

SERRAVES

MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA

Português English



ELECTRIC
UMA EXPOSIÇÃO DE
REALIDADE VIRTUAL

EXPOSIÇÃO

Curadoria: Daniel Birnbaum

Montagem: João Brites

Assessoria de Tecnologias: João Carvalho

Exposição produzida e organizada pela Acute Art.

EXHIBITION

Curated by: Daniel Birnbaum

Installation: João Brites

Technical Advisor: João Carvalho

Exhibition produced and organised by Acute Art.

ELECTRIC **UMA EXPOSIÇÃO DE** **REALIDADE VIRTUAL**

Electric [Elétrico] é uma exposição de realidade virtual comissariada por Daniel Birnbaum e organizada pela Acute Art. Nela se apresenta uma seleção de trabalhos de artistas emergentes e consagrados, que exploram este novo meio de ângulos radicalmente diferentes.

Electric inaugurou em maio de 2019 na Frieze de Nova Iorque como mostra coletiva, reunindo obras do Curso de Arquitetura da Städelschule (SAC), de R. H. Quaytman, Nathalie Djurberg & Hans Berg e Anish Kapoor.

Anish Kapoor e o duo Nathalie Djurberg & Hans Berg usam a realidade virtual como forma de levar a sua prática para uma nova dimensão. Construídas a partir de motivos e técnicas recorrentes nas respetivas obras dos artistas, estas experiências imersivas levam o observador por percursos desconcertantes através de mundos fictícios.

Adaptado para Serralves, o projeto integra ainda uma obra de Olafur Eliasson, artista atualmente em exposição no Museu e no Parque de Serralves, e uma obra em realidade aumentada de Koo Jeong A, apresentada no Parque de Serralves.

A Acute Art é uma organização que junta artistas internacionais, novos meios e tecnologias para produzir obras visuais de grande qualidade e promover exposições em instituições artísticas de renome a nível internacional. Recentemente, foram expostos trabalhos desta plataforma em Londres, Basileia, Moscovo e Veneza. O objetivo da Acute Art é produzir e apresentar obras de realidade virtual, realidade aumentada e realidade mista que sejam acessíveis, inteligíveis e que possam ser expostas sem ser necessário recorrer a complexas infraestruturas.

OBRAS

- Curso de Arquitetura da Städelschule (SAC): *The Third Glass*
- R. H. Quaytman: + x, *Chapter 34*
- Anish Kapoor: *Into Yourself, Fall*
- Nathalie Djurberg & Hans Berg: *It Will End in Stars*
- Olafur Eliasson: *Rainbow*
- Koo Jeong A: *density*

ANISH KAPOOR **INTO YOURSELF, FALL** **[QUEDA PARA DENTRO DE TI], 2018**

Este primeiro trabalho de realidade virtual de Anish Kapoor, *Into Yourself, Fall*, leva o visitante numa viagem através do corpo humano, experimentando a sensação de cair dentro de si próprio mediante o uso de auscultadores imersivos. A obra procura simular a vertigem de uma descida para dentro do corpo humano, retratando um labirinto de mecanismos interiores.

Começando a jornada numa floresta, numa clareira rodeada por árvores, o observador encontra no chão num grande vazio negro e é transportado num percurso através de uma complexa série de túneis, cujas paredes parecem ser constituídas por carne, tendões e músculos. Nesta obra, Kapoor convida os utilizadores a experimentarem a sensação surreal de explorar o desconhecido e a perderem-se numa outra dimensão.

Tendo concebido este espaço virtual tão personalizado em colaboração com a Acute Art, Kapoor desenvolveu a obra explorando a ideia de criação de uma experiência física através de uma jornada virtual, testando os limites do que é possível experienciar através da tecnologia. *Into Yourself, Fall* joga com a experiência de usar os auscultadores como forma de criar uma sensação de desorientação numa vertiginosa introspeção que é fisicamente sentida pelo utilizador.

