

MAM São Paulo se expande pelo Parque Ibirapuera com exposição inédita em realidade aumentada

'Realidades e Simulacros', exposição com curadoria de Cauê Alves e Marcus Bastos, explora o diálogo entre elementos virtuais e físicos no Parque Ibirapuera. Por meio de uma plataforma criada especialmente para a mostra pelo estúdio Museu.io, o público terá contato com obras inéditas de dez artistas que investigam as possibilidades de justaposição entre o digital, o natural e o construído



Vista da obra de Fernando Velázquez, *Górgona 01*, série *Outras Naturezas*, (2023), no lago do Parque Ibirapuera. Foto: Luís Felipe Abbud

São Paulo, julho de 2023 - Explorar o diálogo entre o virtual e o físico, perceber a realidade ao redor de outra maneira e interagir com as dimensões de uma mesma experiência. Esse é o convite que a nova exposição do **Museu de Arte Moderna de São Paulo** traz ao público. Em cartaz a partir de 22 de julho, ***Realidades e Simulacros*** apresenta obras inéditas em realidade aumentada no **Jardim de Esculturas** e em diferentes pontos do **Parque Ibirapuera**. A iniciativa é realizada pelo MAM e conta com patrocínio da **3M**

por meio da Lei de Incentivo à Cultura, parceria com a **Urbia** e apoio da **Africa Creative**.

Com curadoria de **Marcus Bastos**, artista e pesquisador na convergência entre audiovisual, arte e novas mídias, e de **Cauê Alves**, curador-chefe do MAM, a exposição reúne obras do **Coletivo Coletores**, **Daniel Lima**, **Dudu Tsuda**, **Eder Santos**, **Fernando Velazquez**, **Giselle Beiguelman**, **Katia Maciel**, **Lucas Bambozzi**, **Paola Barreto** e **Regina Silveira**. Cada artista recebeu convite da curadoria para criar experiências digitais, obras virtuais em realidade aumentada que integram o jogo de multiplicidades que é a exposição.

“As obras criadas especialmente para a exposição permitem o contato com diferentes realidades e/ou simulacros e propõe um jogo de tensões que sobrepõe camadas de informação e realidade. Um jogo entre o factual e o fabulatório, entre o visto e o imaginado, entre o concreto e o inventado”, refletem os curadores no texto que acompanha a mostra.

“O MAM é uma instituição conectada às possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias e busca, por meio de diferentes ações, democratizar o acesso à arte. A realização da exposição *Realidades e Simulacros* acontece nesse contexto. É mais uma iniciativa do museu para expandir sua atuação para além dos limites físicos e alcançar públicos diversos”, diz **Elizabeth Machado**, presidente do MAM.

Obra digital, experiência presencial

No entorno do MAM, no Jardim de Esculturas, um disco voador paira sobre os visitantes. Trata-se de **Rasante** (2023), obra de **Regina Silveira**. A artista dialoga com o imaginário da ficção científica, muito presente em filmes e histórias em quadrinhos, e cria um disco voador que se coloca em relação à arquitetura de Oscar Niemeyer, no Parque Ibirapuera. “A sobreposição entre a realidade e a ficção ecoa a combinação entre o radioteatro e a notícia jornalística. Em 1938, uma transmissão de rádio do diretor de cinema norte-americano Orson Welles causou pânico ao dramatizar *A Guerra dos Mundos*, de Herbert George Wells. Entretanto, no século XXI o trabalho de Regina Silveira tende a gerar mais fascínio do que medo”, comentam os curadores.

Sombras pouco nítidas sugerem um percurso por uma floresta de sons plantada no entorno da Praça da Paz. **Em RevoAR :: a Vida é uma Utopia**

(2023), **Dudu Tsuda** convida o visitante a utilizar fones de ouvido para adentrar uma paisagem sonora que mistura sons da Mata Atlântica originalmente existente na região do Ibirapuera com sons de animais da região, de espíritos da floresta e de entidades fantásticas criadas a partir das cosmovisões dos povos originários brasileiros.

