

STUDIO

DRIIFT

vida

em

coisas



STUDIO

DRIIFT

vida —

— em

— coisas

BB Asset e Banco do Brasil apresentam e patrocinam

STUDIO
DRIIFT _____

vida _____

_____ em

_____ coisas

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL

RJ 29/03/23 — 22/05/23 **SP** 14/06/23 — 07/08/23 **BH** 27/08/23 — 06/11/23 **DF** 28/11/23 — 21/01/24

CURADORIA [CURATED BY] **ALFONS HUG** — **MARCELLO DANTAS**





Banco do Brasil apresenta e patrocina *Studio Drift – Vida em Coisas*. Pela primeira vez em solo brasileiro, a exposição traz uma seleção representativa da dupla holandesa Lonneke Gordijn e Ralph Nauta, que sugere uma reconexão com o planeta ao explorar a ligação entre humanidade, natureza e tecnologia.

Usando a luz como um dos elementos básicos da construção de sua arte, o DRIFT faz relações entre as estruturas naturais e as construídas pela sociedade, desenvolvidas através de esculturas, instalações e performances experimentais que buscam explicitar, por meio da arte, a conexão com mecanismos e potenciais da natureza.

Ao realizar este projeto, o Centro Cultural Banco do Brasil reafirma o seu compromisso com a promoção do acesso à cultura e proporciona ao público contato com novas tendências mundiais da arte contemporânea.

Banco do Brasil presents and sponsors *Studio Drift – Life in Things* (Vida em Coisas). For the first time in Brazil, this exhibition assembles a selection of representative works by the Dutch duo Lonneke Gordijn and Ralph Nauta. Their oeuvre proposes a reconnection with the planet by exploring the bond between humanity, nature and technology.

By using light as one of the fundamental construction elements of their work, DRIFT draws a parallel between structures that can be either natural or built by society, elaborated through sculptures, installations and experimental performances that aim to elucidate, by way of art, the connection with mechanisms and potentials of nature.

By making this project possible, Centro Cultural Banco do Brasil reiterates its commitment to promoting access to culture, and brings to the audience the opportunity to approach new global trends in Contemporary Art.

Centro Cultural Banco do Brasil

___ a luz distante da rua garay	12
the distant light from calle garay	16
ALFONS HUG	
___ vida em coisas	20
life in things	22
MARCELLO DANTAS	
___ obras expostas	
works shown	
SHYLIGHT	26
FRAGILE FUTURE	34
DANDELIGHT	46
AMPLITUDE	50
MATERIALISM	60
FRANCHISE FREEDOM	74
EGO	80
CODED NATURE	88
DRIFTERS	96
MAKING OF DRIFT	100
___ conversa entre Lonneke Gordijn e Marcello Dantas	109
talk between Lonneke Gordijn and Marcello Dantas	117
___ DRIFT	125
___ créditos	126
credits	

... a luz distante da sua geração

... a luz distante da sua geração



— a luz distante da rua garay

— CURADOR ALFONS HUG

No misterioso conto “El Aleph” (1949), de Jorge Luis Borges, o protagonista se depara com um feixe de luz cintilante em um porão da rua Garay, em Buenos Aires, que mostra, apesar de seu formato miniatural, algo que nenhum mortal jamais possa ter visto. Em uma esfera de diâmetro menor do que dois ou três centímetros, o Aleph concentra mares e montanhas, desertos e metrópoles, pirâmides negras e espelhos cegos, cartas de amor e sobreviventes de batalhas. Em uma tríade de tempo, o Aleph contém ontem, hoje e amanhã.

“Vi o Aleph, de todos os pontos, vi no Aleph a Terra, e na Terra outra vez o Aleph e no Aleph a Terra, vi meu rosto e minhas vísceras, vi teu rosto, e senti vertigem e chorei, porque meus olhos tinham visto aquele objeto secreto e conjectural cujo nome os homens usurpam mas que nenhum homem contemplou: o inconcebível universo”.

Quem, como o autor destas linhas, se propuser a encontrar a casa na Rua Garay o local onde Borges encontrou seu Aleph, ficará desapontado. O lugar não existe mais. Mas sua luz não pode simplesmente ter desaparecido.

É bem possível que seja encontrado novamente nas instalações de luz do STUDIO DRIFT. Em sua viagem de Buenos Aires para Amsterdã, e daí para o Brasil, a luz tomou uma nova forma. É menos incisiva e proibitiva que na Calle Garay, mas mais calorosa e acolhedora. A intimidação do velho Aleph dá lugar a uma nova poética lúdica; ele agora se estende para longe no espaço, e logo recua, timidamente.

E onde em Borges a luz é dominada pela tecnologia fria e pela incondicionalidade, DRIFT chama a natureza em seu auxílio, como uma grande aliada, mesmo que seja na forma de simples sementes de dente-de-leão.

Enquanto o Aleph no porão parece aterrorizante, a luz do DRIFT nos convida a permanecer, até mesmo a dialogar. Ela nos faz pensar no mundo de hoje, mas também em nossas origens, pois esta luz também vem de longe e contém um vislumbre do passado remoto.

Toda luz, dizem os astrônomos, é luz antiga, que as estrelas emitiram há milênios. A velha luz está contida mesmo nos livros, e o que

chamamos de realidade, diz Borges em um ensaio sobre o pintor Xul Solar, são apenas restos de ideias antigas.

Se no Aleph, e em nossa exposição, de um lado, tempo e infinito resplandecem, de outro lado, iluminam o estado do mundo com seus “fonógrafos, glossários, horários, boletins e prontuários” (Borges).

Em sua escultura *Materialism*, o DRIFT reúne objetos que são produzidos em massa pela sociedade industrial, sem sequer pensar em desperdiçar recursos e explorar a natureza.

No trabalho dos artistas holandeses, também reconhecemos: um vislumbre das galáxias mais distantes, bem como uma chama levemente bruxuleante em *Coded Nature* ou *Fragile Future*. O véu de uma princesa oriental do épico persa medieval de Nizami, Haft Paykar, se infla em um tapete voador gigante na obra *EGO*. Uma máquina voadora, que poderia ter saído de um desenho de Leonardo da Vinci, se chama *Amplitude*, ou ainda o paraquedas de Leonardo, que aqui se transforma em *Shylight*. Seriam ambas as obras remissivas do mito grego de Dédalo e Ícaro, que, em sua arrogância, voaram tão alto, que o sol derreteu a cera de suas asas?

Mas mesmo a imaginação mais exuberante do mestre renascentista não poderia imaginar que um dia blocos maciços de cimento se ergueriam no ar por vontade própria, como em *Drifters*.

Os artistas do DRIFT oferecem várias leituras e procedem, como Borges, segundo o princípio do *multum in parvo*: às vezes expressam um *status* sublime e elevado, e depois, um ofuscante reflexo da metrópole.

Também levam a arte para perto do cotidiano e criam cenários precários em calabouços escuros, onde uma tímida lâmpada reflete a imagem do que seria a miséria do mundo e da existência.

E assim também há momentos no trabalho do DRIFT que apontam para a ociosidade da vida cotidiana e a futilidade da atividade humana. Lembram a tentativa dos cidadãos da cidade de Schilda, descrita no antigo conto de fadas alemão, de capturar a luz do sol em sacos para iluminar a prefeitura. E, quando isso não funciona, tiram o telhado para deixar a luz do dia entrar na casa, uma experiência que não sobreviveria à próxima chuva.

ESPAÇOS DE LUZ

A encenação espacial da luz assume importância central na exposição, de modo que as salas se transformam ora na caverna de Platão, ora no purgatório de Dante, mas sempre em um labirinto de circularidade infinita, uma das alegorias preferidas de Borges.

Assim, os espaços deixam de ser recipientes tridimensionais onde se alojam objetos, e passam a ser criados pela luz; são clareiras nas quais começa a amanhecer.

“Dois tipos de luz iluminam o nosso mundo. Uma vem do Sol, e a outra responde a ela – a luz dos olhos. É somente a comunhão de ambas que nos permite ver: se faltar uma, estaremos cegos” (Arthur Zajonc).

A luz do DRIFT pode esfriar, perder a cor, desbotar, congelar, ficar pesada e enlanguescer, mas também pode iluminar, brilhar e ofuscar. Pode erguer barreiras ou indicar caminhos; às vezes, é luz de retaguarda na forma de uma lanterna escurecida pela fuligem, às vezes, a proverbial luz no fim do túnel.

Em sua qualidade abstrata, a luz pura revela o mundo de forma cifrada, mas nem por isso menos dramática. A luz é menos didática do que sugestiva, menos explícita do que sutil; mas, acima de tudo, desperta a fantasia do observador, que, reagindo ao estímulo visual, é instigado a buscar seu Aleph e, com isso, sua própria interpretação do mundo. Mas, não por último, a luz é também catarse, um momento purificador em meio à cacofonia do mundo.

Interpretar uma exposição de arte contemporânea a partir de um conto de Borges não é apenas uma homenagem ao pináculo da literatura mundial do século XX, mas também suscita uma série de questões essenciais da estética, como a transformação de um espaço literário em espaço físico, o lidar com metáforas e símbolos em ambos os gêneros, as particularidades das estruturas narrativas e dos diversos graus de abstração nas artes ou o significado da imaterialidade na luz e na palavra.

Portanto, de um lado, a exposição é uma primorosa comparação de duas formas de arte e, por outro, é um conto dentro de um conto, uma *mise en abîme* que reinterpreta Borges e do qual se aproxima cautelosamente, para, depois, totalmente guiada por sua luz, mergulhar em um monólogo interior.

A imersão em um espaço de luz é como visitar uma catedral.

Talvez estejam certos aqueles que dizem que a arte tenha substituído a religião, para o público da cidade grande. Quem aprecia o silêncio, a concentração, a contemplação e a devoção, mas evita ir à

igreja por qualquer motivo, está em boas mãos nesta exposição.

A cacofonia da cidade circundante é suspensa pela catarse da luz por um momento precioso.

Ao mesmo tempo, o indivíduo está completamente voltado para si mesmo. Até que os olhos se acostumem com o ambiente inusitado, o visitante tateia seu caminho com muito cuidado. Aos poucos, as primeiras esculturas de luz emergem da escuridão. São desenhos enviados de mãos distantes antes de se dissolver na Terra? Ou será o brilho dos diamantes, que na lenda dos indígenas Puris nada mais são do que os restos carbonizados da sagrada árvore “Acaiaca”?

Os arquitetos do barroco sabiam do efeito dramático do chiaroscuro, que nos fascina na igreja de São Bento, no Rio de Janeiro. Muito permanece oculto no jogo sutil entre luz e sombra. É como se um longo crepúsculo caísse sobre os santos.

O DRIFT retoma a tradição de interiores de igrejas na pintura barroca holandesa, por exemplo, por Pieter Saenredam e Emanuel de Witte, que foram apreciados por suas manifestações complexas de matemática e luz, no século XVII.

A arte contemporânea está para o Barroco como o sudário de Verônica está para o rosto do crucificado: os contornos do modelo ainda são reconhecíveis, mas a impressão ganha vida própria.

Todas as grandes obras do passado, sobretudo aquelas de origem sacra, carregam em si a sua tradução virtual para o presente. Os artistas contemporâneos aprenderam a arrancar uma faísca de poesia a partir dos resíduos mais singelos e a decifrar os indícios recônditos do passado, de modo que sejamos tocados por um sopro do ar que envolvia os nossos antepassados. É quase como se houvesse um acordo secreto entre os velhos mestres e os artistas de hoje, uma tênue força messiânica, cujo eco atravessa os séculos.

A luz pode nos parecer imaterial, mas nas mãos do STUDIO DRIFT ela assume uma dimensão quase física, até mesmo dolorosa, pois os contornos de suas composições cortam literalmente o espaço e qualquer matéria que pode estar nele.

Mas a luz também nos confronta com uma nova experiência do tempo. Em nossa experiência diária, com o tempo correndo, o presente é apenas uma passagem constante do futuro para o passado. O efeito alienante da luz pode reestimar a atenção e prolongar a percepção para restaurar o presente e interromper a passagem do tempo por um momento precioso.

O céu pode estar vazio, mas sempre estará, ao menos, cheio de luz.

— the distant light from calle garay

— CURATOR ALFONS HUG

In Jorge Luis Borges's mysterious story *El Aleph* (1949), the protagonist notices a glaring ray of light from a cellar on Calle Garay in Buenos Aires that displays, albeit in miniature, something no mortal has ever seen. In a sphere just over an inch in diameter, the Aleph is able to hold oceans and mountains, deserts and cities, black pyramids and clouded mirrors, love letters and survivors of battles. In a triad of time, the Aleph contains yesterday, today and tomorrow.

"I saw the Aleph from every point and angle, and in the Aleph I saw the earth and in the earth the Aleph and in the Aleph the earth; I saw my own face and my own bowels; I saw your face; and I felt dizzy and wept, for my eyes had seen that secret and conjectured object whose name is common to all men but which no man has looked upon -- the unimaginable universe."

Anyone who, like the author of these lines, sets out to find the house on Calle Garay where Borges found his "Aleph" will be disappointed. The place no longer exists. But its light can't have simply disappeared.

It's quite possible that it can be found once again in STUDIO DRIFT's light installations. In its journey from Buenos Aires to Amsterdam and on to Brazil, the light has taken on new forms. It's less intrusive and forbidding than on Calle Garay, but warmer and more welcoming. The intimidation of the old Aleph gives way to a new, playful poetics. It now extends far into space and then retreats timidly.

And where cold technology and absoluteness prevail in Borges, STUDIO DRIFT calls on nature as a great ally to help, even if only in the form of modest dandelion seeds.

While the Aleph in the basement is frightening, STUDIO DRIFT's light invites you to stay, to dialogue even. It makes you think about today's world, but also about our origins, because this light also comes from afar and contains a glimmer of the remote past.

The astronomers say that all light is old light, emitted by the stars for thousands of years. Old light is even contained in books and what

we call reality, says Borges in an essay on the painter Xul Solar, is merely what remains of ancient ideas.

While, on the one hand, time and infinity glow in the Aleph and in our exhibition, on the other hand, they also illuminate the state of the world with all of its "phonographs, glossaries, timetables, compendiums, bulletins..." (Borges).

In their sculpture "Materialism," STUDIO DRIFT assembled objects that are mass-produced by industrial society, without so much as a thought for the wasted resources and exploitation of nature.

In STUDIO DRIFT's work we also recognize: A glimpse into the most distant galaxies, as well as a gently flickering flame in "Coded Nature" or "Fragile Future." The veil of an oriental princess from Nizami's medieval Persian epic *Haft Paykar*, which inflates into a giant flying carpet in *EGO*. A flying machine that looks like something out of a Leonardo da Vinci drawing, called "In 20 Steps," or even Da Vinci's parachute, transformed here into "Shylight." Might both works be reminiscent of the Greek myth of Daedalus and Icarus, who in their hubris flew so high that the sun melted their wings of wax?

But even the Renaissance master's wildest imagination could not have envisioned that, one day, massive blocks of cement would rise into the air on their own accord, as in "Drifters."

The STUDIO DRIFT artists offer a wealth of different interpretations and, like Borges, proceed according to the principle of *multum in parvo*: At times, they express sublime, elevated status, at others, a blinding reflection of the big city.

They also bring art close to everyday life and create precarious scenarios in dark dungeons, where one measly light bulb reflects the image of the misery of the world and existence. And there are also moments in STUDIO DRIFT's work that take aim at the idleness of everyday life and the futility of human activity. They are reminiscent of the attempt of the citizens of the town of Schilda, as described in the old German fairy tale, to capture sunlight in sacks so they can illuminate the town hall. And when that doesn't work, they remove the roof to let the daylight in, an experiment that would not survive the first rain.

SPACES OF LIGHT

The spatial staging of the light takes on central importance in the exhibition in order to transform the rooms into Plato's cave at a certain point and Dante's purgatory at another, but always into a labyrinth of endless circularity – one of Borges's favorite allegories.

In this way, the spaces are no longer three-dimensional recipients in which objects are accommodated, and are instead created by the light itself. They are clearings in which the dawn begins.

Two lights illuminate our world. One is generated by the sun's rays, and another answers– the light of our eyes. It is this close-knit relationship that enables us to see. if one element were missing, we would be blind.”
(Arthur Zajonc)

The STUDIO DRIFT light can, however, turn cold, lose its color, fade, ossify, become heavy and fade away, but it can also illuminate, radiate and dazzle. It can erect barriers or show the way. Sometimes, it provides a tail-light in the form of a soot-blackened lantern and, at others, it serves as the proverbial light at the end of the tunnel.

In its abstract quality, pure light reveals the world in an encoded but no less dramatic form. Light is less didactic than it is suggestive, not so much explicit as it is subtle. But, above all, it excites the beholder's imagination, who, now inspired by this visual stimulus, is called upon to seek their Aleph and, thus, their own interpretation of the world.

Last but not least, light is also catharsis, a moment of purification in the midst of the cacophony of the world.

Interpreting a contemporary art exhibition through a narrative from Borges means not only paying homage to the high point of 20th century world literature, it also raises a number of questions central to aesthetics such as the transformation of a literary space into a physical one, the treatment of metaphors and symbols in both genres, the idiosyncrasies of narrative structures and various degrees of abstraction in the arts, as well the meaning of immateriality in light and language.

The exhibition is, therefore, a paragon of two art forms, on the one hand, and a narrative within a narrative – a *mise en abîme* – on the other, which cautiously approaches and reinterprets Borges, only to completely immerse itself in an inner monologue, guided completely by its own light.

Immersion in a space of light is like visiting a cathedral.

