

GALERIA PALÁCIO

Andrés Stephanou: *Partículas de Luz*

12 de maio – 1 de julho de 2018

Galeria Palácio tem o prazer de apresentar *Partículas de Luz*, a segunda exposição individual de Andrés Stephanou com a galeria. *Partículas de Luz* apresenta duas obras compostas por um novo software concebido pelo artista, introduzindo ao público duas versões de visualização da matéria visual gerada pelo software.

Partículas de Luz 1 (simulação generativa, 2017–2018) e *Partículas de Luz 2* (simulação generativa, 2017–2018) são apresentadas em tempo real, operadas por computadores de alto desempenho individuais, em processos não interligados. Enquanto *Partículas de Luz 1* introduz uma visualização aproximada da matéria visual gerada pelo software, *Partículas de Luz 2* introduz uma visualização distante.

Generativo, o software simula milhares de micropartículas de luz em movimento fluído, apresentando mutação constante na concentração e volume da composição. Com duração infinita e de configuração visual nunca repetitiva, as obras apresentadas reorganizam-se em fluxo constante, produzindo estados visuais aleatórios e não programados, autodefinidos por algoritmos randômicos.

Em *Partículas de Luz*, uma exposição única é criada a cada instante de tempo. Durante o período de uma hora de exposição, mais de duzentas mil versões distintas de *Partículas de Luz 1* e *Partículas de Luz 2* são autogeradas, não voltando a ocorrer cada uma das versões. Se dispostas durante o período de 24 horas operando ininterruptamente, cada uma das obras tem a capacidade de gerar mais de cinco milhões de composições visuais distintas. A composição visual gerada pelo software no instante presente não volta a ocorrer no futuro.

Não apresentadas por Andrés Stephanou na exposição, duas obras introduzem outras versões de visualização da matéria visual gerada pelo software. Em *Partículas de Luz 3* (simulação generativa, 2017–2018), é introduzido uma visualização em alto zoom da matéria visual gerada pelo software, enquanto em *Partículas de Luz (VR)* (VR, simulação generativa, 2017–2018), a visualização da matéria visual gerada pelo software é apresentada em realidade virtual.

Andrés Stephanou (1993, Porto Alegre, Brasil) vive e trabalha em Porto Alegre.