Alinhadas entre o MAM São Paulo, a Oca e o Pavilhão da Bienal de São Paulo, uma escultura digital do **Coletivo Coletores** reúne corpos que representam três povos: latinos, africanos e resistentes de outras partes do globo. **Monumento à Resistência dos Povos** (2023) apresenta figuras brancas como o mármore em posição de defesa e aborda a ideia de contra monumentos ao problematizar questões sobre a cidade, a memória e a violência cotidiana sofrida pela população.

Em **Rádio Detín** (2023), **Paola Barreto** leva ao entorno da Oca imagens de um manto branco que carrega sons gravados pela artista em uma viagem ao Benim. A obra é um convite para interagir com as árvores do Ibirapuera pelas lentes de uma experiência visual e sonora que oscila entre o documental e o poético. O percurso permite refletir sobre um espectro amplo de sentidos da ancestralidade. A natureza e as culturas que antecederam o colonialismo são entendidas pela artista como vetores que permitem pensar um tempo que está além da duração da vida humana.

Flutuando no Parque e refletindo seu entorno, entre o MAM e o pavilhão da Bienal de São Paulo, a enorme **Bolha** (2023), de **Katia Maciel**, apresenta um aspecto lúdico. Em geral, as bolhas duram pouco. Elas estouram quando a elasticidade que surge da junção das moléculas de detergente e água se rompe com a evaporação. Mas na obra *A Bolha*, esse momento é alargado, o instante em que a bolha estoura parece nunca chegar. Para os curadores, “no sentido metafórico, estourar a bolha é também alargar nossos horizontes, é nos relacionarmos com realidades diversas. A artista nos faz pensar que talvez a bolha em que vivemos seja mais resistente do que imaginamos, já que o dentro e o fora da bolha, o simulacro e a realidade, permanecem”.

Lucas Bambozzi explora processos de reconhecimento de padrões por meio de **Incerteza artificial** (2023), obra realizada a partir de inteligência artificial que escaneia a região entre a Ponte Metálica, a Praça da Paz e seu entorno no Ibirapuera, nomeando o que encontra. Mas, para os algoritmos, as coisas nem sempre parecem ser o que são. Neste processo, os equívocos geram instabilidades resultantes dos limites da capacidade que as máquinas têm de identificar seres ou coisas.

realização



mam



parceria



patrocínio



apoio



Em ***Brejo das delícias*** (2023), **Giselle Beiguelman** faz uma incursão na história do Parque Ibirapuera, a partir de uma pesquisa das espécies nativas, anteriores à sua urbanização. Com base em estudos botânicos da flora paulistana, foram identificadas cerca de 50 espécies que habitavam sua área originalmente alagadiça. Inspiradas em ilustrações botânicas, as criaturas aqui apresentadas foram feitas com inteligência artificial, fundindo as espécies originárias em novos seres vegetais, que ganham vida por meio de recursos de realidade aumentada. Dessa forma, abordam também a diversidade das imagens técnicas que povoam nossas noções de natureza e paisagem.

Logo em frente ao Planetário do Ibirapuera, **Eder Santos** posiciona a pirâmide nomeada ***Ouragualalma*** (2023). A pirâmide é uma ligação entre o céu e a terra, uma arquitetura que conecta ambos, é uma imagem ancestral que se refere tanto a uma realidade anterior à colonização, quanto a uma realidade decolonial.

Fernando Velázquez leva ao Lago do Ibirapuera uma criatura feita de elementos orgânicos, vegetais e minerais. Com ***Górgona 01*** (2023), o artista reflete sobre um modo de viver em um planeta reconfigurado por suas catástrofes. A aparição da criatura no Lago pode surpreender tanto pelo caráter quimérico quanto pelo aspecto de porvir, refletindo sobre os caminhos por onde o antropoceno pode levar a vida.