Those who say that art has replaced religion for the big city public might be right after all. Anyone who appreciates silence, concentration, contemplation and devotion, but avoids going to church for whatever

reason, will find themselves in good hands in this exhibition. The cacophony of the surrounding city is suspended for a precious moment by the catharsis of light.

At the same time, the individual turns completely inward. Until their eyes become accustomed to the unusual ambience, visitors feel their way around very carefully. Gradually, the first light sculptures emerge from the darkness. Are they drawings sent by distant hands before they dissolve on earth? Or is it the sparkle of diamonds, which in the legend of the Puri indigenous peoples are nothing more than the charred remains of the sacred “Acaiaca” tree?

Even the Baroque architects knew of the dramatic effect of chiaroscuro, which fascinates visitors to the church of São Bento in Rio de Janeiro. Much remains hidden in the subtle interplay between light and shadow. It is as if a long twilight had fallen on the saints.

STUDIO DRIFT draws on the tradition of church interiors in Dutch Baroque paintings, for example, by Pieter Saenredam and Emanuel de Witte, who were praised for their highly complex manifestations of mathematics and light in the 17th century.

Contemporary art is to the Baroque what the Veil of Veronica is to the face of the crucified: The contours of the model are still recognizable, but the impression takes on a life of its own. All great works of the past, especially those of sacred origin, carry their virtual translation into the present. Contemporary artists have learned to squeeze a spark of poetry out of even the most modest remnants and decipher the innermost contents of the past, leaving us with a whiff of the air that used to surround our forebears. It is almost as if there were a secret agreement between the old masters and the artists of today, a faint messianic force whose echo spans the centuries.

Light may seem immaterial to us, but in the hands of STUDIO DRIFT it takes on an almost physical, even painful dimension, as the contours of their compositions literally cut through space and any matter that might be in it.

But light also confronts us with a new notion of time. In our daily experience, with time rushing by, the present is just a constant passage of future to past. The alienating effect of light can re-stimulate attention and prolong perception to restore the present and interrupt the passage of time for a precious moment.

The sky may be empty, but, at least, it will always be full of light.

“As coisas têm peso, massa, volume, tamanho tempo, forma, cor, posição, textura, duração densidade, cheiro, valor, consistência profundidade, contorno, temperatura função, aparência, preço, destino, idade, sentido. As coisas não têm paz”.

Arnaldo Antunes, *As coisas não têm paz*

Décadas atrás, um conceito ocupava o imaginário de muitas crianças: o mundo biônico. Da Mulher Biônica ao Homem de Ferro, nessa visão do futuro, a biologia dos corpos humanos seria potencializada pela eletrônica e pela robótica, e seríamos imensamente mais fortes e poderosos, por sermos seres híbridos.

Os artistas Lonneke Gordijn e Ralph Nauta criaram o DRIFT, na Holanda, em 2007. Hoje, trata-se de um *pool* criativo multidisciplinar, que pesquisa formas positivas do uso da tecnologia para evidenciar fenômenos da natureza e da sociedade. A palavra *drift*, em inglês, quer dizer “à deriva” ou “estar à mercê”, mas a prática do grupo revela como essas expressões podem também ser parte de um processo ativo e criativo.

Vida em Coisas é uma exposição interdisciplinar que mostra como a vida pode se manifestar em objetos criados por nós. Do voo dos pássaros à distribuição das sementes pelo ar, até o comportamento

da gravidade sobre os corpos. A ideia é dar visibilidade às formas de vida latente, presentes em objetos inanimados, porém, imantados pela tecnologia sensível do DRIFT.

Existe uma lógica por trás da obra deles, que é a possibilidade de a natureza e a tecnologia poderem viver em harmonia. Seja pelo mundo biônico, seja pelo conceito de animismo, em que todas as coisas – animais, fenômenos naturais e objetos inanimados – possuem um espírito que os conecta uns aos outros. É uma construção antropológica, usada para identificar traços comuns de espiritualidade entre diferentes sistemas de crenças.

Por sua vez, o DRIFT faz uma versão contemporânea de animismo, cujas coisas são impregnadas por uma alma, repleta de intenção. Essa transformação de um híbrido entre um robô e uma flor, revela o encontro entre a projeção que fazemos das coisas e aquilo que elas potencialmente podem ser. O trabalho do coletivo mostra o quanto tudo está realmente interconectado, entre o mundo natural e o mundo artificial, e como essa fronteira vem se rompendo.

Ao estudar o comportamento de cada ser vivo e tentar emular artificialmente seu comportamento, passamos a criar uma escuta e uma linguagem que, em alguma dimensão simbólica, nos sincroniza entre essas dimensões. Espasmo, voo, fragmentação, respiração são códigos desse encontro de potências; cada sopro germina uma nova safra e uma coreografia da vida se desenha. As obras aqui aproximam o visitante de uma observação atenta do ritmo da vida, só que as reinventam com a combinação entre ciência, tecnologia, design e arte.

___ life in things

“Things have weight, mass, volume, size
time, shape, color, position, texture, duration
density, scent, value, thickness
depth, contour, temperature
function, appearance, price, purpose, age, meaning.
Things have no peace.”

Arnaldo Antunes, *Things Have no Peace*

Decades ago, a concept used to occupy the imaginary of many children: the bionic world. From the Bionic Woman to the Iron Man, in this vision of the future, the biology of human bodies would be enhanced by electronics and robotics, and we would be far stronger and much more powerful due to our hybrid nature.

Artists Lonneke Gordijn and Ralph Nauta established DRIFT in Netherlands in 2007. Now, the studio has become a multidisciplinary creativity pool that carries out research on the positive use of technology to highlight natural and social phenomena. The word *drift* means to move aimlessly or to be at the mercy of something, but this group's practice unveils that these expressions can also constitute an active and creative process.

Life in Things is an interdisciplinary exhibition that shows how life can manifest itself through objects created by us. From the flight of

___ CURATOR **MARCELLO DANTAS**

birds, distribution of seeds in air, to the gravitational effect on bodies. The idea is to give visibility to latent life forms, present in inanimate objects, however, magnetized by DRIFT's sensitive technology.

There's a logic behind their work, which is the possibility that nature and technology might coexist in harmony – be it through the bionic world or by means of the concept of animism, in which all things (animals, natural phenomena and inanimate objects) possess a spirit connecting them with one another. This is an anthropological construction used to identify common spiritual features across different belief systems.

DRIFT, in turn, creates a contemporary version of animism, whereby things are impregnated with a soul which is full of intention. This transformation of a hybrid between a flower and a robot reveals the confluence of the projection of things inside our minds and what they can potentially be. The work of the collective illustrates how everything is indeed interconnected between the natural and the artificial worlds, and how this boundary is being broken.

When we study the behavior of each living being and try to artificially emulate this behavior, we start hearing and creating a language which, in some symbolic dimension, synchronizes us amidst these spheres. Spasm, flight, fragmentation and breath are codes for this gathering of strengths; each blow sprouts a new harvest, and a choreography of life is drawn. The works on display here bring the spectator close to the careful observation of the rhythm of life, but now reinvented through the combination of science, technology, design and art.



SHYLIGHT

2006 — 2014

alumínio, aço inoxidável polido, seda, luzes de LED, robótica

[aluminium, polished stainless steel, silk, LEDs, robotics]

Representado por [Represented by] Pace Gallery

Algumas espécies de flores se fecham à noite para se defender e preservar seus recursos. Este mecanismo natural, altamente evoluído, chama-se nictinastia e inspirou DRIFT a criar *Shylight*, uma escultura que desabrocha e retorna a seu estado original, criando uma coreografia fascinante que reproduz a nictinastia de flores reais. Objetos de fabricação humana tendem a ter uma forma estática, enquanto o mundo natural – incluindo os seres humanos – está sujeito a uma constante metamorfose e à adaptação a seu entorno.

Shylight nasce de uma pesquisa de cinco anos dos artistas sobre como mimetizar expressões de personalidade e emoções. Feita a partir de diversas camadas de seda, os movimentos imprevisíveis e de aparência natural concedem à obra uma coreografia sutil e graciosa, em que um objeto inanimado parece ganhar vida.

Certain types of flowers close at night, for self-defense and to conserve their resources. This highly evolved natural mechanism is called “nyctinasty” and inspired DRIFT to create *Shylight*, a sculpture that unfolds and retreats to its original state to make a fascinating choreography, mirroring the nyctinasty of real flowers. Man-made objects tend to have a static form, while everything natural in this world, including people, are subject to constant metamorphosis and adaptation to their surroundings.

Shylight stems from the artists’ 5-year research period on how to mimic expressions of emotion and character. Created out of several layers of silk, its unpredictable and natural looking movements provide the work with a subtle and graceful choreography, whereby an inanimate object seems to come alive.









FRAGILE FUTURE

2005

Sementes de dente-de-leão, bronze fosforoso, eletrônicos, luzes de LED

[Real dandelion seeds, phosphorus bronze, electronics, LEDs]

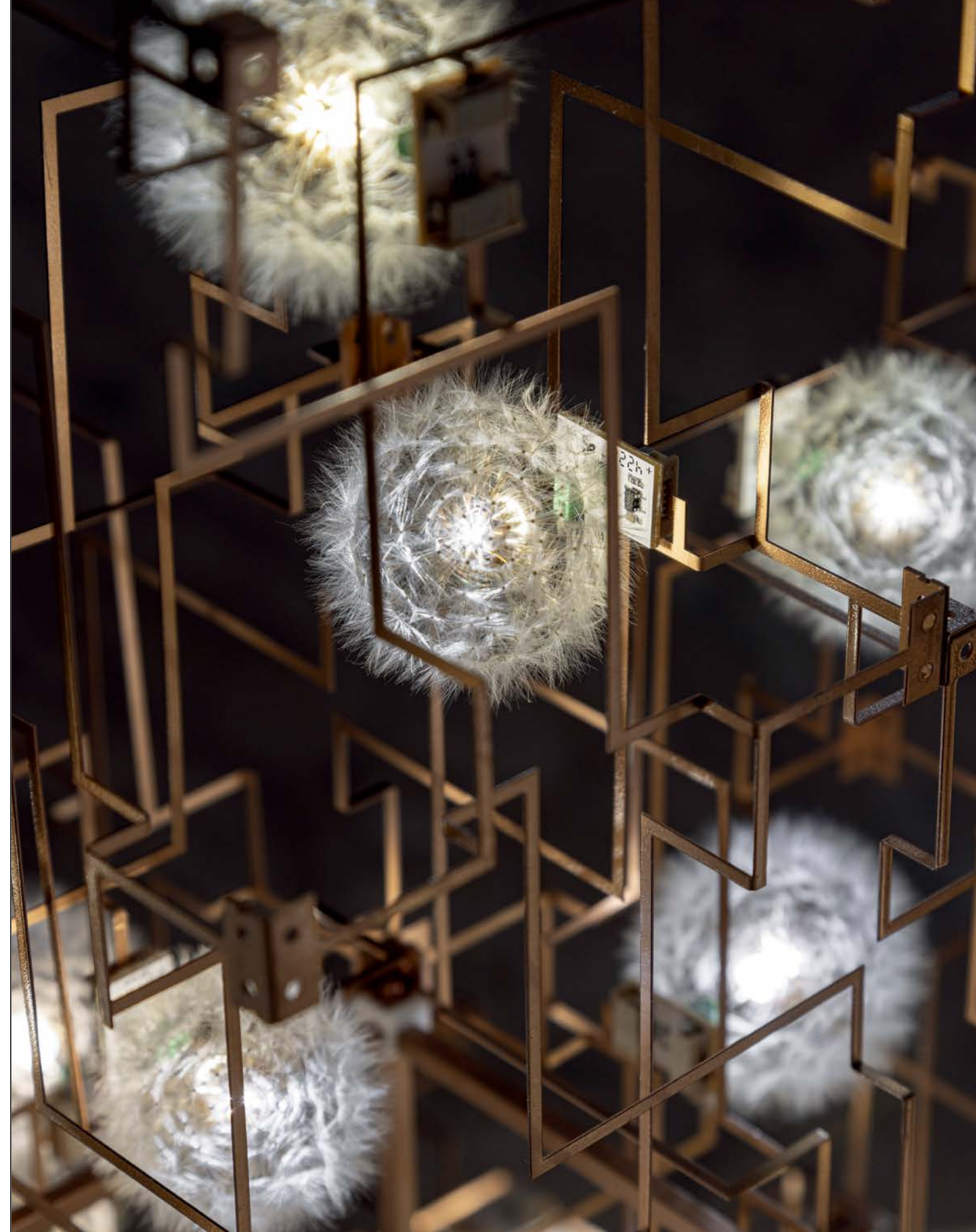
Representado por [Represented by] Carpenters Workshop Gallery

Em *Fragile Future*, DRIFT funde natureza e tecnologia em uma escultura luminosa multidisciplinar. O projeto apresenta uma visão crítica, porém utópica, sobre o futuro do planeta, em que duas evoluções aparentemente opostas fazem um pacto de sobrevivência. A obra é composta por três circuitos elétricos de bronze conectados a dentes-de-leão emissores de luz. Assim como a natureza, a escultura se adapta ao espaço, e pode crescer infinitamente se acrescentados novos circuitos à sua estrutura.

Esta é uma obra cuja produção consome bastante tempo, já que o processo é inteiramente manual. Anualmente, o estúdio coleta cerca de 15 mil sementes de dente-de-leão durante a primavera em Amsterdã, na Holanda. Elas são coladas individualmente às luzes de LED para recriar esta versão elétrica da flor que pode ser iluminada.

With *Fragile Future*, DRIFT fuses nature and technology into a multidisciplinary light sculpture. The project is a critical yet utopian vision on the future of our planet, wherein two seemingly opposite evolutions have made a pact to survive. *Fragile Future* consists of three-dimensional bronze electrical circuits connected to light-emitting dandelions. As the sculpture can go on endlessly by adding new circuits, it can adapt to a space, just like nature does.

The work is extremely time consuming to make, as everything is handmade. Yearly, the studio collects around 15,000 dandelion seeds during spring in Amsterdam, Netherlands. The dandelion seeds are glued individually onto the LED light to recreate the flower in an electrical version that can light up.







— a luz distante da rua garay

Em 1980, o arquiteto brasileiro Oscar Niemeyer projetou a Rua Garay, um dos eixos principais da cidade de Brasília. A obra foi concluída em 1985, mas a iluminação pública não foi instalada até 2010. Durante esse período, a rua ficou conhecida como "Rua das Luzes", devido à falta de iluminação pública. A obra de Niemeyer foi considerada um dos maiores sucessos da arquitetura brasileira, mas a falta de iluminação pública tornou a rua um dos locais mais inseguros da cidade. A obra de Niemeyer foi considerada um dos maiores sucessos da arquitetura brasileira, mas a falta de iluminação pública tornou a rua um dos locais mais inseguros da cidade.

— the distant light from

The Brazilian architect Oscar Niemeyer designed Rua Garay, one of the main axes of Brasília, in 1980. The work was completed in 1985, but public lighting was not installed until 2010. During this period, the street was known as "Street of Lights" due to the lack of public lighting. Niemeyer's work was considered one of the greatest successes of Brazilian architecture, but the lack of public lighting made the street one of the most dangerous places in the city.



...a
...a

— a luz distante da rua garay

...a luz distante da rua garay
...a luz distante da rua garay
...a luz distante da rua garay

Garay

...a luz distante da rua garay
...a luz distante da rua garay





DRIFT
ZOOLOGICAL GARDENS
1-14

DANDELIGHT

2007

Bronze fosforoso, luz de LED, sementes de dente-de-leão, domo de vidro
[Phosphorus bronze, LED light, real dandelion seeds, glass dome]
Representado por [Represented by] Carpenters Workshop Gallery

Dentes-de-leão podem ser encontrados em quase todo o território terrestre, de campos intocados a áreas industriais – eles são capazes de florescer até mesmo ao lado das rodovias mais movimentadas. Apesar de geralmente passarem despercebidos e serem vistos como ervas daninhas, a planta tem importantes propriedades medicinais e, observada de perto, nota-se sua estética inimitável que lembra um paraquedas.

Inspirado nos processos trabalhosos que simbolizam a fragilidade da vida, *Dandelight* é um manifesto contra a cultura do descarte. A escultura é feita de sementes verdadeiras de dente-de-leão, que são colhidas durante a primavera na Holanda. Estas são conectadas, uma a uma, a luzes de LED. Uma pequena haste de cobre conecta o LED a uma bateria, que é visivelmente integrada ao design em vez de ser ocultada, como de costume. Cada peça é feita manualmente e, portanto, única.

Dandelions can be found almost anywhere on earth, from pristine meadows to industrialized areas – they even flourish on the side of the most heavily trafficked highways. Despite usually going overlooked and seen as weeds, dandelions have medicinal properties and, when closely observed, the inimitable aesthetic of its parachute ball can be noticed.

Based on labor-intensive processes that symbolize the fragility of life, *Dandelight* is a statement against the throwaway culture. The sculpture is made of real dandelion seeds that are handpicked during the spring season in the Netherlands. These seeds are connected to the LEDs seed by seed. A little copper stem connects the LED to a battery, which is visibly integrated into the design and not hidden away as usual. Each piece is handmade and therefore different.





