PIVÔ

IN VIVO

caroline mesquita

curadoria / curated by **dorothée dupuis**

Desde que se formou na École Nationale de Beaux-Arts, em Paris Caroline Mesquita (nascida na Bretanha, França) desenvolve uma prática multimídia que combina esculturas e instalações de grande escala com vídeo e som. Mesas de bilhar, motocicletas, motores e baterias formam as suas primeiras esculturas, que ela criou com suas próprias mãos manuseando metais pesados e ornamentando suas superfícies com diferentes padrões e tons de oxidação. Em 2015, ela começou a transformar placas de metal em espirais lúdicas parecidas com figuras humanas em tamanho real. O metal enrolado lembra a elegante saia de uma mulher, um chapéu ou um braço levantado com raiva. Após a exibição de *123 Soleil* (2015) um grande arranjo com quase uma dúzia dessas figuras em uma feira de arte em Berlim, a sua galeria decidiu armazenar as figuras em grupos menores. Mesquita ficou intrigada com as narrativas que emanavam dos grupos mais íntimos de dois ou três personagens, em comparação com a monumentalidade do grupo inteiro.

Foi assim que ela teve a ideia de animar e filmar as esculturas usando stop-motion, uma técnica ao mesmo tempo simples e com forte poder expressivo. Em um de seus primeiros vídeos, *Pink Everywhere* (2016) ela é a protagonista: a criadora "possuída" pela sua criação. Mais tarde, ela incorpora outros atores, que muitas vezes representam vários personagens ao mesmo tempo, evocando "a versatilidade da identidade e do destino", ela explica. Os contextos fictícios são invocados por catástrofes misteriosas que colocam os seus protagonistas para dormir ou morrer: uma casa encantada (*The Visitors*, 2017), uma sala de máquinas pegando fogo (*The Machine Room*, 2018) e um acidente de avião (*The Ballad*, 2017). As esculturas buscam avidamente interações com a carne inconsciente dos personagens, curando feridas ou, de maneira inversa, causando manchas de tinta vermelha que marcam suas caras juvenis e silenciosas: o prazer de efeitos especiais baratos que alcançam o nível máximo de espetáculo. De repente, as histórias se tornam pretextos para construir ambientes escultóricos cada vez mais complexos ou, na verdade, vemos exatamente o contrário: o prazer cada vez maior de construir "objetos" mais complexos inspira Mesquita a criar fábulas progressivamente mais surrealistas. O stop-motion dá aos filmes um ar Melièsco, mas eles também são inspirados pelos desenhos animados da vanguarda polonesa da década de 1970, entre outras fontes de inspiração.

Para testar a escala e a estrutura de suas instalações, Mesquita começou a produzir maquetes de papel e papelão em tamanho real no seu ateliê. Ao mesmo tempo, a construção dos seus personagens espiralados levou a artista a investigar mais a fundo a estrutura real do corpo humano, em particular, os ossos. Essas reflexões culminaram em *Astray* (2018-19), um projeto de dois anos que narra o renascimento de ossos esquecidos, que forma descobertos na galeria e trazidos à vida com o simples gesto de serem regados com água. Aqui, os performers humanos estão bem acordados e vivos: as suas interações com uma série de animais de papelão são lúdicas e vigorosas.

Em *In Vivo*, a instalação de vídeo apresentada no Pivô na primeira vez que seu trabalho é exibido no Brasil, a artista expande a manipulação de papelão e papel, materiais que se opõem ao metal pelo seu aspecto mais bruto e pela forma como deixam mais espaço para o frágil e efêmero. Nessa exploração onírica do interior do corpo, mais uma vez, microdramas flertam com o burlesco, conforme partes do corpo humano e mundos bricolados se dissolvem um no outro. Humanos não são mais sem vida, nem simplesmente convivem com as esculturas. Em lugar disso conforme sugerido na primeira cena, em que as mãos de um cirurgião pintadas de branco mergulham com ganância nas entranhas do paciente dilacerado, que empresta seu ventre para a experiência da artista, humanos estão, por fim, prontos para se fundirem com o escultural. Ao longo do filme, partes do corpo brincam de esconde-esconde com células, vírus, plaquetas e gametas, confundindo nossa percepção de escala, textura e função. Aconchegados dentro de estruturas celulares e aninhados no prédio do Copan como bactérias nas vísceras de um corpo gigante, os espectadores estão imersos no barulho intenso que reproduz aquilo que acontece no silêncio de seus próprios organismos. Aqui, a intenção de Caroline Mesquita é chamar nossa atenção para os detalhes, geometrias, sons e pulsações que irrigam a vida. Durante a fase de produção, a artista ficou fascinada com a ideia de que estava "esculpindo a si mesma de dentro para fora". Pensando em arte como uma forma sensível de se conectar com o nosso ambiente, *In Vivo* propõe uma espécie de meditação sobre a nossa condição humana, afirmando a necessidade de entender o mundo por meio dos processos orgânicos mútuos que compõem as nossas realidades compartilhadas.