Em outro ponto do Lago, próximo ao Portão 09 do Ibirapuera, **Daniel Lima** apresenta uma réplica da embarcação usada por Pedro Álvares Cabral na invasão da América em 1500. Reconstruída pelo governo brasileiro para homenagear os 500 anos de descobrimento do Brasil, por erros no projeto e problemas técnicos, ela naufragou e não participou do evento oficial em Porto Seguro, no ano 2000. Com seu ***Monumento à Colonização*** (2023), o artista propõe, não sem ironia, um "monumento inverso" que aponta para o modo como esse tipo de celebração revela nossa mentalidade colonizada e incapaz de projetar um futuro emancipado para o país.

A jornada de visitaç o pode ser realizada de diferentes formas e trajetos.   poss vel fazer o percurso andando a p , de bike ou com o Ibirapuera Tour, um passeio feito em carrinhos el tricos com guias da Urbia. Mais informa es [no site da empresa](#).

Dentro do Parque, haverá, também, sinalizações físicas instaladas em locais próximos às obras para otimizar o percurso do público.

Ainda que as obras sejam digitais, a exposição foi desenvolvida para ser vista presencialmente no Parque, com o uso do celular, pelos mais de 55 mil visitantes que transitam diariamente ali.

Nem site, nem aplicativo

O conjunto de obras em realidade aumentada foi instalado em diferentes pontos do Ibirapuera por meio de georreferenciamento - um processo de sistema de referência - e pode ser acessado pelo celular, através de uma plataforma criada para a exposição.

A plataforma realizada para a mostra não é um site e nem um aplicativo, é um meio que conecta o virtual ao físico. Não é necessário fazer download para acessar, pois ela está integrada ao site do museu e também pode ser acessada pelo celular direto no link mam.org.br/realidades.

O projeto expográfico digital foi pensado a partir do conceito do cubo branco e concentra elementos que ajudam na jornada de visita: a **lente**, uma espécie de câmera pela qual o visitante pode ver e fotografar as obras; o mapa, que apresenta a localização das obras no Parque e ajuda o visitante a chegar até os pontos de visualização; o **mapa**, que apresenta a localização das obras no Parque e ajuda o visitante a chegar até os pontos; e a **ficha catalográfica**, que concentra sinopses das obras, informações sobre os artistas e referências utilizadas no processo de pesquisa e criação dos trabalhos.

O desenvolvimento de *Realidades e Simulacros* contou com uma equipe técnica formada por **Luís Felipe Abbud**, do **Estúdio Hiper-Real**, responsável pelos modelos 3D e animações das obras; **Bruno Favaretto** e **Renato de Almeida Prado**, do **Museu.io**, que realizaram a programação da exposição, e **Celso Longo** e **Daniel Trench**, do **cldt design**, que assinam a identidade visual.

Sobre a expografia digital, Bruno Favaretto e Renato de Almeida Prado explicam: “buscamos assim uma estética minimalista que auxiliasse os visitantes em seu fluxo pelo Parque e no uso da tecnologia em si, mas que ao mesmo tempo permitisse a experiência com a obra de forma isolada ou com o mínimo de informação desejada”.

Para além das paredes do museu

Realidades e Simulacros é mais uma iniciativa do Museu de Arte Moderna de São Paulo para expandir suas fronteiras físicas e proporcionar experiências que utilizem linguagens contemporâneas para impactar públicos diversos, traduzindo poéticas artísticas e cultura por meio da tecnologia digital.

A exposição dialoga conceitualmente e dá continuidade aos pensamentos das ações realizadas em 2020 e 2021. No primeiro, o MAM levou obras emblemáticas de seu acervo para as ruas de São Paulo por meio de projeções em grande escala em empenas cegas de edifícios da cidade. A iniciativa surgia como resposta às dinâmicas sociais impostas pela pandemia de covid-19 e buscava democratizar o acesso à arte. Já em 2021, em parceria com Microsoft e a Africa Creative, o museu lançou um projeto educativo inédito no jogo Minecraft: "MAM no Minecraft", uma combinação de arte, educação e games, com reproduções do espaço do museu e de obras do acervo, jogos pedagógicos, atividades lúdicas e propostas de aulas.