AMPLITUDE

2015

Latão, vidro borossilicato, robótica, aço inoxidável

[Brass, borosilicate glass, robotics, stainless steel]

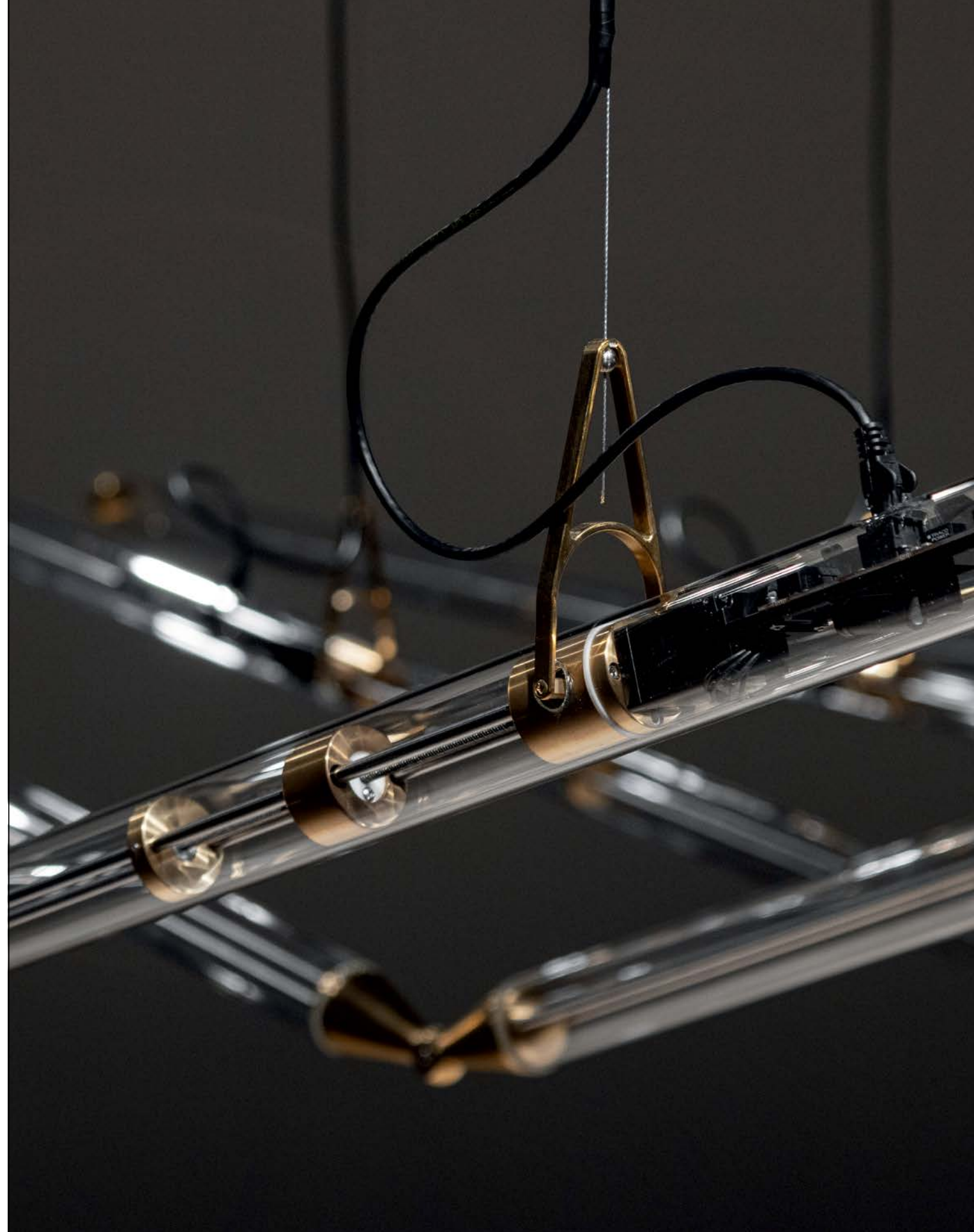
Nesta instalação cinética, os artistas replicam o movimento universal infinito que encontramos na natureza, como, por exemplo, nas ondas do mar.

É natural aos seres humanos alinhar-se às frequências ao seu redor. Isto determina uma busca constante por harmonia com o ambiente e é o que dita nosso ritmo natural – os batimentos cardíacos e a respiração tendem a se adaptar a este ritmo.

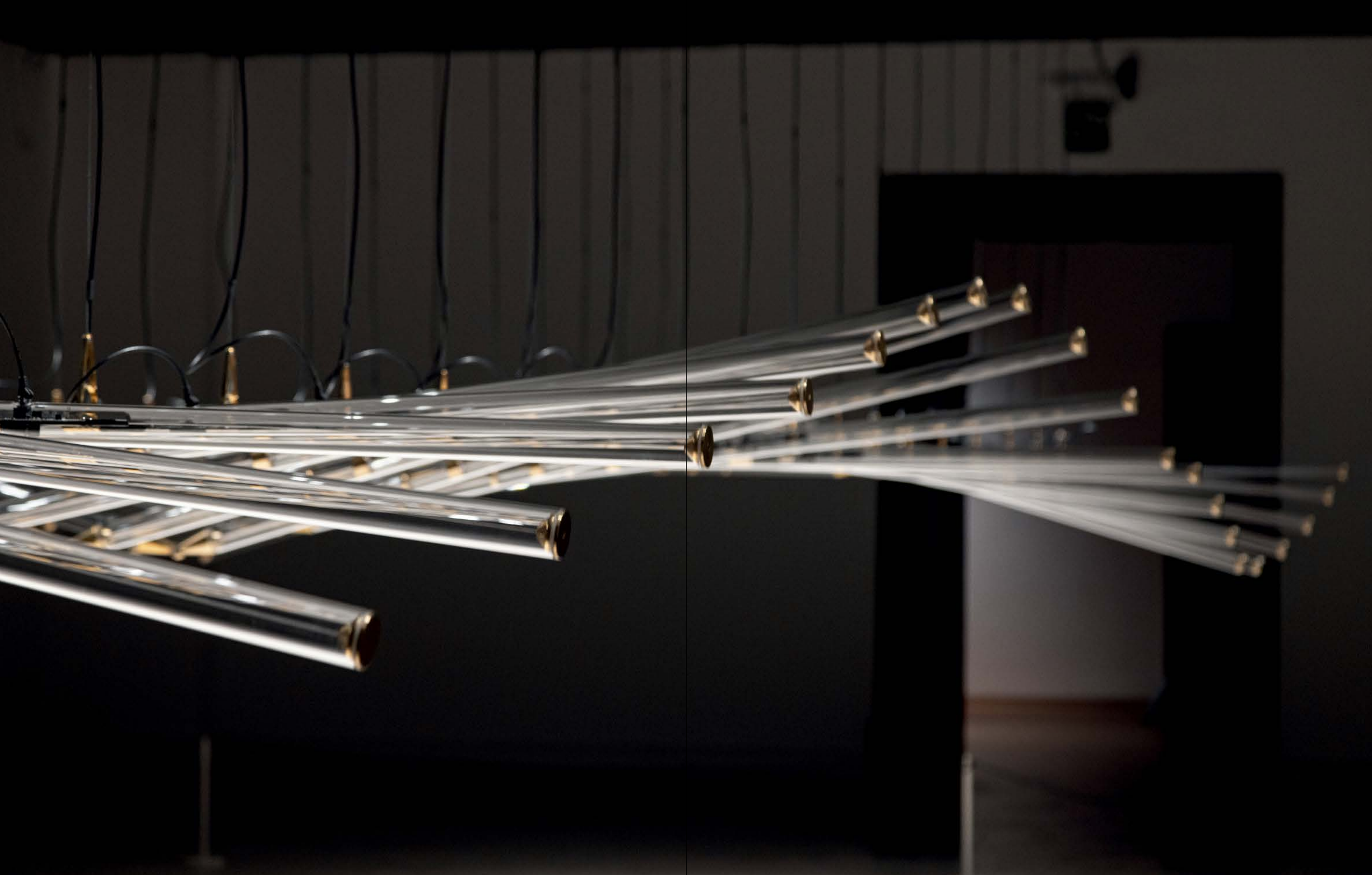
Por meio de suas contínuas pulsações e a habilidade de refletir a luz em seu entorno, *Amplitude* imprime uma sensação de leveza. Cada elemento da escultura funciona como um indivíduo que atua em sua própria amplitude, ao mesmo tempo em que opera como um coletivo. A combinação dos movimentos é sincronizada e, em alguns momentos, descompassada. Movimento e elementos móveis em harmonia ou em desbalanço são onipresentes na natureza. Sem movimento, não há vida. Com *Amplitude*, DRIFT busca criar uma experiência que coloque o público na mesma frequência da natureza.

In this kinetic sculpture, artists reproduced infinite universal movements found in nature, such as ocean waves. It is natural for humans to align to the frequencies around them. This determines the constant seek for balance with our environment and it dictates our natural rhythm: our heartbeat and breath tend to adapt to this.

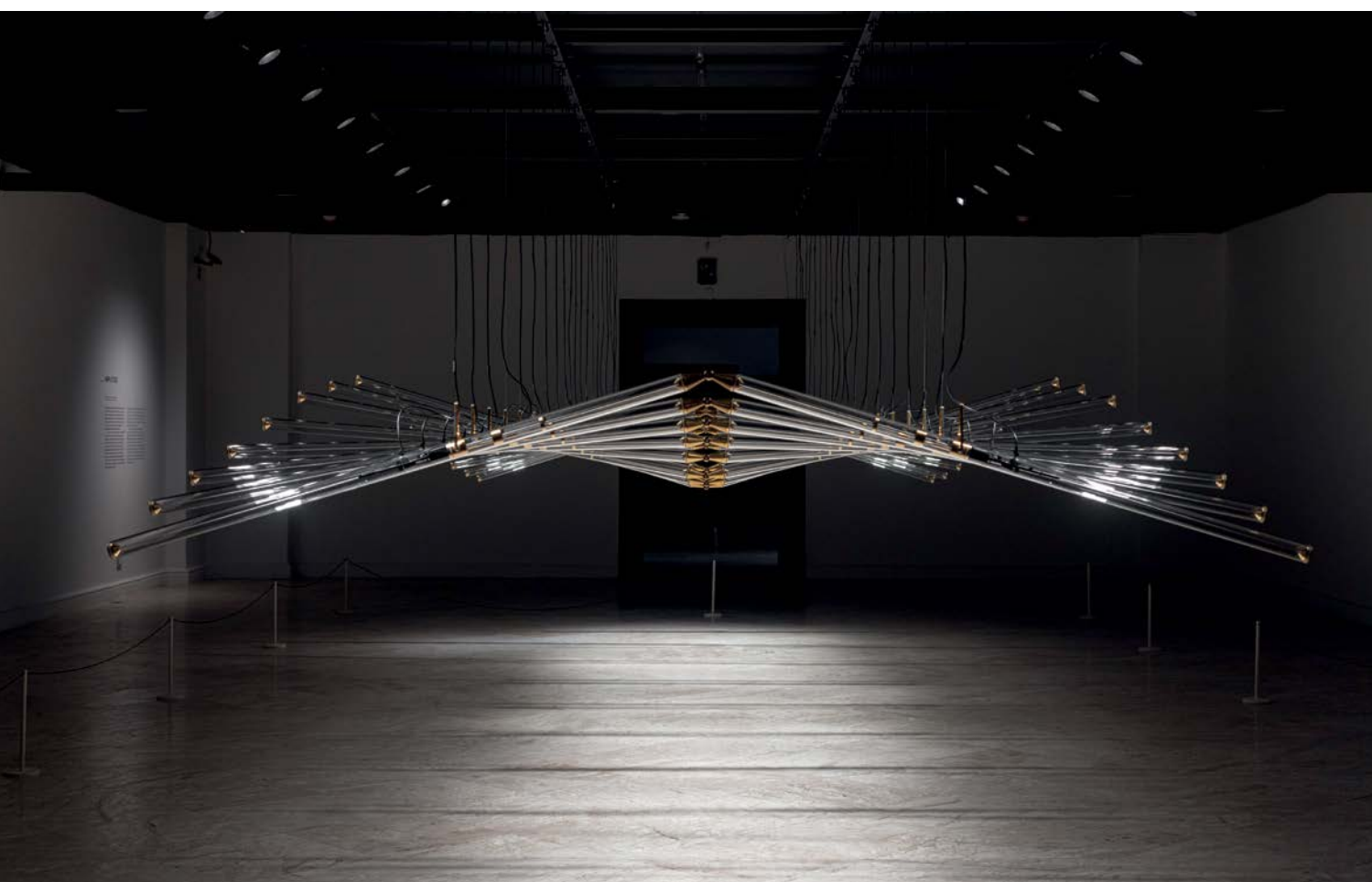
Through its continuous pulsations and ability to reflect the light around it, *Amplitude* instills a feeling of weightlessness. Each element of the sculpture acts as an individual and performs in its own amplitude, but at the same time, the elements work as a collective. The combination of movements is synchronized, and at certain times out of step. Movement and moving elements in and out of balance are present everywhere in nature. Without movement, there is no life possible. With *Amplitude*, DRIFT seeks to create an experience that will tune the audience to the frequency of nature.











MATERIALISM

2018 — presente [present]
Representado por [Represented by] Pace Gallery

Materialism é um projeto de pesquisa que explora as coisas que nos cercam e os materiais que as compõem. Desde o Renascimento, cientistas vêm investigando o mundo de forma sistemática, utilizando razão e observação para desvendar os mistérios da natureza e entender sua materialidade. Este processo produziu uma imensa quantidade de conhecimento e avanços, ao mesmo tempo que introduz, até hoje, milhares de novas “coisas artificiais” – objetos que sustentam a nossa existência, resultantes da industrialização e do comércio, e que contêm uma série de componentes forjados pelo design. Entretanto, cada vez mais as pessoas estão alheias aos mecanismos internos e à composição dessas “coisas artificiais”.

Nesta obra, DRIFT subverte as regras da engenharia da produção em massa, desconstruindo produtos do cotidiano e reconstruindo-os em forma de blocos. Itens dos quais normalmente notamos apenas sua funcionalidade, tais quais um fusca, uma bicicleta e um Game Boy, até dois produtos bastante conhecidos pelo público brasileiro: a Havaiana e o pandeiro, desenvolvidos especialmente para a exposição.

Materialism is a research project that examines the things we surround ourselves with and the materials that comprise them. Since the Renaissance, scientists have probed the world systematically, using reason and observation to unveil the mysteries of nature, to understand its materiality. That process has yielded immense knowledge while at the same it has been introducing, until today, millions of new “artificial things” – objects that support our existence through industrialization and commerce and which contain several materials forged together by design. Yet people feel increasingly disconnected from the inner workings and composition of all these “artificial things.”

In this work, DRIFT reverses the mandates of mass production engineering and deconstructs everyday products only to rebuild them as blocks. We tend to consider only the functionality of things, such as a Volkswagen Beetle, a bike, a Game Boy and even two objects that are very well known to the Brazilian public: a pair of Havaianas and a *pandeiro*, which were both specially developed for this exhibition.



BICICLETA BIKE

Aço, borracha, espuma de poliuretano, alumínio, tinta (esmalte), ABS, POM, aço inoxidável, gel, policarbonato vermelho, latão, ímã, fibra de vidro

[Steel, rubber, PU foam, aluminium, paint (lacquer), ABS, POM, stainless steel, gel, PC (red), brass, magnet, fiberglass]

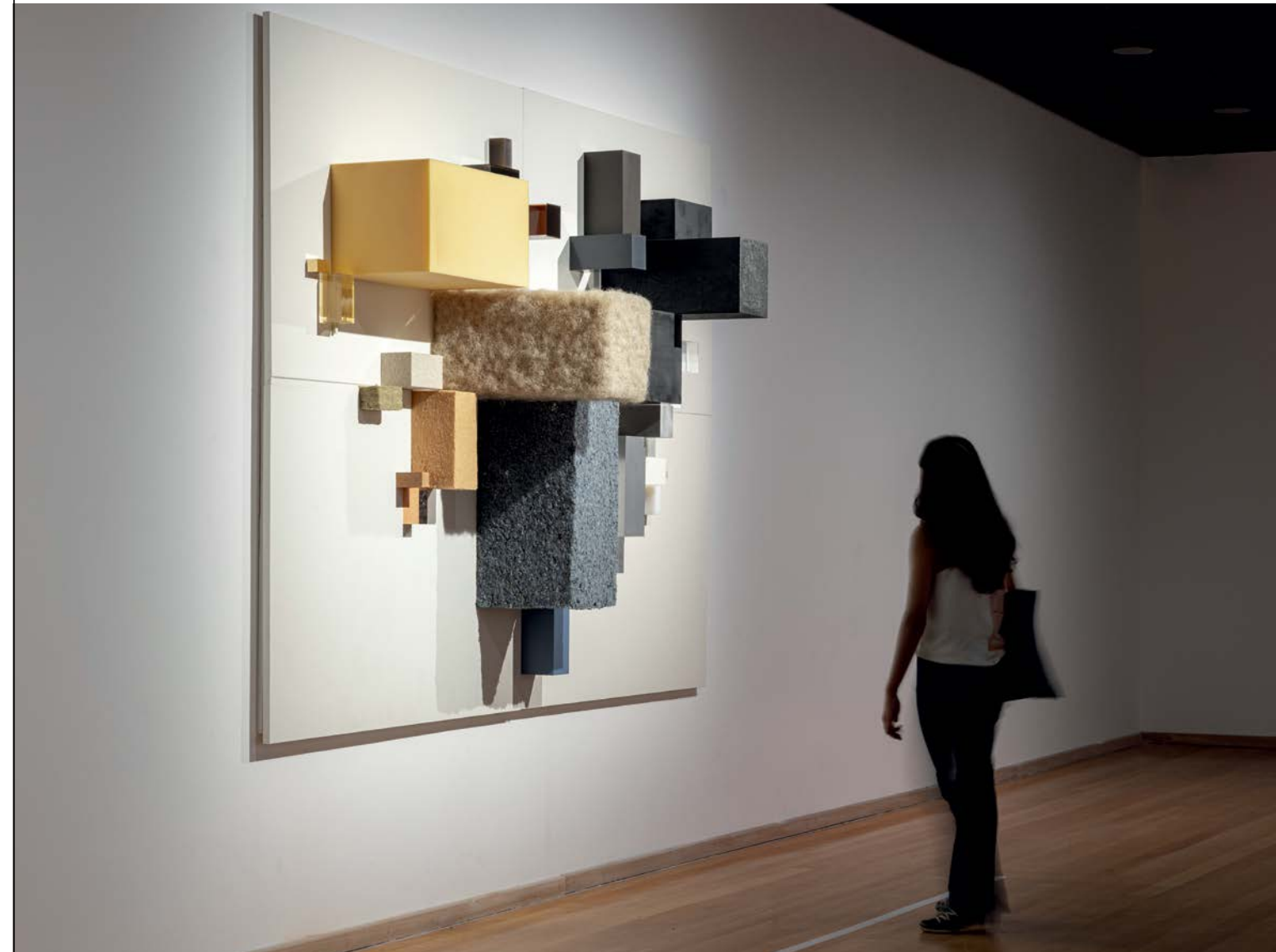




FUSCA VOLKSWAGEN VW BEETLE

Algodão, espuma de poliuretano, crina de cavalo, aço, borracha, alcatrão, alumínio, pó de madeira, Tectyl, vidro, esmalte, POM, PVC, ácido, liga de Al/Mg, papel, graxa, óleo de motor, óleo de engrenagem, náilon, ABS, fluido para freios, chumbo, acrílico vermelho, aço inoxidável, cobre, baquelite, Polietileno de Alta Densidade (PEAD), cortiça, latão, lâ de vidro, porcelana, acrílico, PBT, ímã, ferramentas, grafite, Vitrite, estanho, cromo, tungstênio