Caroline Mesquita (born in Brittany, France) has been developing a multimedia practice, mixing large-scale sculptures and installations with video and sound, since finishing her studies at the École Nationale de Beaux-Arts in Paris. Pool tables, motorcycles, engines and drums form her first sculptures, which she manufactured herself by roughly handling heavy metals and ornamenting surfaces with different patterns and shades of oxidation. In 2015, she began to roll brass plates into playful spirals that mimic life-size human figures. The rolled metal resembles the elegant skirt of a lady, a hat or an arm angrily raised. After *123 Soleil* (2015) a large arrangement with almost twelve figures was presented at an art fair in Berlin, her gallery decided to store the figures in smaller groups. Mesquita was intrigued by the narratives that emanated from the intimate groups of two or three characters, in comparison with the monumentality of the whole group.

This was when she had the idea to animate her sculptures through film by using stop-motion, a technique both simple and powerfully expressive. In one of her first videos, *Pink Everywhere* (2016) she is the protagonist; the creator "possessed" by her creation. Later, she incorporated other actors, who often played several characters at once, suggesting "the versatility of identity and fate", she explains. The fictional backgrounds are always conjured by mysterious catastrophes that send their human protagonists to sleep or die: an enchanted house (*The Visitors*, 2017), a machine room on fire (*The Machine Room*, 2018), and a plane crash (*The Ballad*, 2017). The sculptures eagerly seek interaction with the characters' unconscious flesh, healing wounds or inversely causing stains of red paint that mark their silent juvenile faces. The pleasure of cheap special effects that achieve the maximum level of spectacle. Suddenly, the stories become pretexts for building ever more complex sculptural environments or, in fact, precisely the contrary: the growing pleasure of building ever more complex "objects" inspires Mesquita to create increasingly surrealist tales. The stop-motion gives the films a Melièsque touch, but they are also inspired by 1970s' Polish avant-garde cartoons, among other sources of inspiration.

In order to test the scale and overall structure of her installations, Mesquita began to make life-size paper and cardboard models in her studio. At the same time, building her spiral characters led her to further investigate the real structure of the human body, in particular the bones. These reflections culminated in *Astray* (2018-19), a two-year-long project that narrates the rebirth of forgotten bones discovered in the gallery, which are brought to life through the simple gesture of being watered. Here, human performers are awake and alive; their interactions with a series of cardboard animals are playful and vigorous.

With *In Vivo*, the video installation presented at Pivô in her first exhibition in Brazil, Mesquita expands on the manipulation of cardboard and paper, materials which differ from metal for their rougher aspect and the way they leave more room for the fragile and the ephemeral. In this oneiric exploration of the inside of the body, once again micro-dramas flirt with the burlesque, as human body parts and DIY worlds dissolve into one another. Humans are no longer lifeless, nor do they simply coexist with the sculptures. Instead as suggested by the first scene where a surgeon's hands, painted in white, dive greedily in the entrails of the butchered patient who lends their belly to the artist's experiment humans are finally ready to merge with the sculptural. Throughout the film, body parts play peek-a-boo with reconstructed cells, viruses, platelets and gametes, confusing our perception of scale, texture and function. Snuggled inside the cell-like structures and nestled in the Copan building like bacteria in the guts of a giant body, viewers are immersed in the loud sound that replicates what happens in the silence of their own organisms. Here, Caroline Mesquita's intention is to make us aware of the details, geometries, sounds, and pulsations that irrigate the living. During the production phase, she was marvelled at the idea that she was "sculpting herself inside out". Thinking of art as a way to sensitively connect with our environment, *In Vivo* proposes a kind of meditation on our human condition, affirming the need to understand the world through the mutual organic processes that make up our shared realities.