Realidades e Simulacros integra a programação comemorativa dos 75 anos do MAM e 30 anos do Jardim de Esculturas. No decorrer do período expositivo, serão anunciadas ativações na exposição realizadas pelo Educativo do museu, como visitas mediadas, oficinas a partir dos temas e obras, e outros.

Sobre o MAM São Paulo

Fundado em 1948, o Museu de Arte Moderna de São Paulo é uma sociedade civil de interesse público, sem fins lucrativos. Sua coleção conta com mais de 5 mil obras produzidas pelos mais representativos nomes da arte moderna e contemporânea, principalmente brasileira. Tanto o acervo quanto as exposições privilegiam o experimentalismo, abrindo-se para a pluralidade da produção artística mundial e a diversidade de interesses das sociedades contemporâneas.

O Museu mantém uma ampla grade de atividades que inclui cursos, seminários, palestras, performances, espetáculos musicais, sessões de vídeo e práticas artísticas. O conteúdo das exposições e das atividades é acessível a todos os públicos por meio de visitas mediadas em libras, audiodescrição das obras e videoguias em Libras. O acervo de livros, periódicos, documentos e material audiovisual é formado por 65 mil títulos. O

realização



mam



parceria



patrocínio



apoio



intercâmbio com bibliotecas de museus de vários países mantém o acervo vivo.

Localizado no Parque Ibirapuera, a mais importante área verde de São Paulo, o edifício do MAM foi adaptado por Lina Bo Bardi e conta, além das salas de exposição, com ateliê, biblioteca, auditório, restaurante e uma loja onde os visitantes encontram produtos de design, livros de arte e uma linha de objetos com a marca MAM. Os espaços do Museu se integram visualmente ao Jardim de Esculturas, projetado por Roberto Burle Marx e Haruyoshi Ono para abrigar obras da coleção. Todas as dependências são acessíveis a visitantes com necessidades especiais.

Sobre a 3M

A 3M acredita que a Ciência ajuda a criar um mundo melhor para todos. Ao estimular o poder das pessoas, das ideias e da ciência para inovar de forma sustentável, nossos colaboradores em todo o mundo abordam de uma forma única as oportunidades e desafios de nossos clientes, das comunidades e do planeta. No Brasil, onde conta com cerca de 3,3 mil funcionários, a companhia mantém três fábricas localizadas no Estado de São Paulo, que compõem a 3M do Brasil, além da empresa 3M Manaus, instalada no Amazonas. Saiba mais sobre nosso trabalho para melhorar vidas e nossa atuação em www.3M.com.br.

Serviço:

Realidades e Simulacros

Mostra coletiva com **Coletivo Coletores, Daniel Lima, Dudu Tsuda, Eder Santos, Fernando Velazquez, Giselle Beiguelman, Katia Maciel, Lucas Bambozzi, Regina Silveira e Paola Barreto.**

Curadoria: **Cauê Alves e Marcus Bastos**

Abertura: **22 de julho, sábado, às 11h**

Período expositivo: **23 de julho a 17 de dezembro de 2023**

Local: **entorno do Jardim de Esculturas, Praça da Paz e região dos Lagos do Ibirapuera**

Endereço: Avenida Pedro Álvares Cabral, s/nº - Entrada pelos portões 1, 3, 9 e 10

Entrada gratuita

Mais informações: mam.org.br/realidades

MAM São Paulo

www.instagram.com/mamsaopaulo/

<https://www.facebook.com/mamsaopaulo/>

www.youtube.com/@mamsaopaulo/

<https://twitter.com/mamsaopaulo>

realização



mam



parceria



patrocínio



apoio





Informações para imprensa:

a4&holofote comunicação

Marcus Vinicius Magalhães | marcusvinicius@a4eholofote.com.br | +55 11 99295-7997

Gabriela Marçal | gabrielamarcal@a4eholofote.com.br | +55 11 96864-4263

Neila Carvalho | neilacarvalho@a4eholofote.com.br | +55 11 99916-5094

realização



mam



parceria



patrocínio



apoio