O uso desta nova tecnologia permite ao artista explorar a materialidade numa dimensão virtual, simultaneamente recorrendo à

sua influente prática escultórica para evocar tanto a taticidade como a transcendência. Com uma banda sonora criada pelo filho de Anish Kapoor, Ishan Kapoor, *Into Yourself, Fall* transporta-nos diretamente para a própria realidade virtual visceral do artista.

NATHALIE DJURBERG & HANS BERG **IT WILL END IN STARS [TERMINARÁ** **EM ESTRELAS], 2018**

It Will End in Stars é uma experiência de realidade virtual imersiva, que combina as características figuras esculpidas de Nathalie Djurberg com desenhos a carvão, texto e uma inquietante banda sonora de Hans Berg.

O trabalho retoma o interesse de Djurberg por paisagens arquetípicas, evocando os contos de fadas da nossa infância. O espectador começa a sua viagem nas profundezas da floresta, chegando a uma clareira onde descobre uma cabana de madeira. Dentro dela, um lobo está sentado diante de uma lareira crepitante – os interiores acetinados da construção são anulados pela crescente sensação de mal-estar.

O texto manuscrito que aparece suspenso no ar veicula os pensamentos do lobo, fundindo a tecnologia digital com uma estética próxima do cinema mudo.

Escrupulosamente digitalizada e animada, a criatura de Djurberg é reativa, indo ao encontro do olhar do espectador e reagindo aos seus movimentos. O efeito é desconcertante: tornamo-nos desconfortavelmente conscientes do nosso estatuto de intruso observado.

No quarto em torno, os objetos tornam-se portais para dimensões alternativas: uma caveira transforma-se num trajeto para um ambiente caleidoscópico, enquanto um enclave sombrio da cabana se abre como templo cavernoso e animado.

Esta visão onírica termina numa paisagem cintilante de estrelas, reiterando a natureza mística do trabalho e a natureza onírica da paisagem.

OLAFUR ELIASSON

RAINBOW [ARCO-ÍRIS], 2017

Rainbow, a primeira obra de realidade virtual de Olafur Eliasson, gera um fenómeno natural efémero – um arco-íris – através de meios digitais. Tal como o arco-íris apenas se torna visível quando luz, gotículas de água e o olhar do espectador estão posicionados num determinado ângulo, também o arco-íris virtual apenas pode ser visto quando o movimento do espectador produz uma correlação entre estes três pontos; aparece e desaparece de vista dentro de uma cortina de gotículas de água que caem suavemente à medida que o espectador se move no espaço virtual.