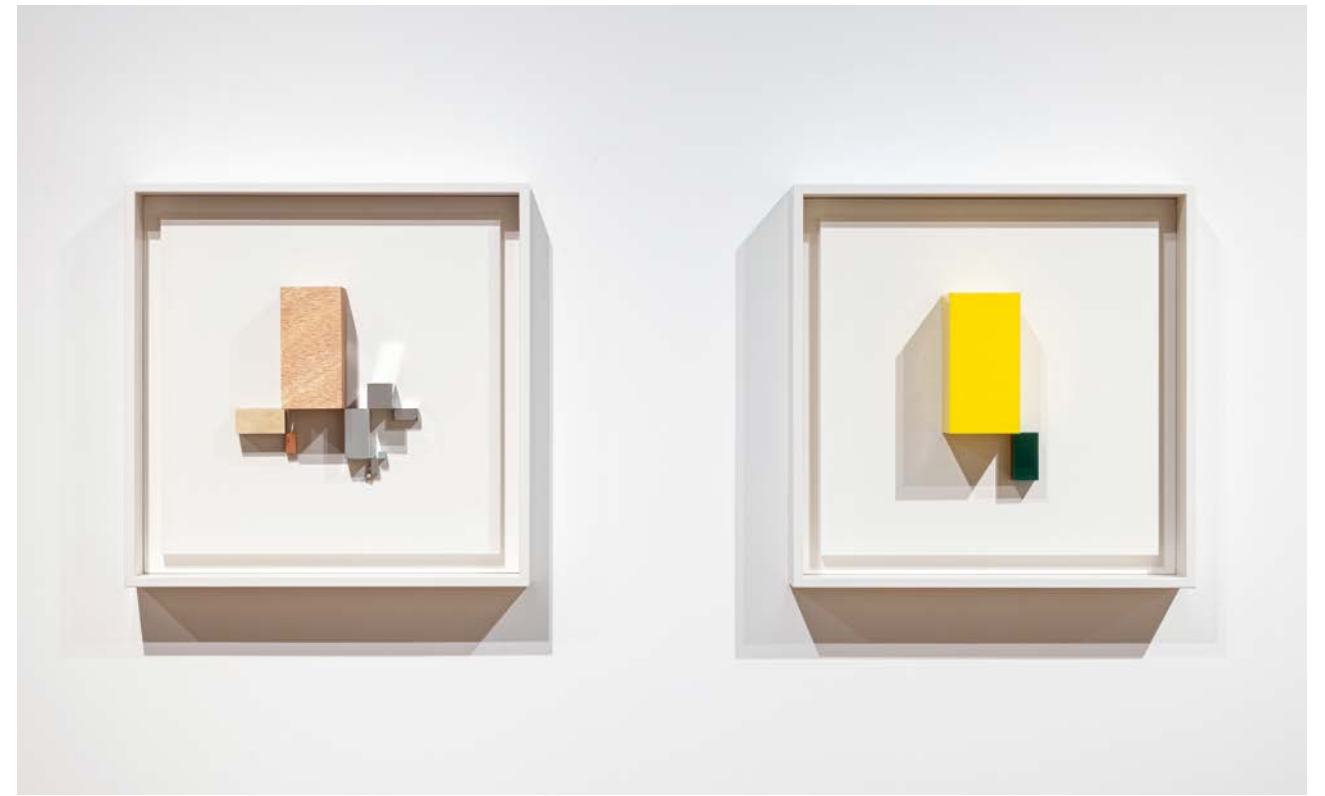
[Cotton, PU foam, horsehair, steel, rubber, tar, aluminium, wood powder, tectyl, glass, lacquer, pom, PVC, acid, Al/Mg alloy, paper, grease, motor oil, gear oil, nylon, ABS, brake fluid, lead, PMMA red, stainless steel, copper, bakelite, HDPE, cork, brass, glasswool, porcelain, plexiglass, PBT, magnet, kit, graphite, vitrite, tin, chrome, tungsten]



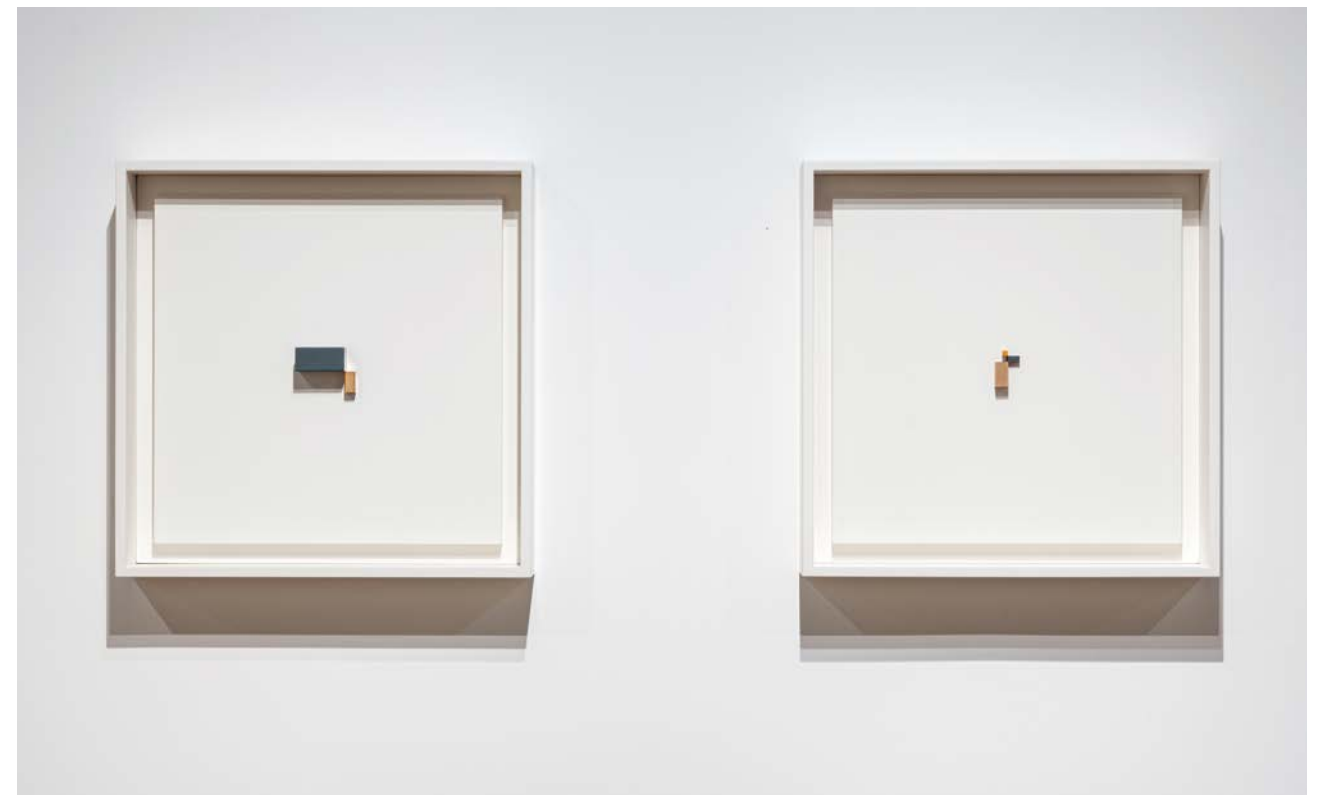




1, 2



3, 4



5, 6

1

GAME BOY

Plástico ABS, FR4, PVC, dióxido de manganês, zinco + gel (ZnCl₂), vidro, éter de polifenileno, aço, PET, silicone condutivo, isolador epóxi, náilon (preto), náilon (roxo/vermelho), cobre, náilon (cinza), alumínio, náilon (translúcido), aço galvanizado, máscara de soldadura, borracha, silicone, cerâmica, bronze fosforoso, aço inoxidável, ímã, PVA + iodo, fita Kapton, papel, grafite, poliuretano, esmalte, estanho, espuma, silicone, latão, níquel, epóxi, filme poliamida, cristal de quartzo, ouro, cristal líquido, alumínio-gálio-índio-fósforo (AlGaInP), prata [ABS, FR-4, PVC, manganese dioxide, zinc + gel (ZnCl₂), glass, PPE, steel, PET, conductive silicone, insulating epoxy, nylon (black), nylon (purple/red), copper, nylon (grey), aluminium, nylon (translucent), zinc-plated steel, solder mask, rubber, silicone, ceramics, phosphor bronze, stainless steel, magnet, PVA + iodine, kapton tape, paper, graphite, PU, lacquer, tin, foam, silicon, brass, nickel, epoxy, polyamide film, quartz crystal, gold, liquid crystal, aluminium gallium indium phosphide (AlGaInP), silver]

2

JOGO DE GAME BOY GAME BOY GAME

Plástico ABS, FR4, isolador epóxi, papel, cobre, silicone, grafite, aço, esmalte, estanho, máscara de soldadura [ABS, FR-4, insulating epoxy, paper, copper, silicon, graphite, steel, lacquer, gold, tin, solder mask]

3

LÁPIS PENCIL

Madeira, grafite, esmalte [Wood, graphite, lacquer]

4

CABO ELÉTRICO ELECTRIC CABLE

PVC, cobre [PVC, copper]

5

PANDEIRO

Madeira compensada, aço, alumínio, pele de cabra, cromo, cobre, aço inoxidável, esmalte, níquel, zinco [Plywood, steel, aluminium, goatskin, chrome, copper, stainless steel, lacquer, nickel, zinc]

6

HAVAIANAS

Borracha natural, PVC [Natural rubber, PVC]



FRANCHISE FREEDOM

DOCUMENTAÇÃO EM VÍDEO [VIDEO DOCUMENTATION]

2017
video [video] 2'43"
por [by] Eyeforce para [for] DRIFT

Franchise Freedom é uma instalação aérea imersiva que explora as fronteiras entre natureza e tecnologia e provoca um impactante vínculo social. A obra é uma revoada autônoma de centenas de drones que simula um bando de estorninhos. DRIFT estudou por mais de dez anos os padrões naturais de voo destes pássaros e os converteu em um software integrado aos drones. Cada um possui uma fonte de luz, e sua intensidade e cor são influenciadas pelas distâncias entre os outros elementos, ressaltando a densidade do grupo.

Embora os padrões possam parecer aleatórios e a imagem de uma revoada possa remeter à liberdade, o comportamento destas aves é inteiramente orquestrado e sujeito a muitas regras e instintos de sobrevivência. Existe uma beleza na observação das decisões repentinas de milhares de pássaros e as reações de um em relação ao outro. Se cada um agisse sozinho, o resultado seria totalmente caótico. Assim como eles, as pessoas encontram segurança em grupo, enquanto são, ao mesmo tempo, forçadas a agir de acordo com um conjunto de regras sobre as quais a sociedade funciona.

Franchise Freedom is an immersive aerial installation exploring the relationship between nature and technology, generating an impactful social connection. The work is composed of an autonomously group of hundreds of drones which simulate a swarm of starlings. DRIFT studied the natural flight patterns of starlings for over ten years and translated them into software that has been embedded into the drones. Each drone has a light source whose intensity and color are influenced by the distance between it and other drones, emphasizing the density of the group.

Although these patterns may appear random, and the impression of such a swarm may remind us of freedom, the behavior of these birds is completely orchestrated and subject to many rules and survival instincts. There is beauty in watching these sudden decisions of thousands of birds and their reactions to one another. If every bird were to operate on its own, complete chaos would be the result. Just like birds, people find safety in a group, while at the same time they are forced to act according to a set of rules on which society functions.





Drone da performance aérea *Franchise Freedom*
Tecnologia via Nova Sky Stories. Produção de Drone Stories
[Drone as a part of the aerial performance *Franchise Freedom*
Technology via Nova Sky Stories. Production by Drone Stories]



EGO

2020

Fibra de náilon, fibra Dyneema, motores, alumínio, software
[Nylon fibre, dyneema, motors, aluminum, software]

EGO é uma escultura cinética tempo-dependente feita por um bloco de finas linhas de fibra de náilon que se move por meio de uma delicada coreografia. Sua forma, aparentemente sólida, contrasta com o material leve e movimentação fluída. Criada originalmente para a ópera *L'Orfeo*, da Dutch Travel Opera, a obra representa a oscilação das emoções e o dinamismo do pensamento humano.

Para produzir *EGO*, um software personalizado foi desenvolvido para possibilitar que oito motores, cada qual com seu algoritmo, desse mobilidade ao bloco no tensionar dos fios, alternando-o entre estados naturais e não naturais. *EGO* materializa a conexão entre a performance e a instalação, na qual cada edição apresenta uma coreografia única e inédita.

EGO is a time-based kinetic sculpture composed of a woven block made of nylon which moves around performing a delicate choreography. Its apparently rigid shape contrasts with its light material and free-flowing movement. Created originally for the opera *L'Orfeo* by Dutch Travel Opera, the work represents the oscillation of human emotions and the dynamism of human thought.

In order to produce *EGO*, a custom software was developed allowing that the eight motors, each based upon its own algorithm, provide the block with mobility by producing tension on wires, alternating between natural and non-natural states. *EGO* embodies a bridge between performance art and installation, in which every iteration represents a unique and unprecedented choreography.









CODED NATURE

2022

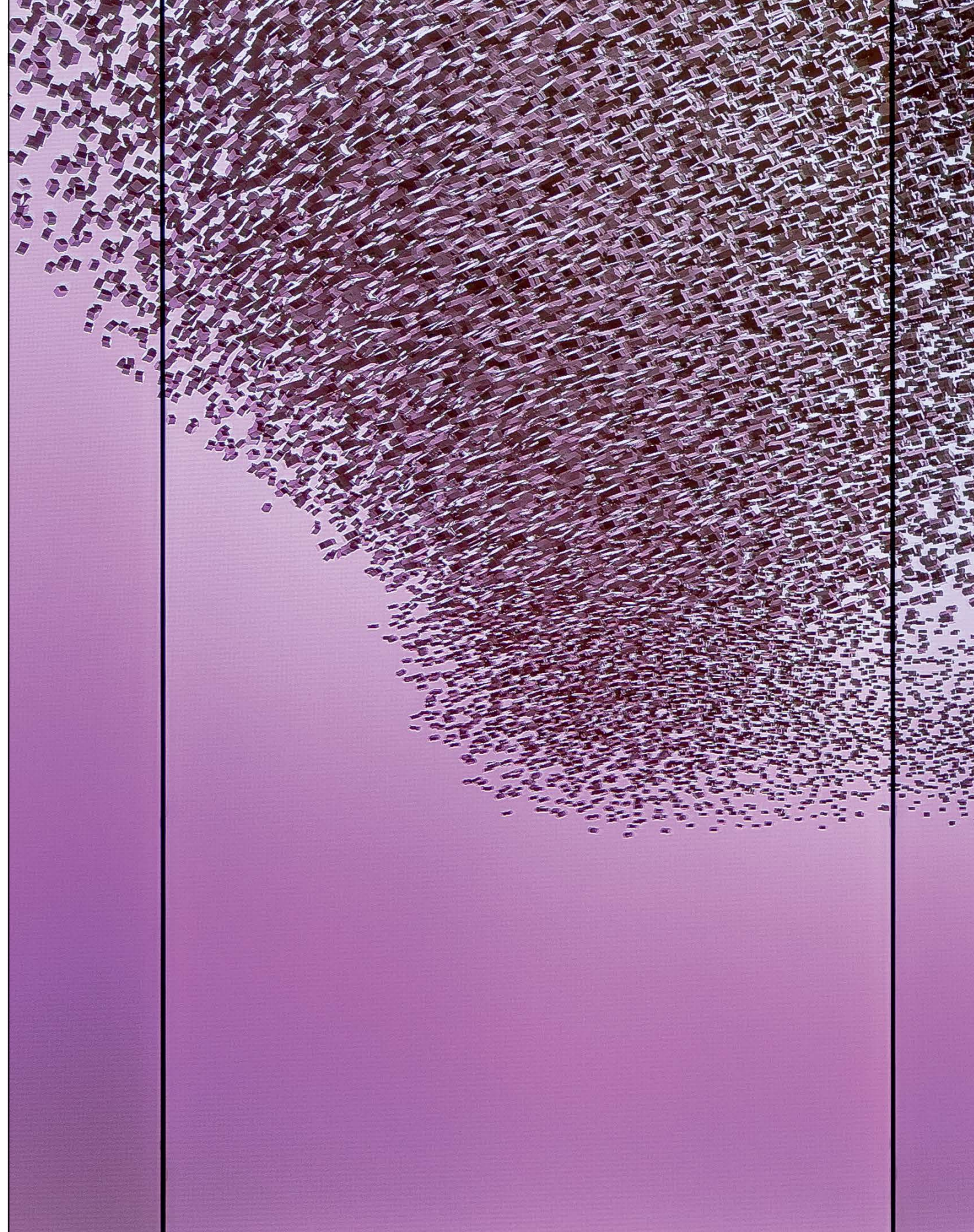
Software interativo digital em tempo real de bando de estorninhos em tela *video-wall* LG de 55" com câmera [Real-time interactive digital starling swarm software on 55" LG video-wall screens with camera]