"In Vivo" é uma co-produção do Pivô com a / "In Vivo "is a co-production of Pivô with

FONDATION D'ENTREPRISE RICARD

com o apoio de / with the support

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Consulat Général de France à São Paulo

INSTITUT FRANÇAIS

TRI–ANGLE FRANCE
Astérides

Equipe da exposição / Exhibition's team

Cenografia / Scenography
Oficina São João

Equipamentos / Equipment
Fusion Audio

Tradução e revisão / Translation and proofreading
Adriana Francisco

Fotógrafo / Photographer
Everton Ballardin

Documentação em vídeo / Video documentation
Rudá Cabral

Monitoria / Monitoring
Alan Ariê

Orientação de público / Audience orientation
EWA

Vídeo em Libras / Sign Language
Ktalise

Pivô / Pivô

Direção artística / Artistic direction
Fernanda Brenner

Direção de desenvolvimento / Development director
Paula Signorelli

Coordenação de produção / Exhibitions coordinator & producer
Carolina Câmara

Curadoria / Curator
Leo Felipe

Atendimento ao público / Visitor services
Luiza Branco

Produção Pivô Pesquisa / Producer Pivô Research
Raquel Sena

Zeladoria e montagem / Space management and art handling
Matias Oliveira

Assistência geral / General Assistant
Jessica Gonçalves

Apoio administrativo / Executive assistant
Luana Lima

Limpeza e manutenção / Administrative assistant
Cristina Guerra

Assessoria Financeira / financial consultancy
2P Financeiro

Assessoria de imprensa / Press office
INDEX

Agradecimento dos artistas / Artists' acknowledgments

Silvia Romanelli, Arthur Eskenazi, Jenny Abouav, Alice Vezies, Dorothée Dupuis, Colette Barbier, Céline Kopp, Aurélia Defrance, Frédéric Blancard, Florence Gosset, Marie de Gaulejac, Christine Corlosquet, Martin Belou, Agradeço a minhas galerias / Thanks to my galleries carlier | gebauer, UNION PACIFIC and T293

Agradecimento especial / Special thanks to
Galeria Jaqueline Martins

Pivô agradece aos seus mantenedores / Pivô thanks its maintainers

Alexandra Mollof, Almeida e Dale, Ana e Marco Abrahão, Andrea Pereira e Jose Olympio da Veiga Pereira, Bergamin & Gomide, Carbono Galeria, Casa Triângulo, Coleção Coletiva, Fabiana Brenner, Fabio Luchetti, Fortes D'Aloia & Gabriel, Galeria Leme / AD, Galeria Luisa Strina, Galeria Nara Roesler, Galleria Franco Noero, Georgiana Rothier e Bernardo Faria, Graham Steele e Ulysses de Santi, Isabella Prata, José Leopoldo Figueiredo, Laurie Ziegler, Lucila e Jeff Hoberman, Marcelo Tilkian Maia, Mendes Wood DM, SIM Galeria, Vera e Luiz Parreiras, Virgínia e Daniel Weinberg, Vivien Hertogh e Jairo Okret + anônimos

O Pivô faz parte do / member of

TRIANGLE NETWORK

IN VIVO / Caroline Mesquita
curadoria / curated by dorothée dupuis
22 de outubro a 19 de dezembro de 2020
from October 22nd to December 19th 2020

Originalmente programada entre março e maio de 2020, esta exposição teve sua abertura adiada devido à pandemia de Covid-19. / Originally scheduled between March and May 2020, this exhibition was readjusted and had its opening postponed due to the Covid-19 pandemic.

entrada gratuita / free entrance
classificação livre/ all ages admitted

Lei de Incentivo à CULTURA · PROAC PROGRAMA DE AÇÃO CULTURAL SÃO PAULO

patrocínio / sponsor: VERDE asset management

co-patrocínio / co-sponsor: BECK'S · BMA ADVOGADOS · CREDIT SUISSE

incentivador / incentive: IGUATEMI SÃO PAULO · Bloomberg Philanthropies · INSTITUTO INCLUSARTIZ

parceiro / partner: INDEX · PLANALTO · SOMAR produção em arte e design · TROPEIRO PRODUÇÕES

realização / realization: CIDADE DE SÃO PAULO · Secretaria de Cultura e Economia Criativa · SÃO PAULO GOVERNO DO ESTADO · SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA · MINISTÉRIO DO TURISMO · PÁTRIA AMADA BRASIL GOVERNO FEDERAL