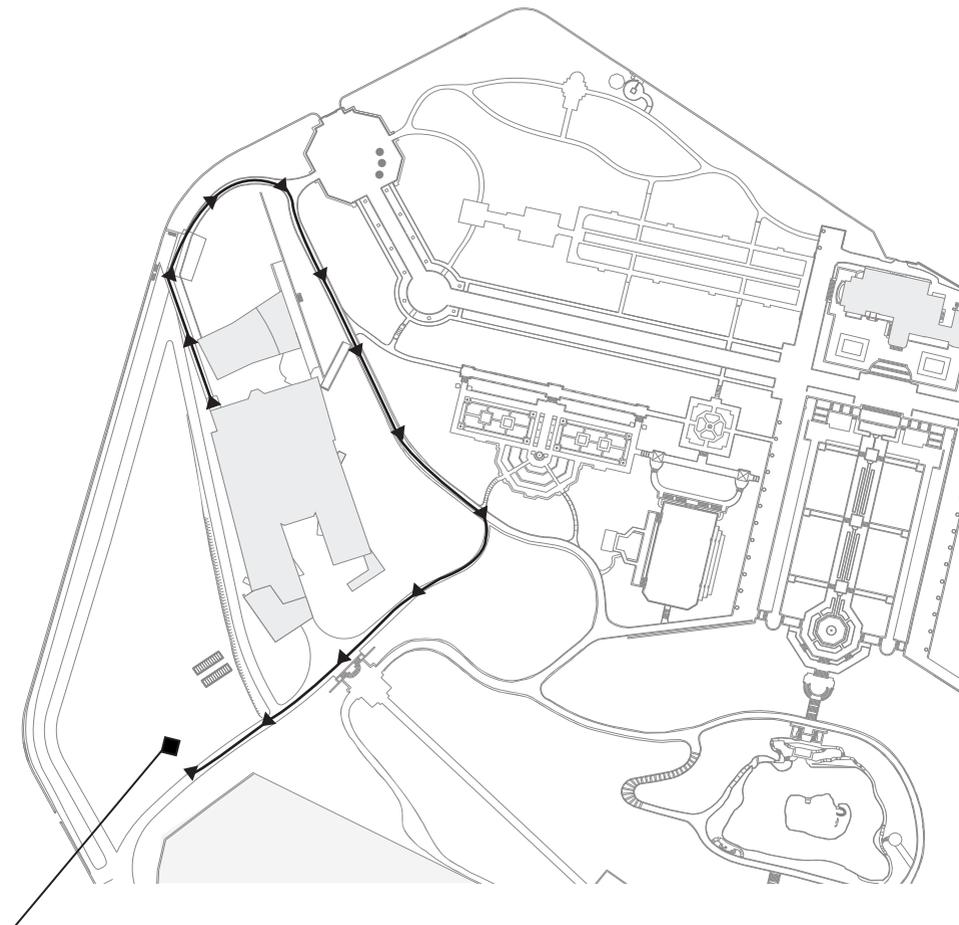
KOO JEONG A

density [densidade], 2019

Explorando com bom humor a poética do quotidiano, o primeiro projeto de realidade aumentada de Koo Jeong A apresenta obras do seu livro de artista de 2018 *Nomos Alpha* e da sua conta de Instagram. Enquanto conjunto de desenhos a caneta reproduzidos em duas e três dimensões, os trabalhos efémeros da artista sublinham elementos aparentemente não importantes do dia a dia, que por vezes são quase invisíveis.

A sua série de desenhos *Prerequisites 7* [Pré-requisitos 7], de que *density* faz parte, foi diretamente criada como realidade aumentada. Os trabalhos ganham assim uma nova instrumentalidade e dimensão, ganhando vida fora do nosso espaço físico.

Recorrendo a um mapeamento ambiental, *density* faz o cubo de gelo opaco flutuante refletir e refratar o entorno de qualquer lugar onde se encontre.



KOO JEONG A

density [densidade], 2019

- Descarregue a aplicação da Acute Art para o seu smartphone ou dispositivo móvel (disponível para iOS e Android)
- Selecione Koo Jeong A, *density* e 'Play'
- Toque no chão através da câmara, onde aparece o quadrado branco
- Explore a escultura de Realidade Aumentada através do visor do seu smartphone

- Download the Acute Art app to your smartphone or mobile device (available on iOS and Android)
- Select Koo Jeong A, *density* and 'Play'
- Tap the floor in the camera, where the white square appears
- Explore the AR sculpture through your smartphone viewfinder

ELECTRIC **A VIRTUAL REALITY** **EXHIBITION**

Electric is a VR exhibition, curated by Daniel Birnbaum and organised by Acute Art, presenting a selection of works from established and emerging artists, who explore this new medium from radically different angles.

Presented as a group exhibition, *Electric* featured works by the Städelschule Architecture Class (SAC), R. H. Quaytman, Nathalie Djurberg & Hans Berg, and Anish Kapoor, and was premiered at Frieze New York in May 2019.

Anish Kapoor, and Nathalie Djurberg & Hans Berg have used the medium of VR to develop their practice in a new dimension. Built upon recurring motifs and techniques from the artists' oeuvre, these immersive experiences take the viewer on disconcerting journeys through fictional worlds.

Adapted for Serralves, this project also presents *Rainbow* by Olafur Eliasson, an artist whose work is currently being shown in the Serralves Museum and Park, and, in the Park, an augmented reality project by Koo Jeong A.

