Verso, at the Young Gallery in Los Angeles (United States), and participated

in the Guangzhou Image Triennial 2017, in China. Among their group shows, some of the most significant are the 1a Bienal del Fin del Mundo, in Ushuaia (Argentina), and the 10th Havana Biennial, in Cuba. Other important solo exhibitions are "Sopro," at CCBB Rio de Janeiro, in 2012; "Chora-Chuva," at Galeria Vermelho, in São Paulo, 2015 and "Contando Ovelhas Elétricas," at Sesc Santo Amaro, in São Paulo, 2016.

PHOTO: LUCIANA PREZIA

#### RAINBOW (2007)

In Rainbow, artist Olafur Eliasson recreates this ephemeral natural phenomenon using interactive digital processing. Spectators enter an immersive environment and find themselves in a thin water curtain that falls softly, and through which light passes. As the rainbow only appears when light, the water droplets and the eye are aligned, Eliasson's virtual rainbow can only be seen when the movement of the spectator produces a direct correlation between these three points. Its colorful light comes into and out of sight, responding both to the body of the spectator and to manual controls, which allow the interaction with the droplets as they fall.

Rainbow was conceived to provide an intimate social experience in a virtual space. The artist's long-time interest in the relationship between the self and the other, and between himself and the surroundings, strongly influenced this artwork, and opens the door to new art spaces in virtual reality.

IMAGES: OLAFUR ELIASSON, STILL FROM "RAINBOW", 2017. COURTESY OF ACUTE ART



Olafur Eliasson was born in Copenhagen, Denmark in 1967. He is known internationally for creating large-scale installations and sculptures that employ elemental materials including light, air and water, engaging in urgent contemporary issues including sustainability, climate change, policy-making and education. He frequently works beyond the confines of the gallery, engaging in the public sphere through architectural projects and interventions in public space. In 1995, he founded Studio Olafur Eliasson in Berlin, a laboratory for spatial research comprising over 100 people, including craftsmen, architects, and specialist technicians. Eliasson has shown internationally, and has been the subject of solo exhibitions at institutions including Tate Modern, London (2019), Pinakothek der Moderne, Munich (2018), the Fondation Louis Vuitton, Paris (2014) and the Pinacoteca do Estado de São Paulo (2011) – a presentation that spread out across the city. In 2015, his presentation at the Moderna Museet in Stockholm became the museum's most-

visited show by a living artist. He represented Denmark at the 50th Venice Biennale in 2003 and, in 2017, his artistic workshop Green Light featured in the 57th Venice Biennale, addressing the challenges of mass displacement and migration. In 2007, SFMOMA hosted Take Your Time: Olafur Eliasson, a survey exhibition of the artist's work which travelled to venues including the Museum of Modern Art, New York. Eliasson lives and works in Copenhagen and Berlin.

PHOTO: OLAFUR ELIASSON. COURTESY OF THE ARTIST





OLAFUR ELIASSON. COURTESIA ACUTE ART

PATROCÍNIO  
SPONSORSHIP

PRODUÇÃO  
PRODUCTION

COLABORAÇÃO  
COLLABORATION

REALIZAÇÃO  
REALIZATION