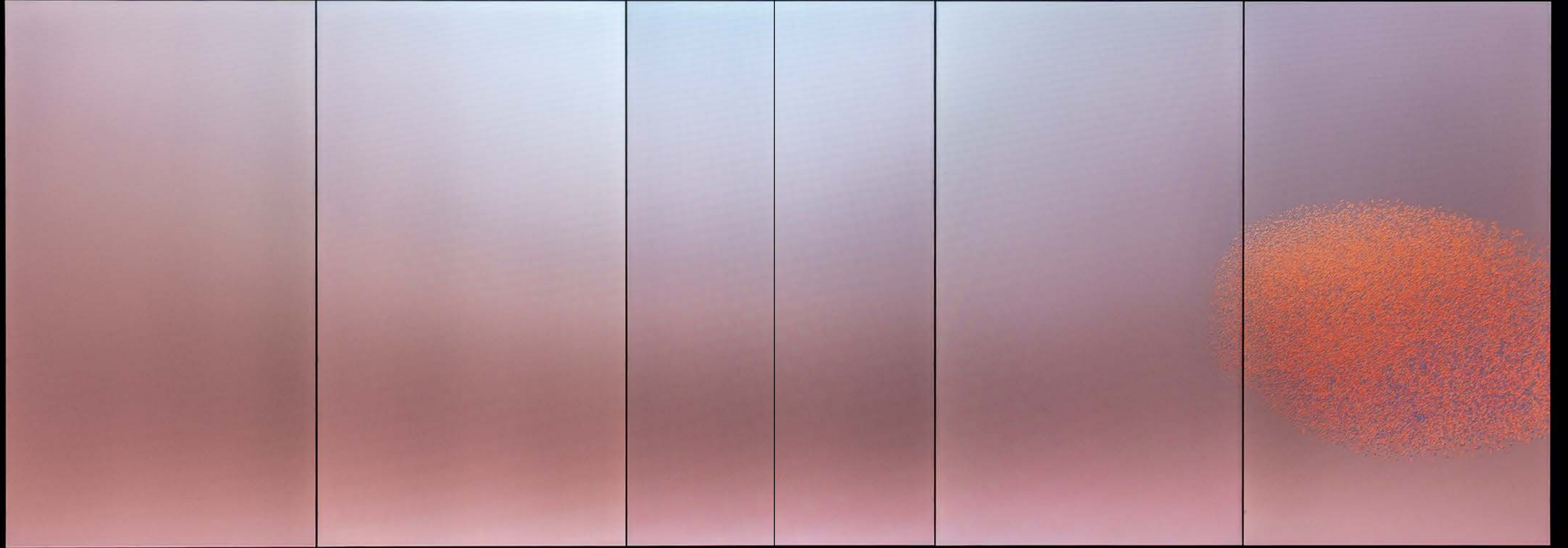
Esta série foi criada para descobrir e evidenciar os padrões de movimento que acontecem no mundo natural, cada um representando um código diferente no complexo processo da vida. Seja mimetizando uma revoada de estorninhos, cardumes de peixes ou padrões lineares de uma colônia de formigas, cada obra destaca a interação de um organismo ou elemento. A harmonia da vida pode ser notada em uma variedade de formas, e *Coded Nature* é uma expressão visual da diversidade de sinfonias harmônicas criadas e cultivadas pela natureza ao longo do tempo.

Por meio de um sensor de profundidade, o computador capta o número de pessoas e os movimentos diante da tela, refletindo no comportamento dos pássaros. A interação também influencia o bando, levando *Coded Nature* a adotar uma atitude de autoproteção, tal qual fazem os estorninhos na natureza.

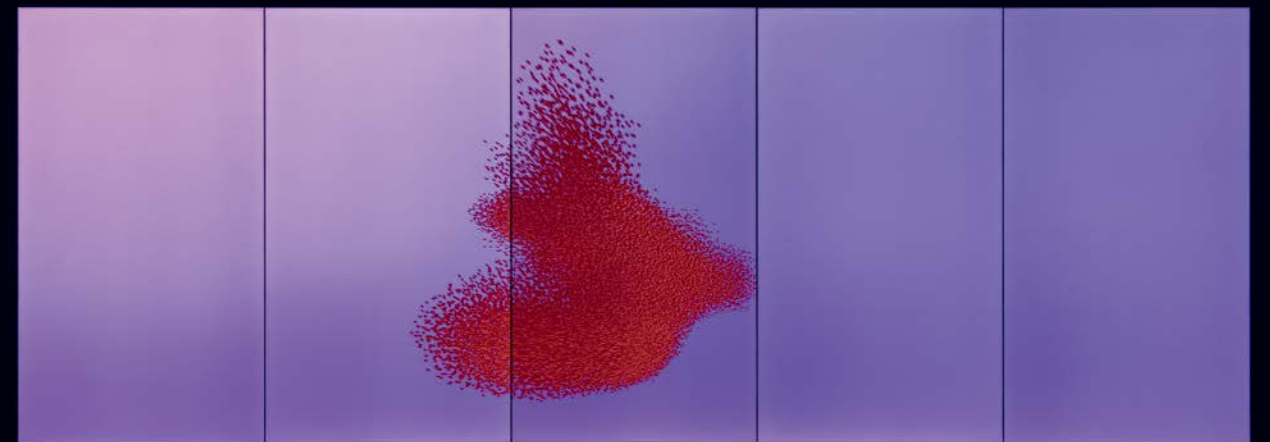
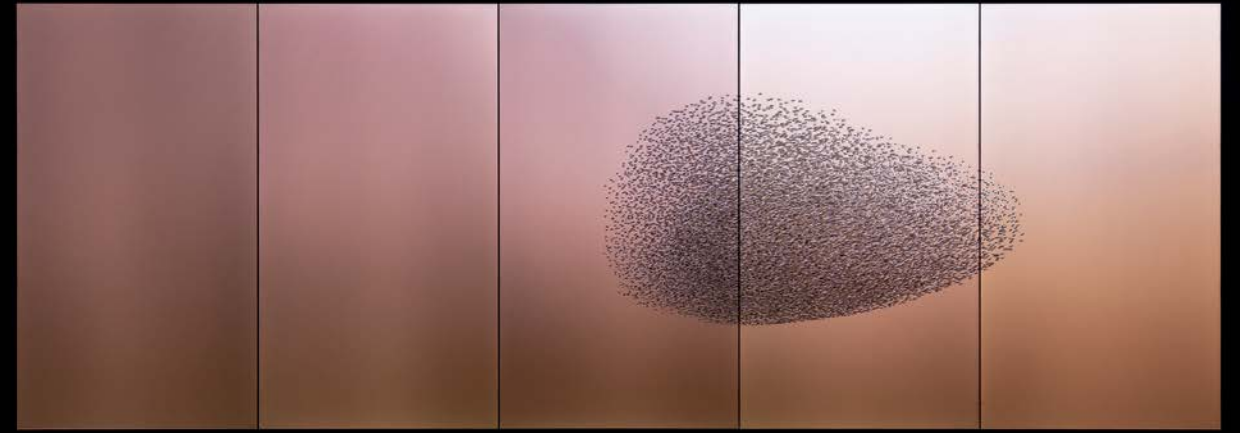
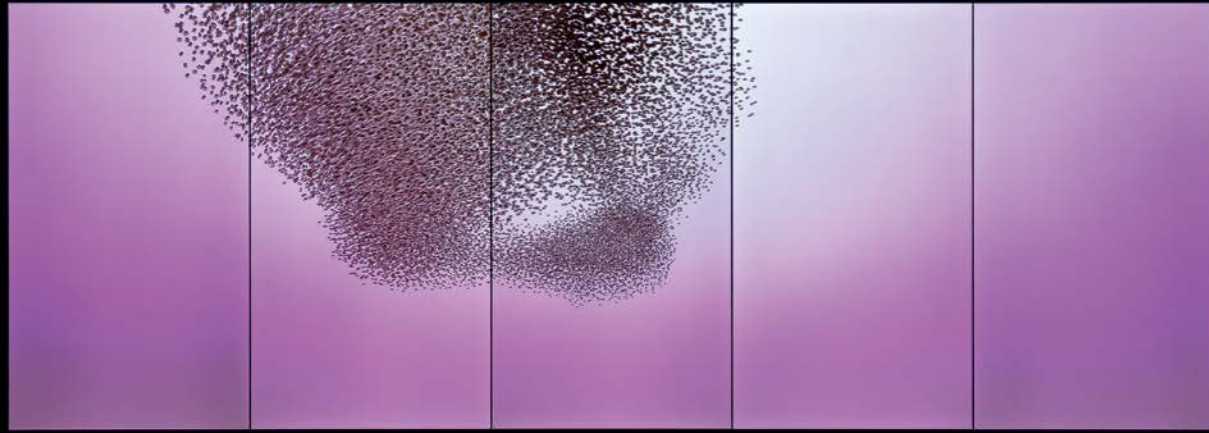
This digital series is designed to highlight and discover the movement patterns that occur in the natural world, each representing a different code in the complicated process of life. Whether mimicking starling murmuration, swarms of fish, or the linear patterns of a colony of ants, each artwork highlights the interaction of each organism or element. The harmony of life can be seen in so many variations, and *Coded Nature* is a visualization of the varied harmonic symphonies created and nurtured by nature over time.

Through depth-sensing, the computer captures the number of people and movement in front of the screen, affecting the birds' behavior. Interaction with the work will also influence the swarm, leading *Coded Nature* to adopt a self-protecting posture just as starlings do in nature.









DRIFTERS

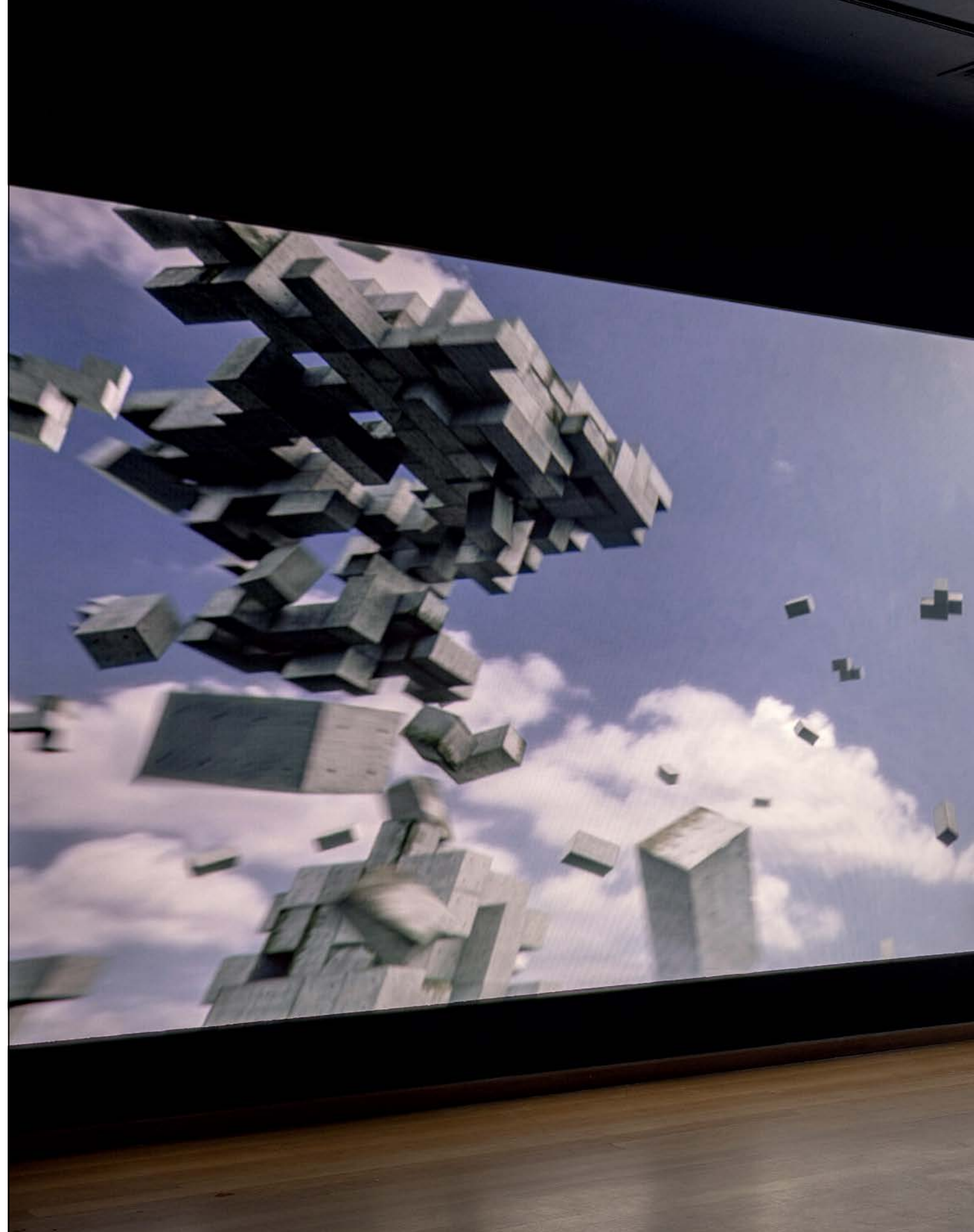
2016
Vídeo [Video] 11'12"

Drifters é um curta-metragem feito em colaboração com o diretor Sil van der Woerd. O filme se passa nos Highlands da Escócia e retrata blocos de concreto em busca de sua origem e de seu destino. Um cubo representa a unidade básica de construção, o elemento primário a partir do qual nosso ambiente edificado é construído. O cubo por si só, solto no espaço e no tempo sem referência a algo, não significa nada; está sempre em busca de fazer parte de algo maior, de se unificar.

A obra é um convite à reflexão sobre a relação humana com o meio ambiente, frequentemente visto como algo estático e inanimado. A sensação de dúvida e deslocamento cria uma tensão entre humanidade e natureza, caos e ordem, possível e impossível. *Drifters* evidencia que, sem um contexto, ficamos desorientados, e como o mundo e seus mecanismos seguem sendo desconhecidos para a humanidade.

Drifters is a short film in collaboration with director Sil van der Woerd. It takes place in the Scottish Highlands and depicts concrete blocks in search of their origin and destination. The cube represents a basic building unit, the primary element upon which our built environment is constructed. On its own it is nothing, lost in space and time without reference to anything; it is always searching to be part of something bigger, to unify itself.

The work calls on the viewer to reconsider our relationship with our living environment, which is often accepted as static and lifeless. The feeling of disbelief and displacement creates tension between humanity and nature, chaos and order, possible and impossible. *Drifters* emphasizes that without context we are lost and how unknown the world and its mechanisms still are to mankind.