Acute Art brings together renowned international artists, new media and technology to produce high quality visual artworks and exhibitions in established art institutions worldwide. Recent displays of Acute Art works have taken place in London, Basel, Moscow and Venice. Acute Art endeavours to produce and exhibit VR, AR and mixed-reality artworks that are accessible, approachable and can be exhibited without the requirement of complex infrastructure.

WORKS

- Städelschule Architecture Class (SAC), *The Third Glass*
- R. H. Quaytman, + x, *Chapter 34*
- Anish Kapoor, *Into Yourself, Fall*
- Nathalie Djurberg & Hans Berg, *It Will End in Stars*
- Olafur Eliasson, *Rainbow*
- Koo Jeong A, *density*

ANISH KAPOOR **INTO YOURSELF, FALL, 2018**

Anish Kapoor's first virtual reality work, *Into Yourself, Fall*, takes users on a journey through the human body, experiencing the sensation of falling into yourself via the immersive headset. Kapoor's work seeks to simulate vertigo as a descent inside the human body, depicting a labyrinth of the inner workings of the self.

Starting the journey in a forest scene, in a clearing surrounded by trees, viewers encounter a large black void in the ground. Users then travel through a complex series of tunnels with walls that appear to be made of sinewy flesh and muscle. With this work, Kapoor invites users to experience a surreal sensation of exploring the unknown, with viewers losing themselves in another realm.

Working with Acute Art to design this custom-made virtual space, Kapoor's work was developed around the idea of creating a physical experience via a virtual journey, testing the limits of what is possible to experience through technology. *Into Yourself, Fall* plays with the experience of wearing the headset, creating a disorientating sensation of radical introspection that is experienced physically by the viewer.

Kapoor's use of this new technology enables him to explore materiality in a virtual realm, drawing on his highly influential sculptural practice to evoke both tactility and transcendence. With a soundtrack created by the artist's son Ishan Kapoor, *Into Yourself, Fall* directly transports the viewer into the artist's own visceral virtual reality.

NATHALIE DJURBERG & HANS BERG **IT WILL END IN STARS, 2018**

It Will End in Stars is an immersive virtual reality experience combining Nathalie Djurberg's distinctive sculpted figures with

black and white charcoal drawings, text, and an unsettling soundtrack by Hans Berg.

The work is a continuation of Djurberg's interest in archetypal landscapes, evoking fairy tales first encountered in childhood. Viewers begin their journey deep in a forest, entering a clearing to discover a wooden cabin. Inside, a wolf sits in front of a glowing fire – the building's chintz interior undercut by a creeping sense of unease.

Handwritten text, which appears hanging in mid-air, conveys the wolf's thoughts, merging digital technology with an aesthetic closer to silent cinema.

Painstakingly scanned and animated, Djurberg's creature is responsive, meeting the viewers' gaze and responding to their movements. The effect is disconcerting; we are uncomfortably aware of our status as watched intruder.

Around the room, objects become portals into alternate dimensions: a skull becomes a route into a kaleidoscopic environment, while a shadowy enclave of the cabin opens out into a cavernous animated temple.

This dream-like vision ends in a sprawling star-scape, reiterating the mystical, nature of the work and reiterating the landscape's dream-like nature.

OLAFUR ELIASSON **RAINBOW, 2017**

Rainbow, the first virtual reality artwork by Olafur Eliasson, generates an ephemeral natural phenomenon – a rainbow – through digital processes. Just as a rainbow only appears when light, water droplets, and the viewer's eyes are positioned at a certain angle, the virtual rainbow can only be seen when the viewer's movement produces a correlation between these three points; it

slips in and out of view within a slowly falling curtain of droplets as the viewer moves in the virtual space.

KOO JEONG A **density, 2019**

Exploring the poetics of everyday life in humorous ways, Koo Jeong A's first augmented reality project features works from the artist's book *Nomos Alpha* (2018) and her Instagram account. A collection of pen drawings rendered in 2D and 3D, Jeong A's ephemeral works highlight seemingly unimportant everyday items, which often border on the invisible.