Filme por [A Film by] DRIFT, Sil van der Woerd
Dirigido por [Directed by] Sil van der Woerd
Codirigido por [Co-Directed by] Lonneke Gordijn, Ralph Nauta

Produção [Producers] Sil van der Woerd, Lonneke Gordijn, Ralph Nauta
Direção de fotografia [Director of Photography] Keidrych Wasley
Edição [Editor] Sil van der Woerd
Supervisão de efeitos visuais [VFX Supervisor] Sil van der Woerd,
Evaldas Cesnavicius e Luuk Meijer
Design de som e música [Music and Sound Design] Vitaliy Zavadskyy
Pesquisa de locação [Location Scout] Sil van der Woerd e Keidrych Wasley
Mixagem de som [Music Mix] Post City Sound Inc.
Desenvolvimento visual [Look Development] Evaldas Cesnavicius
3D e composição [3D and Compositing] Evaldas Cesnavicius,
Sil van der Woerd, Kestutis Rinkevicius, Alvydas Jatkialo, Raphael El Khaddar,
Jenny van Son, Pim Reinders, Roy Hoes, Maria Peralta Ramos
Digimatte [Digimatte] Jorik Dozy
Colorista [Color Grading] Bart Verraest

Agradecimentos [Thanks to] Storm Post Production, Jack Kuiper



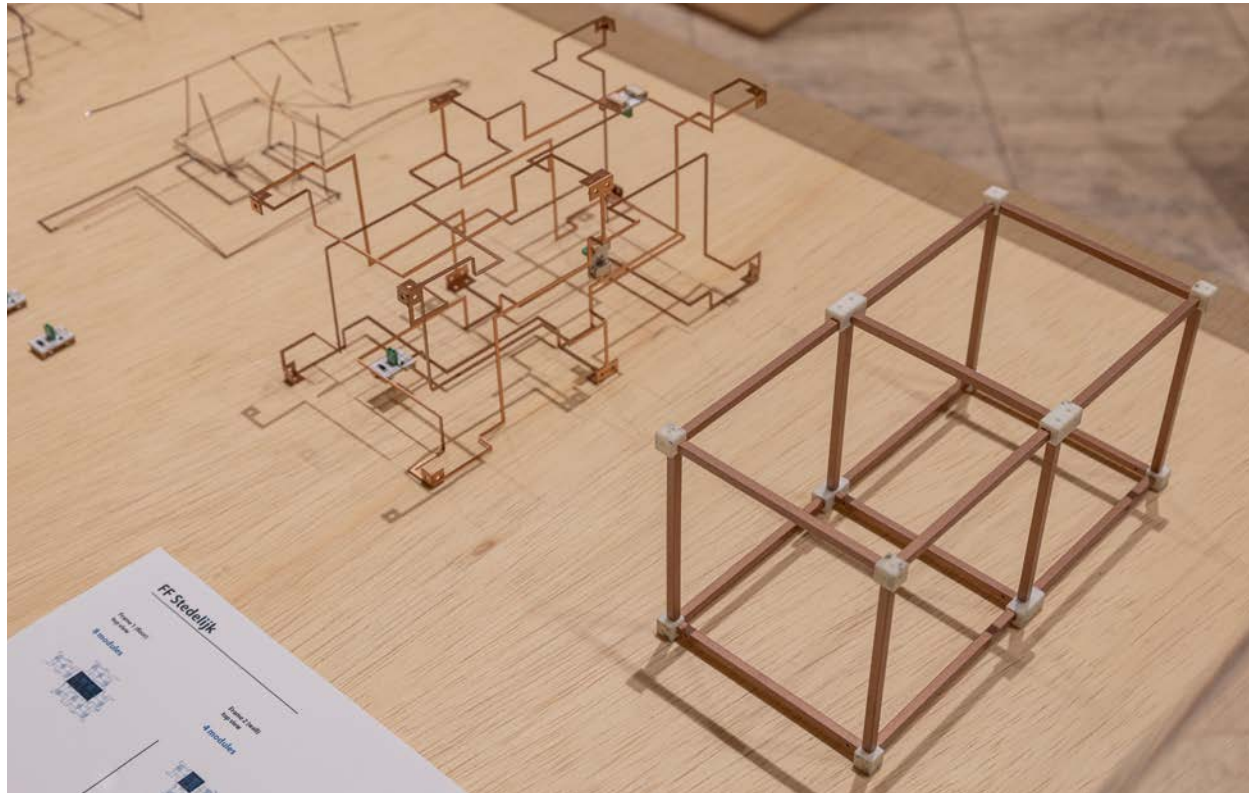
MAKING OF DRIFT

Diversas etapas de desenvolvimento dos projetos do DRIFT podem ser observadas nesta sala, como os protótipos das lâmpadas de *Shylight*, a primeira versão de *Fragile Future* e os modelos desenvolvidos para *Amplitude*. Lonneke Gordijn e Ralph Nauta, junto de sua equipe com mais de 60 membros e inúmeros especialistas externos, trabalham com tecnologias altamente avançadas, mas também fazem croquis à mão para construir maquetes tridimensionais feitas de uma ampla gama de materiais. Além disso, há diversas situações em que o trabalho artesanal se faz necessário. Isto se aplica, entre outros casos, à tecelagem manual do bloco para *EGO* e à fixação das sementes de dente-de-leão às luzes de LED em *Fragile Future*.

Various stages in the development of projects by DRIFT can be seen in this room, such as the prototypes of the *Shylight* lamps, the first version of *Fragile Future* and development prototypes for *Amplitude*. Lonneke Gordijn and Ralph Nauta, together with over sixty staff members in their studio and numerous external specialists, are increasingly working with highly advanced technologies, but they also sketch by hand and continue to construct three-dimensional models with a wide range of materials. Moreover, there are always instances in which traditional craftsmanship is essential. Among other things, this applies to hand weaving the block for *EGO* and attaching dandelion seed fluffs to the LEDs in *Fragile Future*.







1



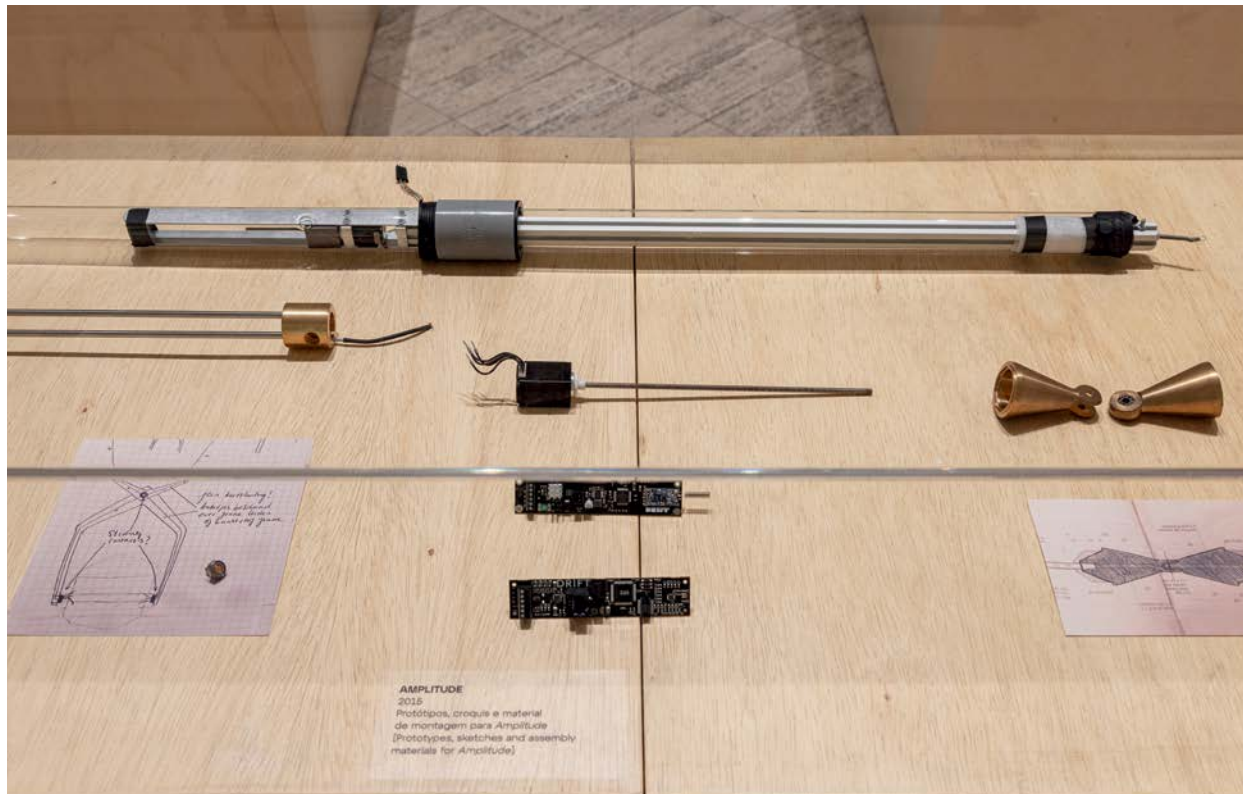
3



2



4



AMPLITUDE
2015
Protótipos, croquis e material
de montagem para Amplitude
[Prototypes, sketches and assembly
materials for Amplitude]

5



6

1
FRAGILE FUTURE
Protótipos, croquis e
material de montagem para
o primeiro *Fragile Future*
[Prototypes, sketches and
assembly materials for the
first *Fragile Future*]

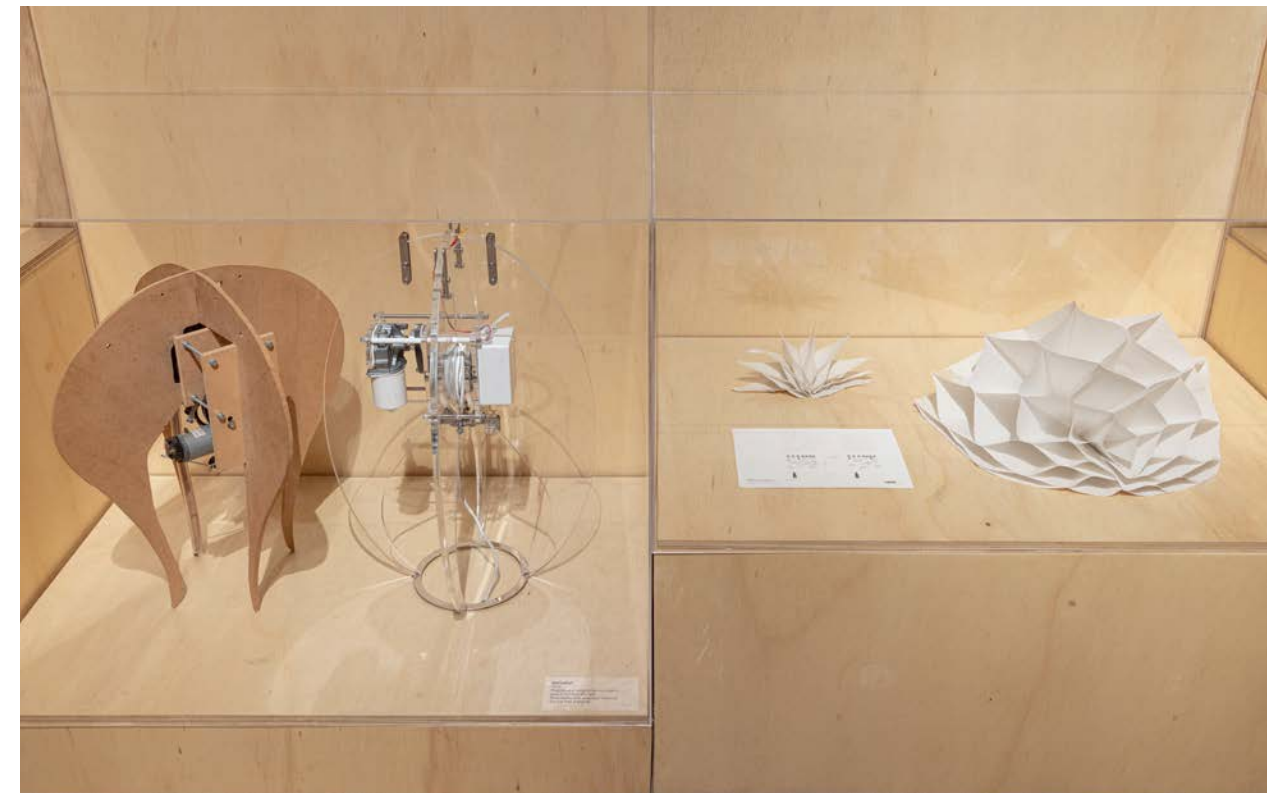
2
DANDLELIGHT
Material de montagem
[Assembly materials]

3 – 4
MATERIALISM
Itens desconstruídos,
moldes e croquis de layout
[Deconstructed items,
moulds and lay-out
sketches]

5
AMPLITUDE
Protótipos, croquis e
material de montagem
[Prototypes, sketches and
assembly materials]

6
EGO
Protótipos e material
de montagem
[Prototypes and
assembly materials]

7
SHYLIGHT
Protótipos e material
de montagem para o
primeiro *Shylight*
[Prototypes and assembly
materials for the first
Shylight]



7



— CONVERSA ENTRE LONNEKE GORDIJN E MARCELLO DANTAS

MARCELLO DANTAS — Como surgiu o nome “drift”?

LONNEKE GORDIJN — É como um rio, seguindo o fluxo e encontrando seu caminho natural. Nós somos da Holanda e, na minha língua, “drift” também significa um outro movimento, que é oposto de “ir com o fluxo”. É uma energia intensa motivada pela paixão, ou talvez na direção da raiva e da frustração capazes de criar alguma coisa. Ou seja, é uma força muito poderosa neste sentido. Somos duas pessoas trabalhando em um conjunto de obras e, em nosso trabalho, existem as energias dos dois. Minha energia é mais inglesa e a do Ralph, mais holandesa. Acho que é por isso que o resultado é, muitas vezes, uma obra calma e tranquila, porque nós já equilibramos estas energias durante todo o processo antes, nas nossas brigas e discussões para que tudo o que é importante para nós esteja no trabalho. É por isso que o equilíbrio aparece tão frequentemente.

MD — Eu ia perguntar exatamente isso: como vocês se relacionam com esta questão? Eu percebi uma coisa muito importante no trabalho de vocês, que é a observação de fenômenos, a forma como vocês enxergam as coisas e são capazes de compreender um processo inspirado na natureza para, depois, imitar usando a tecnologia. Você poderia descrever este processo de observação?

LG — Eu sempre fui esse tipo de pessoa, desde criança. Tinha um lago no jardim da casa onde eu cresci e eu passava horas observando os bichos. Eu achava completamente fascinante o fato de um mundo inteiro se abrir quando você olha de perto, porque em um metro quadrado existe tanta vida, tanta coisa acontecendo. Eu sempre me interessei por plantas e pela natureza e nunca parei de olhar para as coisas, acho que isso é parte do processo. Eu enxergo um corpo cheio de emoção quando vejo uma flor, por exemplo. Quando ela se abre, é um ser muito tímido. Ela precisa se acostumar com a luz. E aí, no fim do ciclo de vida, ela quer florescer. Ela precisa ser polinizada pelas abelhas. Tudo na natureza está em transformação, nada é estático; existe uma transformação contínua. Nós podemos fazer muita coisa usando a tecnologia, mas a verdadeira forma de transformação, nós não conseguimos fazer isso com tecnologia. Então cada trabalho que fazemos envolve uma pesquisa para entender melhor como o mundo funciona. Ao tentar recriar um certo sentimento que vemos na natureza descobrimos leis naturais que, na realidade, nos limitam com a tecnologia que nós usamos. São poucos os movimentos básicos na natureza, não existem milhares deles.

A gente trabalha muito é o movimento de murmuração que os pássaros fazem. É quando um bando enorme de pássaros se move em um padrão lindo. É incrível de observar. Muitas vezes, nosso trabalho nasce de uma fascinação. Daí, eu sempre vou adiante: por que os pássaros fazem isso? E então você olha os pássaros, existem talvez um milhão deles no grupo, e ninguém quer ser o líder. Não tem um líder. Todos querem estar seguros no meio do grupo. Eles também precisam estar seguros para não esbarrar no vizinho. Então, eles estão conscientes em relação aos outros que voam ao lado deles. E, como um corpo só, eles precisam ir pra algum lugar. É uma situação muito complexa, com muitas formas de necessidade. Eles também sentem fome. Tem a umidade e diversos elementos no ar que fazem com que os pássaros voem daquela maneira. E então você vê que vários outros animais também tomam decisões baseados em elementos ao redor deles. Cada indivíduo faz escolhas constantemente e nós também fazemos: nossa vida também é uma murmuração. Nós acreditamos ter o controle, mas nossas escolhas são baseadas naquilo que nossa família faz, na nossa saúde, nossa situação, no meio-ambiente, no clima, no país, na política, em amigos, nas pessoas com as quais nós lidamos. Nossas escolhas são a soma do que achamos que é o melhor na situação em que estamos e, no minuto seguinte, você volta a fazer escolhas constantemente.

E é nessa murmuração que vamos vivendo. É o “drift”. É o fluxo, eu diria. E é sobre as escolhas individuais que cada um faz. Isso que determina nosso futuro. As pessoas fazem o que fazem e nós reagimos ao que está ao nosso redor. Para entender quem nós somos e como nos movimentamos neste mundo, penso que é fundamental entender em que tipo de movimento nós estamos. Se nossas ações são baseadas em diversas coisas ao nosso redor, como nós nos relacionamos com todas estas diferentes realidades? Infelizmente, eu não tenho a resposta para esta questão, mas eu acho estas perguntas bastante interessantes. E não só as perguntas, mas é bom também pensar nas soluções.

Quanto mais nós vivemos em um ambiente parecido e com elementos semelhantes e compartilhando informações, mais fácil fica se movimentar para outro lugar. Se não, nós trabalhamos uns contra os outros. Então, em toda obra que nós fazemos, eu olho para o movimento, mas também para a razão por trás dos movimentos. Para o transporte de som, de luz, as ondas do mar; a resistência e a força contra a resistência, o que, na minha opinião, também faz parte da educação. Você precisa se colocar em uma nova situação, depois tem que lidar com isso. Se não for bem-sucedido, você pega outra rota. Se for bem-sucedido, segue em frente. É esse o movimento por trás de nós e que também é necessário para fazermos parte da evolução. Nós fomos feitos para passarmos por situações difíceis. E, retomando, uma das coisas que eu acho mais fascinante é como, por exemplo, plantas e árvores se reproduzem, porque os mecanismos delas são os mesmos que os nossos.

É assim que eu enxergo o mundo. Vejo uma coisa bonita, em primeiro lugar, e fascinante e tento compreender aquilo. E eu sempre consigo traçar

um paralelo com a minha vida mas também com as vidas das outras pessoas. Eu acredito que isso se torna interessante porque você pode começar a trabalhar com os mecanismos da natureza e se sentir mais confortável com eles. A gente sempre tenta estar no controle da nossa vida, e quando alguma coisa dá errado é como se não estivesse indo de acordo com o nosso plano. E a gente acha que fracassou, mas não é esse o caminho. Você pode sentir muito isso, sobretudo as pessoas mais jovens hoje, com as redes sociais e o mundo perfeito que é mostrado para eles, eles acham que tem alguma coisa errada com a vida deles. Tem muita depressão, muitos problemas. Para mim, é importante espalhar esta mensagem sobre “qual é a real situação na qual nós estamos”. Nós somos parte disso, somos a natureza, parte da natureza e estes são os sistemas e mecanismos que nos impulsionam. Uma vez que a gente entende isso, é possível se sentir mais confortável dentro deles.

MD — Como você diferencia arte e design?

LD — Eu não diferencio. É isso que eu faço. Eu fiz faculdade de design e, na verdade, quando era mais jovem, queria fazer alguma coisa com arte, mas na época, achava que a arte era muito egoísta e eu não entendia. Eu queria fazer alguma coisa útil, queria mudar o mundo. Então fui estudar design porque sou fascinada pela forma como as coisas funcionam. Mas comecei a achar isso limitante. Não queria fazer objetos de uso diário porque achava que já existiam muitas cadeiras e luminárias e não achava que seriam úteis. Mas eu vi que era possível me comunicar através disso. Nós começamos com luzes que se mexiam e depois com luzes que se acendiam. Então já havia uma fascinação com as luzes, mas não para iluminar um espaço. Era, de fato, visando a comunicação. Eu podia criar uma luz verdadeira e, depois, um movimento verdadeiro. Então, eu descobri o que aquela comunicação significava para mim. Eu não me comunico tanto com a linguagem, mas criando instalações, esculturas e objetos que se comunicam não por meio do cérebro, mas pelo corpo, diretamente, quase através de vibrações. Eu acho que essa comunicação é mais sobre saber do que entender. Eu adoro este tipo de comunicação porque ela pode ser estabelecida com qualquer um. Pode ser um público que não conhece arte; todo mundo entende esta linguagem. Eu me interesso muito por isso. E como eu defino design e arte? Eu só quero responder com a linguagem que estou estabelecendo com o público e criar este diálogo.

MD — Tem uma coisa que eu vejo no seu trabalho, e é muito claro para mim, que a arte não está no objeto. A arte está no movimento, na luz, no processo transformativo que existe ali. Vocês fazem uso de muita tecnologia e de técnicas para criar a obra, mas não é ali que a arte está.

LD — É verdade.

MD — De certa forma, vocês usam o design como ferramenta para criar arte. Se você tirar o trabalho da tomada, a arte não está mais ali. Então, a obra acontece quando o design cria a plataforma para a manifestação da arte.

Eu notei um elemento comum que pode ser visto em *Materialism, Drifters e Coded Nature*, que é uma forma de pixel que você relaciona com o mundo, uma forma quadrada ou retangular que é como uma assinatura do DRIFT. Ela está em quase todas as obras. De onde você acha que vem isso? É deliberado ou surgiu silenciosamente?

LG — Nós trabalhamos muito com o formato de bloco, o que pode parecer estranho, porque nós trabalhamos com a natureza e é exatamente por isso que usamos esta forma, porque ela é oposta à natureza.

MD — É antinatural.

LG — Isso, é antinatural. Pra mim, muitas vezes, o mundo que nós construímos não é muito alinhado à natureza dos nossos corpos e ao nosso ritmo, como nós funcionamos. Mas, por alguma razão, para nós, é fácil entender um bloco: em um espaço em formato de bloco, você enxerga cada canto. Então, tem uma sensação de controle, você consegue medir. Você sabe exatamente quantas caixas podem ser empilhadas em um quadrado. No Excel, tudo está alinhado: “OK, a coluna A 13 é essa”. A gente consegue trabalhar facilmente com diversos blocos. É nossa sensação de querer ter controle. Sempre foi meu desafio criar um bloco que não seja mais estático, que se transforme e se mova. O concreto está em toda parte no nosso ambiente e a gente não reage a ele, não é? Ele está ali, estático. A gente consegue controla-lo.

Enquanto os animais, por exemplo, na floresta, não planejam que vão comer às seis horas. Eles se adaptam constantemente ao que está acontecendo a redor. É a vida que estão acostumados. Nós também nos adaptamos constantemente ao ambiente porque também somos natureza. Mas quando o ambiente é criado de forma que nós não precisemos mais nos adaptar porque ele é sempre igual, você para de enxergar este ambiente, não reage mais a ele. Pessoalmente, eu acho que esta é uma das razões para termos parado de notar as coisas. Estamos em uma situação muito peculiar – e nada boa – em termos de clima e meio-ambiente.

Mas, voltando ao bloco, nós quisemos descobrir como criar uma conexão, como estabelecer uma ligação emocional com um bloco de concreto. Se um bloco de concreto está no chão, sua mente diz “concreto”. Quando o bloco começa a voar, decola e se move de uma certa forma, ele se torna algo diferente. De repente, nós precisamos notar o bloco, porque não sabemos o que ele vai fazer. Mas quando você entende que ele é calmo, voa devagar e está rodando em volta do próprio eixo, não parece ameaçador. Mas, primeiro, você precisa aceitar na sua mente que esta é uma outra realidade. Para mim, foi possível sentir até carinho pelo bloco. Foi muito estranho. Como você pode ter sentimentos por um bloco de concreto? Mas é exatamente isso: como nós nos sentimos conectados ao nosso ambiente para reagir a ele? E este é o primeiro passo para começar a agir. Você precisa sentir alguma coisa, estar conectado, daí você começa a agir. Esta forma retangular é, para mim, o símbolo do sistema humano. Não são os humanos, mas o sistema que nós usamos. E, na minha opinião, isto precisa mudar.

MD — Você começou uma série chamada *Materialism*, que tenta decifrar do que são feitas as coisas que usamos no nosso dia a dia. Tem uma certa abordagem ecológica nisso, sobre a pegada que nossos objetos cotidianos deixam. Ao mesmo tempo, é também uma autópsia de cada organismo vivo com o qual a gente se relaciona. Como surgiu esta série e aonde você acha que ela vai chegar? Porque ela pode ser realmente infinita.

LG: *Materialism* é um projeto contínuo de pesquisa no qual usamos um objeto que quase todo mundo utiliza e desmontamos por completo. Assim, descobrimos todos os materiais presentes no objeto e os colocamos em blocos.

MD — De novo, os blocos.

LG — É, de novo, os blocos. Por exemplo, nós compramos um Fusca e desmontamos por completo. Alguns materiais todo mundo conhece, mas outros, não. Nós descobrimos que existem 32 materiais no Fusca. O nosso era o de 1980. O maior bloco é o de crina de cavalo. Então, veja só, os maiores blocos são os de materiais macios: crina de cavalo, algodão e a espuma dos assentos. É uma grande parte do volume do carro. E, para nós, foi interessante também ver exatamente o que é aquele carro. Ano passado, nós desmontamos um Tesla, que é um carro moderno. E continua sendo a mesma coisa: um objeto com quatro rodas que nos leva do ponto A para o ponto B. A ideia não mudou, mas o modo de produzir e a quantidade de materiais é completamente diferente. O que eu acho mais importante neste projeto é que ele nos conecta novamente com o planeta, com a Terra. Tudo o que criamos – e os carros também – vem deste planeta. E vem em uma quantidade exata. Uma parte vem de um país, outra parte vem de outro. E, na realidade, todos estes objetos que a gente possui, nos conectam a diferentes pedaços de terra, mas também aos problemas geopolíticos. A situação política em Myanmar, por exemplo, nós acreditamos não ser da nossa conta, mas todo mundo tem um smartphone. E estes metais preciosos foram minerados lá. Não é que as pessoas queiram fazer parte daquilo. Ninguém quer que isso aconteça, mas a informação não é compartilhada. Você não encontra nada online. Nós desmontamos um iPhone e, dez anos antes, um Nokia 3210. Um smartphone e um telefone celular: ainda são o mesmo tipo de objeto, mas coisas completamente diferentes, um modo de pensar e um impacto no mundo totalmente diferentes.

MD — E aonde isto vai levar vocês?

LG — Eu acho muito interessante entender o mundo e exibir este mundo para as pessoas desta forma. E, sim, isso é infinitamente fascinante, então a gente pode apenas continuar fazendo esse projeto. A gente normalmente quer trabalhar com objetos comuns que são interessantes e simples de usar. Eu acho que uma das coisas mais interessantes foi uma sacola de plástico. E era tanto plástico, o bloco de plástico é enorme para uma sacola. Aí, nós fizemos um projeto que contava a quantidade de pessoas que saíam do

supermercado com uma sacola em uma cidade e calculamos o volume de plástico, que praticamente enche esta sala. E nós não sabemos disso porque quando você vê uma sacola plástica, você pensa no uso dela e não na quantidade de material. Quando você mostra este bloco, de repente, nosso cérebro controlado e organizado vira uma chave e nós entendemos a quantidade de plástico. Para mim, é também uma forma interessante de aprender sobre a comunicação com o público.

MD — Eu enxergo uma limitação para *Materialism* caso vocês tentem descobrir os materiais que compõem um objeto do metaverso.

LG — A gente fez com a internet.

MD — Vocês com fizeram com a internet?

LG — A gente fez a internet com silicone.

MD — Legal. Tem uma coisa interessante na obra de vocês: existe uma certa poesia nos títulos e tem algo sobre a não-necessidade de conhecer algo da obra previamente. Por outro lado, cada uma das suas obras é nomeada com uma intenção. Como surgem os títulos? Eles são o resultado desta fricção?

LG — A gente tem dificuldade de encontrar os títulos. Nós colocamos uns títulos estranhos durante o desenvolvimento e produção das obras, títulos provisórios que não fazem sentido para as outras pessoas. A gente tenta fazer com que eles digam algo com simplicidade. E, normalmente, utilizamos duas palavras que começam com a mesma letra. Mas não tem uma razão muito clara para isso.

MD: Vocês foram os pioneiros a trabalhar com drones sincronizados e a criar um bando de drones coreografados, primeiro ao ar livre e depois em um lugar fechado em Veneza, no ano passado. Conta para a gente como isto se desenvolveu e como você enxerga este projeto? Já faz uns seis anos que vocês criaram o primeiro e, naquela época, isto era de outro mundo. Agora é uma tecnologia que está se popularizando. Mas vocês desenvolveram uma coisa única, que é a natureza pulsando.

LG — Eu falei antes sobre a murmuração, o comportamento em bando. Em 2006 ou 2007 nós criamos uma obra que representava este bando. Era uma luz no vidro, e a luz atravessava como se fosse um bando de pássaros. A luz se movia, mas a instalação era estática, embora fosse interativa, reagindo às pessoas. Quando ficou pronta, eu olhei para o Ralph e disse “sabe, seria muito legal se estas luzes estivessem de fato voando e fizessem suas próprias escolhas e reagissem constantemente uma à outra”. Então esta semente foi plantada nas nossas mentes e nós falamos “certo, vamos fazer. Não sei como.” Nós começamos o projeto dez anos antes de lançar a obra e tentamos encontrar técnicas para levantar pequenos objetos, levantar uma luz. Nós tentamos várias coisas, mas na época, os drones ainda não existiam. Existiam os quadricópteros e nós entramos em contato com todas as universidades

do mundo que estavam trabalhando com isso, mas levou anos para esta tecnologia se desenvolver. Nós tentamos desenvolver e até decidimos colocar tudo o que tínhamos neste projeto porque achávamos que tínhamos que fazer aquilo. A gente não conseguia abrir mão. Mas, no fim, descobrimos que a Intel, uma empresa grande, estava desenvolvendo esta tecnologia. É curioso, porque nós achamos que até incentivamos a ideia porque conversamos com muitas universidades. Em um momento, soubemos que a Intel estava desenvolvendo essa tecnologia. Mas a gente também percebeu que nós somos dois artistas e não poderíamos competir com uma empresa como a Intel. Então nós tentamos convence-los a trabalhar conosco. Eles não estavam interessados em artistas, então a única forma de convencer foi pagando. Nós encontramos um patrocinador e falamos para a Intel “oi, aqui estamos nós de novo. E temos o dinheiro!”. A gente criou o software e eles tinham o hardware, e aí os drones foram desenvolvidos em algum momento.

Quando nós começamos, os drones caíam, não funcionavam bem. Mas então ficou pronto e nós tínhamos tudo programado no computador. A primeira vez que vimos 300 drones decolando e segurando as luzes, fazendo a murmuração, foi especial. Foi também um momento estranho porque nós trabalhamos com a comunicação emocional por meio do movimento e, na primeira vez que vimos os drones no céu, nós não sentimos nada. E ficamos muito decepcionados. A gente programou os drones por meses e nem éramos especialistas em programação, só artistas olhando para aquilo e tentando entender, escrevendo as regras no software, testando no computador e, na realidade, não suscitou nada na gente. Nós falamos “e lá se foram dez anos das nossas vidas.” Então tivemos que achar formas de trazer a natureza para dentro. Estava tudo muito mecânico e sem graça no céu. Nós aplicamos diversos truques visuais para tornar os movimentos mais rápidos ou mais lentos. Nós precisamos encontrar formas de comunicar aquilo e também foi interessante porque a Intel falava “mas funciona” e nós respondíamos “funciona, mas a gente não está sentindo”. Como você explica isso para engenheiros? Que você não está sentindo alguma coisa enquanto eles não estão acostumados a trabalhar com sentimentos naquele processo. E isso também se tornou um pouco da nossa missão, nos conectar com pessoas do Vale do Silício, ou reconectar, para que toda tecnologia desenvolvida seja sobre pessoas, emoções, impacto e não só sobre um conjunto de regras, sobre fazer dinheiro. A tecnologia tem impacto em todos nós. É muito importante.

Então, um dia, ficou pronto. Os drones decolaram e eram 300 drones em murmuração, como pássaros e música. E foi uma apresentação muito poderosa porque os drones eram tão grandes que se tornaram um ambiente, como o mar. É impressionante. Todo mundo assistindo à performance naquele momento se tornou parte daquilo e todos se conectaram na mesma energia, no mesmo sentimento. Talvez seja como assistir a uma partida de futebol no estádio ou assistir a um grande show, é um momento especial, em que todo mundo se alinha. Foram dez anos incríveis da minha vida.

— TALK BETWEEN LONNEKE GORDIJN AND MARCELLO DANTAS

MARCELLO DANTAS — How did the name drift come about?

LONNEKE GORDIJN — It's like a river, going with the flow finding a way naturally. We're from the Netherlands, and in my language, drift also means another movement, which is the complete opposite of "go with the flow". It's a very high energy driven by passion. Maybe towards anger and frustration, in order to make something. So, it's a very powerful force in that sense. We are two people working on one body of work. And in our work, we have both energies. My energy is more the English version, and Ralph's energy is more the Dutch version. And that's why I think our work feels very often quiet and peaceful: because we have balanced out these energies in all our process before in our fights, in our discussions, in order to put everything that we both find important in the work. So, it feels like a balance very often.

MD — I was, I was going to ask you exactly that, how do you both relate to this? I noticed something very important through your work, which is the observation of phenomena, the way you see things and you're capable of realizing a process that is built in nature and then trying to emulate that through technology. Can you describe this process of observation?

LG — I've always been that type of person, already as a kid. We had a little lake in our garden where I grew up and I would just spend hours just looking at all the little animals. I found it extremely fascinating that the whole world opens up if you zoom in because in one square meter there's so much life going on. I was always interested in plants and nature and I've never stopped looking at things, I think it's part of the process. I see a whole body of emotion when I look at a flower, for example. When it's just opens, it's very shy. It needs to get used to lights. Then at the end of its life cycle, it wants to bloom. It needs to get pollinated by bees. Everything in nature is always transformational, nothing is static. There's continuous transformation going on. We can do a lot of technology, but its real form of transformation, we cannot get that done by technology. So, every work we make is research in order to understand better how the world functions. By trying to recreate a certain feeling that we see in nature we come across the natural laws that actually are limiting us in the technology that we make. There are only a few movements that are basic movements in nature, not a hundred thousand movements.

We work a lot with the movement of murmuration. Birds do it. It's this massive swarms of birds that make these beautiful patterns. And it's just fascinating to look at. So very often our work just starts first with just

fascination. But then I always go a step further, like: why are these birds doing that? And when you look at the birds, they're maybe millions in a group, and nobody of them wants to be the leader. There is no leader, everyone wants to be safe within the group. They need to also be safe themselves in the sense that they don't crush into their neighbors. So, they have an awareness of all the ones flying around them. And as a total, they have to go somewhere. It's a very complex situation of many different forms of input. There's their hunger. There is the humidity. There are all sorts of elements in the air that make those birds fly like that. Then you see that many different other animals also make choices based on all the other inputs around them. Every individual makes their own choices constantly, but we do the same: our life is also a murmuration. We think we have control, but our choices are based on what our family is doing, our health, our situation, the environment, the climate, the land, the politics, friends, people that we deal with. Our choices are the sum of what we think in that situation is, at that moment, the best, and the next minute, again, you'll make those choices constantly.

This murmuration is the way how we go. It's the drift, the flow, I would say. And it's about all the individual choices that we make. That is what shapes our future. People do what they do and we respond to what's around us. So, in order to understand who we are and how to move forward in this world, I think the basis is to understand in what sort of movement we are. If our actions are based on a lot of different things around us, how do we get that all together with all these different realities? I don't have the answer to the question unfortunately, but I find those questions very interesting. And not only the question, but also to think of the solutions.

The more we are in a similar environment with similar input, with information that we share, the easier it gets to move somewhere. Otherwise, we just work against each other. So, in all the work that we are making, I look at the movement, but also the reason behind the movements. For the transportation of sound, the transportation of lights, the waves of water; the resistance and pushing through the resistance, which is also, in my opinion, education. You have to put yourself in a new situation and then you have to deal with it. If you don't succeed, you go another direction. If you succeed, you push forward. It's this movement that's behind us that we also need in order to be part of the evolution. We are meant to be in difficult situations. And back to one of the things I find the most fascinating is how, for example, plants and trees reproduce, because their mechanisms are also our mechanisms.