Her drawing series *Prerequisites 7*, of which *density* (2019) is part, has been created in the medium of AR, with Jeong A's sketches taking on new agency and a dimension outside our physical space they come alive.

density, using environmental mapping, sees the floating opaque ice cube reflecting and refracting the surroundings of wherever it is placed.

VISITAS ORIENTADAS ÀS EXPOSIÇÕES GUIDED TOURS TO THE EXHIBITION

Realizar uma visita orientada permite aprofundar o conhecimento e a vivência das exposições a partir de percursos desenvolvidos pelos educadores do Serviço Educativo.

The guided tour provides a unique framework and context, allowing visitors to become more familiar with contemporary artistic production.

Acesso: Mediante aquisição de ingresso Museu+Parque

Access: Museum+Park admission ticket

PT
Dom 12h00–13h00

VISITAS PARA ESCOLAS TOURS FOR SCHOOLS

Sujeitas a marcação prévia, com uma antecedência mínima de 15 dias.

Para mais informações e marcações, contactar (2ª a 6ª feira, 10h-13h/14h30-17h) Minimum two-week advance booking is required. For further information and booking, please contact (Monday to Friday, 10 a.m.–1 p.m. and 2:30–5:00 p.m.)

Cristina Lapa: ser.educativo@serralves.pt
Tel. (linha direta/direct line): 22 615 65 00
Tel: 22 615 65 46
Fax: 22 615 65 33

Marcações online em Online booking at
www.serralves.pt

www.serralves.pt

[f /fundacaoserralves](https://www.facebook.com/fundacaoserralves)

[t /serralvestwit](https://www.instagram.com/serralvestwit)

[yt /fundacao_serralves](https://www.youtube.com/fundacao_serralves)

[yt /serralves](https://www.youtube.com/serralves)

LOJA SHOP

Uma referência nas áreas do design, onde pode adquirir também uma recordação da sua visita.

A leading retail outlet for the areas of design, where you can purchase a souvenir to remind you of your visit.

Todos os dias Everyday: 10h00–19h00

loja.online@serralves.pt

www.loja.serralves.pt

LIVRARIA BOOKSHOP

Um espaço por excelência para todos os amantes da leitura.

The perfect place for all book lovers.

Ter Tue–Dom Sun–Fer Holidays: 10h00–19h00

Seg Mon - Encerrado Closed

BAR

Onde pode fazer uma pausa acompanhada de um almoço rápido ou um lanche, logo após à visita às exposições.

In the Bar of Serralves Auditorium you can take a break, with a quick lunch or snack, after visiting the exhibitions.

Todos os dias Everyday: 10h00–19h00

RESTAURANTE RESTAURANT

Desfrute de um vasto número de iguarias e deixe-se contagiar pelo ambiente que se faz viver com uma das mais belas vistas para o Parque.

Enjoy a wide range of delicacies and allow yourself to be captivated by the environment associated to one of the most beautiful views over the Park.

Seg Mon–Sex Fri: 12h00–19h00

Sáb Sat–Dom Sun–Fer Holidays: 10h00–19h00

restaurante.serralves@ibersol.pt

CASA DE CHÁ TEAHOUSE

O local ideal para a sua pausa do ritmo cittadino ou para o descanso de uma visita pelo Parque.

The ideal place to take a break from the bustling city or rest during a visit to the Park.

Seg Mon–Sex Fri: 12h00–18h00

Sáb Sat–Dom Sun–Fer Holiday: 11h00–19h00



Fundação de Serralves
Rua D. João de Castro, 210
4150–417 Porto – Portugal

serralves@serralves.pt

General line:
(+ 351) 808 200 543
(+ 351) 226 156 500

Apoio institucional
Institutional support



Parceiro Partner

Acute

Art

Mecenas da Exposição
Sponsor of the Exhibition

NORS

Mecenas Exclusivo do Museu
Exclusive Sponsor of Museum