So, this is the way I look to the world. I see something just beautiful, first of all, and fascinating and try to understand it. Then I can always relate back to my life, but also to other people's life. I think it becomes interesting because you can start working with the mechanisms of nature and you can feel more comfortable in them. We always try to be in control in our lives. Then we think something is wrong if things don't go according to our plan. We think we're failing, but it's actually not the way. And you can feel it a lot, especially with very young people right now, with social media and the perfect world displayed to them, they think something is wrong with their lives. There's a lot of depression, there are a lot of problems. To me, it's important to bring that message of "what is the real situation that we are in". We are part of this, we're part of Nature, and these are the systems and the mechanisms that drive us. Once we know that, we can feel way more comfortable in it.

MD — How do you differentiate art from design?

LG — I don't. I just do what I do. I come from a Design school and, actually, when I was younger, I wanted to do art, but I thought at that time art was too selfish and I didn't understand it. I wanted to do something useful, I wanted to change the world. So, I started Design school because I am fascinated about how everything works. Then I started to find that limiting, I didn't want to make objects of use because I thought there were already so many chairs and lamps and it didn't feel useful. But I saw that we could communicate through it. We started with lights that were moving and then the lights that were lighting up. So light was a fascination, but not for lighting up a space. It was really for the communication. I could establish true light and later on true movement. Then I found out what that communication is for me. I don't communicate so much in language, but we create installations and sculptures and objects that have a communication that goes not through the brain, but through the body, very directly, almost through vibrations. I think that communication is more about knowing rather than understanding. I love that type of communication because it can be established with everyone. You can have an audience that knows nothing about arts. Everyone understands that language. And how do I define design and art? I just want to respond with the language that I'm developing with the audiences and create that dialogue.

MD — I see one thing in your work, which is very clear to me, that the art is not in the object. Art is in the movement, art is in the light, art is in the transformative process that is in there. And you pick a lot of technology and skills to actually make the thing, but it's not where art is.

LG — Yes, that's true.

MD — So, in a way, you use design as a tool to make art. Because if you unplug your work, art is not there. So, the work actually happens when the design creates the platform for the art's manifest. I've noticed a common element that you can see in *Materialism*, in *Drifters*, in *Coded Nature*, which

is a form of a pixel of how you relate to the world, a sort of a square or rectangular shape which it is like a footprint of DRIFT. In almost every work you find it. Where do you think it comes from? Is it deliberate or does it silently come about?

LG — We work a lot with block shapes and that sounds very weird because we work with Nature and that's exactly the reason why we work with block shapes because a block shape is the opposite of Nature.

MD — It's antinatural.

LG — Yes, it's antinatural. Very often, the way how we have built this world is not so aligned with the nature of our bodies and the rhythms that we are in and the way how we function. But somehow for us, it's very easy to understand blocks; in a block shaped space you can see every corner. So, you have that sense of control, you can measure it. You know exactly how many boxes you can stack in a square. If you work in Excel, you have it lined up: "okay, Row A 13 is that". We can very easily work with all sorts of block shapes. It's our feeling of having control. So, it's always my challenge to create block shapes that are not static anymore, that's transformative and start to move. Concrete is everywhere around us in our environment, and we don't respond to it, right? It's there, it's static. We can control it.

While animals, for example, in the forest, they don't plan that they're going to eat at six o'clock. You know they constantly adapt to what's happening in their environment. That's their life. And we are too constantly adapting to our environment because we are also Nature. But when the environment is set in a way that we don't have to adapt to it anymore, because it's always the same, you stop seeing the environment, you don't really respond to it anymore. Personally, I think that's one of the reasons why we stopped noticing a lot. We are now in a quite unique and not such a great situation in terms of climate and environment.

Back to the block, we wanted to see how can we can create a connection. How can we establish an emotional connection to block of concrete? If you have a block of concrete on the floor, our mind says "concrete". When the block starts to fly and take off and move in a certain way, it becomes something different. Suddenly, we need to notice it because we don't know what it's going to do. When you notice it is calm, it's flying very slowly, rotating over its axle. It feels not-threatening. But you first have to accept in your mind that it's other reality. For me, it was possible to feel a sense of friendship for that block. It was very strange. How can you have a feeling for a block of concrete? But it's exactly about that: how do we feel connection to our environment so we will respond to it? And that's the first step to start action. You need to feel something, to be connected, then you start acting. So that rectangular shape is the symbol for me of our human system. It's not humans. It's our system that we use. And that, in my opinion, needs to change.



Drifter, Coded Nature exhibition,
Stedelijk Museum, 2018

MD: You started a series called *Materialism* which tries to figure out what things we use in our daily lives are made of. It's sort of has an ecological point of view of what is the footprint of every object. And at the same time, it is also an autopsy of every living organism that we relate to. How did that series come about and where do you see it leading you to? Because it can be really endless.

LG — So “Materialism” is an ongoing research project where we use an object that almost everyone has in their life, and we totally take it apart. We figure out what are all materials in those objects, and we put it into block shapes.

MD — Again the block shapes.

LG — Yes, again the block shapes. For example, we bought the Volkswagen Beetle and we completely took it apart. Some materials you know what they are, but some of you don't. We found out that there were 32 materials in the Volkswagen Beetle. We had one from 1980. The biggest block was horsehair. So, you see this, the biggest blocks were actually soft materials: horsehair, cotton, and the foam that is in the seats. That was a big volume in that car. And it was very interesting for us to, to see what exactly is that car. Last year we took apart the Tesla, which is a modern car. And it's still the same thing: it's an object with four wheels driving us from A to B. So, the idea hasn't changed, but the way of producing, the amount of material, it's completely different. What I find important in this project is that it connects us back to the planet, to Earth. Everything we create, also cars, comes from this planet. And this is the exact amount that comes from it. And this part comes from this country, that part comes from that country. Actually, all these objects we own, they connect us to a lot of pieces of land. But it also connects us to geopolitical problems. The political situation in Burma, for example, we think we have nothing to do with it, but we all have a smartphone. And those precious metals are mined there, for example. It's not that we want to be part of that. Nobody wants that to happen, but the information is not shared. You cannot find it online. We took apart an iPhone. We also took apart the Nokia 3210 10 years earlier. A smartphone and a mobile phone. It's still the same kind of objects, but completely different thing, completely different way of thinking, different impacts on the world.

MD — So where is it leading you?

LG — I find it extremely interesting to understand the world and showcase the world in this way to other people. And yeah, this is endless fascination, so we can just continue this project. We want to use mostly common objects that are very interesting, or simple to use for everyone. I think one of the most interesting thing was a plastic bag. And there was so much plastic, the block of plastic is big for one plastic bag. Then we did a project that we counted in one day all the people that left with the plastic bag on the supermarket in one city. Then we calculated the volume of plastic, which kind of fills up this room. And we are not aware because when you

see a plastic bag, you think of the use of the plastic bag. You don't think of the amount of material. When you bring that back to the block shape, suddenly, our controlled and organized brain switches on and we understand how much it is so. For me this it's a very also interesting way of learning and communicating to audiences.

MD — I can see a limit to “Materialism” when trying to figure out the materials of a metaverse object.

LG — We did the internet.

MD — You did the internet?

LG — We did the internet with silicon. Yes.

MD — Alright. There's something interesting about your work: there's something about the poetry in the titles and there is something about the lack of need to know anything about anything when you enter the work. But on the other hand, each of your works is titled with an intention. How do the titles come about? Are they the result of this friction?

LG — We find it very hard to find titles. We have all these weird titles that we use during the development and the production, working titles that are really not to communicate with anyone else. We try that they say something with simplicity. And we usually use two words which start with same start letter. But there's not really a reason for that.

MD — You were the very pioneers with working with synchronized drones. And the ability to create a flock of drones making a choreography, first outdoors and then indoors in Venice last year. Tell us about how this project developed and how do you see it? It's been, what, six years now that did your first one and at that time, this was so out of this world. Now it is a technology that is becoming common. But you've developed something which is unique, which is its pulsating nature.

LG — I talked to you a little bit before about murmuration, this flocking behavior. In 2006, 2007 we created a work that represented this flock. And there was light in the glass and the light went through it as if it was a flock of birds. The light was moving, but the installation was static, and it was also interactive, it responded to people. Once it was ready I looked at Ralph, I said to him “you know, it would be really cool if these lights were really flying, and they made their own choices and they constantly responded to each other”. And then this seed was planted in our minds, and we said “okay, we're going to do it. No idea how.” We started at 10 years before we launched this idea and we tried to find techniques that could lift flying objects, that could lift a light. We tried different things, but at that time, drones didn't exist yet. There were quadcopters and we contacted all the universities in the world that were working on something like that, but it took many ears for this technology to develop. We tried to develop ourselves, we even decided at some point to

put everything we had into this project because we thought we had to do this. We couldn't let go. At some point, we also understood that Intel was developing this technology. But we also noticed that we are two artists, and we cannot really compete with a company like Intel. So, we tried to convince them to work with us. They were totally not interested in artists. So, we found a sponsor and told Intel, “hey, there we are again. We have the money!” We made the software and they had the hardware so the drones were at some point developed.

When we started, the drones were still falling out of the sky, and it was not so great. But there was a point that it was ready, and we had only programmed everything in computer. The first time when we saw 300 drones taking off in the sky, all holding the lights and performing murmuration was really a moment. It was also very weird moment because we work with this emotional communication through movement and the first time we saw the drones in the sky, we felt really nothing. We were so disappointed. We had been programming for months, and we are not technicians programming, we're artists looking at it and trying to understand and then writing those rules in software. We were like “wow, it was 10 years of my life”. So, we had to find ways to bring that Nature back in. It was too mechanical, it looked very flat in the sky. We applied many different visual tricks to get the movements faster and slower. We had to find ways to still communicate that. It was also interesting because Intel said “but it works.” and we said “yes, but we don't feel it.” How do you explain that to engineers? That you don't feel something while they're not used to working with feelings during that process. That also became a little bit of our mission, to connect with people from Silicon Valley, or to actually reconnect them, so that whatever technology is developed, it needs to be dealt with people, with emotions, with impact, not just with a set of rules and how you make money. It impacts all of us. It's very important.

So, one day we had it done, and the drones took off and it's like, 300 drones murmuring like starlings with music. And it was a very powerful performance because the drones were so large that it becomes the environment, like the sea. It's overwhelming. Everyone looking at that performance in that moment became part of that moment. And it connected everyone to the same energy, and the same feeling. It's like maybe watching a football match in the stadium or being at a great concert, but it's like this very special moment where everyone aligns. It was great 10 years of my life.

— DRIFT



Os holandeses Lonneke Gordijn (1980) e Ralph Nauta (1978) fundaram o STUDIO DRIFT em 2007. Hoje, contam com uma equipe multidisciplinar de 64 pessoas, as quais trabalham na criação de esculturas experimentais, instalações e performances. Suas obras exploram os fenômenos e as forças da natureza, usando a tecnologia com o objetivo de aprender com os mecanismos e estruturas do planeta e, assim, restabelecer a conexão com a Terra.

Com profundidade e simplicidade, as obras do DRIFT traçam paralelos entre o que é criado pelo ser humano e as estruturas naturais por meio de desconstrução, interatividade e inovação. Os artistas abordam questões existenciais exploram cenários positivos de futuro.

A espacialidade de um museu ou de uma galeria nem sempre faz jus à arte; pelo contrário, muitas obras de arte podem alcançar seu potencial quando em espaço público ou relacionando-se com a arquitetura. O DRIFT coloca pessoas, espaço e natureza na mesma frequência, criando experiências que inspiram uma reconexão com nosso planeta.

A dupla realizou inúmeras exposições e projetos ao redor do mundo, com obras expostas no Victoria & Albert Museum (2009, 2015) em Londres (Reino Unido); no Met (2010), em Nova York (EUA); no Museu Stedelijk (2018) em Amsterdam (Holanda); na Bienal de Veneza (2015, na Itália); na Pace Gallery (2017), em Londres, entre outros.

Suas obras integram coleções permanentes do LACMA, Rijksmuseum, SFMOMA, Stedelijk Museum e Museu Victoria & Albert. Em 2014, o DRIFT recebeu o Prêmio Arte Laguna, em Veneza.

Dutch artists Lonneke Gordijn (1980) and Ralph Nauta (1978) founded STUDIO DRIFT in 2007. With a multidisciplinary team of 64, they work on experiential sculptures, installations and performances. DRIFT manifests the phenomena and hidden properties of nature with the use of technology in order to learn from the Earth's underlying mechanisms and to re-establish our connection to it.

With both depth and simplicity, DRIFT's works of art illuminate parallels between man-made and natural structures through deconstructive, interactive, and innovative processes. The artists raise fundamental questions about what life is and explore a positive scenario for the future.

All individual artworks have the ability to transform spaces. The confined parameters of a museum or a gallery does not always do justice to a body of work, rather it often comes to its potential in the public sphere or through architecture.

DRIFT brings people, space and nature on to the same frequency, uniting audiences with experiences that inspire a reconnection to our planet. DRIFT has realized numerous exhibitions and projects around the world. Their work has been exhibited at Victoria & Albert Museum (2009, 2015); Met Museum (2010); Stedelijk Museum (2018); UTA Artist Space (2019); Garage Museum (2019); Mint Museum (2019); Biennale di Venezia (2015); Pace Gallery (2017) amongst others.

Their work is held in the permanent collections of the LACMA, Rijksmuseum, SFMOMA, Stedelijk Museum, and Victoria & Albert Museum. In 2014, DRIFT was awarded the Arte Laguna Prize, Venice.

CRÉDITOS CREDITS

PATROCÍNIO [SPONSORSHIP]

BB Asset e Banco do Brasil

REALIZAÇÃO [REALIZATION]

Centro Cultural Banco do Brasil

CURADORIA [CURATORS]

Alfons Hug

Marcello Dantas

ORGANIZAÇÃO [ORGANIZATION]

Madaiart

PRODUÇÃO EXECUTIVA [EXECUTIVE PRODUCTION]

Angela Magdalena

Julia Brandão

COORDENAÇÃO CURATORIAL [CURATORIAL COORDINATION]

Tarsila Riso

COORDENAÇÃO INTERNACIONAL

[INTERNATIONAL COORDINATION]

DRIFT

ARQUITETURA [ARCHITECTURE]

Jeanine Menezes / Estúdio GRU

Lia Untem

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO

[VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN]

19 Design / Heloisa Faria

Elisa Janowitz

COORDENAÇÃO DE MONTAGEM [ASSEMBLY COORDINATION]

Sergio Santos / Primeira Opção

PRODUÇÃO LOCAL [LOCAL PRODUCTION]

Rodrigo Andrade

Tatiana Belli

APOIO CURATORIAL [CURATORIAL SUPPORT]

Camila Nader

Laura Brandão

AUDIOVISUAL E ILUMINAÇÃO [MULTIMEDIA AND LIGHTING PROJECT]

Samuel Betts / Belight

CENOGRAFIA [SCENOGRAPHY]

Gabarito Cenografia

EQUIPE DE MONTAGEM [ASSEMBLY STAFF]

Jeff Lemes

Pedro Cruz

Samuel Luis Borges

Zé Andery

TRADUÇÃO [TRANSLATION]

Watt – Texto e Tradução

Matthew Rinaldi

REVISÃO [PROOFREADING]

Cícero Oliveira

FOTOGRAFIA [PHOTOGRAPHY]

Joana França

exceto [except]:

p. 76 – Ossip van Duivenbode

p. 77 – Jon Ollwether

p. 108, 124 – Teska Overbeeke

p. 121 – Ronald Smits

ASSESSORIA DE IMPRENSA [PRESS OFFICE]

Agência Galo

GESTÃO FINANCEIRA [FINANCIAL MANAGEMENT]

Nelma Alos

Tatiane Monteiro

SEGURO [INSURANCE]

Affinité

DESPACHO ADUANEIRO [CUSTOMS CLEARANCE SUPPORT]

Macimport Consultoria e Assessoria Aduaneira

LOGÍSTICA E TRANSPORTE [LOGISTICS AND TRANSPORTATION]

Kortmann Art Packers & Shippers

Millenium Transportes

Masterpiece International

PLOTAGEM [PLOTING]

ProfiSinal

Ginga Design

MÚSICA OBRA *SHYLIGHT* [*SHYLIGHT* SONG]

Les Enfants Terribles: Elizabeth Chooses a Career

Composição [Composition]: Philip Glass

MÚSICA OBRA *EGO* [*EGO* SONG]

Composição [Composition]: DRIFT

Compositor [Composer]: Lavinia Meijer

Harpista [Harpist]: Lavinia Meijer

Lavinia Meijer é representada pela

[is represented by] Blu Ocean Arts

AGRADECIMENTO [ACKNOWLEDGEMENTS]

Alexandre Allard

Ana Ferrari

Aurea Vieira

Beatriz Yunes

Beta Germano

Camila Yunes Guarita

Gustavo Mendes

Larry Warsh

DRIFT

ARTISTAS [ARTISTS]

Lonneke Gordijn

Ralph Nauta

EQUIPE DE MONTAGEM DRIFT [INSTALLATION TEAM DRIFT]

Ciara O’Kelly

Jonne Stout

Nicolas Ehrenberg

Varvara Lazareva

Wilco van Ieperen

GERENTE DE PROJETO [PROJECT MANAGEMENT]

Bram Prins

Monica Daley

DESENHO EXPOGRÁFICO [EXHIBITION DESIGN]

Eline Hoppel

Sitou Akolly

Yujina Song

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO

[PRODUCTION COORDINATOR]

Andy Woortman

Lucja Pindor

COREOGRAFIA [CHOREOGRAPHY]

Baiba Soma

Inez van der Velden

Zhenela Kostova

TEXTO [TEXT]

Sandra de Kuiper

Sarah Schulten

