

HIPERMÍDIAS ::: HYPERMEDIAS

FILE

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL



FILE



Edição

FILE

Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica

Concepção Editorial

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

Projeto Gráfico

André Lenz

Gabriel Borges

Diagramação

Caroline Guerrero

Frames Gráficos

Nivaldo Godoy Jr.

Panaïs Bouki

Produção

FILE

Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica

Tradução

Luiz Roberto M. Gonçalves

São Paulo 2005

Publicação bilingüe

Publicação concebida pelo FILE -
Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica

imprensaoficial

Diretor Presidente

Hubert Alquéres

Diretor Vice-presidente

Luiz Carlos Frigerio

Diretor Industrial

Teiji Tomioka

Diretora Financeira e Administrativa

Nodette Mameri Peano

Chefe de Gabinete

Emerson Bento Pereira

Núcleo de Projetos Institucionais

Vera Lucia Wey

Rua da Moóca 1921

03103-902 São Paulo SP Brasil

T 55 11 6099-9800

F 55 11 6692-9674

Sac 0800123401

imprensaoficial@imprensaoficial.com.br

www.imprensaoficial.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

FILE hipermídias = FILE hypermedia / [concepção editorial/editorial
conception Paula Perissinotto e Ricardo Barreto; tradução/translation
Luiz Roberto M. Gonçalves]. -- São Paulo : FILE, 2005.

Apoio: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.

ISBN 85 - 89730 - 03 - 4

1. Arte eletrônica 2. Comunicações digitais - Linguagem 3. Cultura
4. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 5. Hipermídia - Sistemas
6. Internet (Rede de Computadores) I. Perissinotto, Paula. II. Ricardo Barreto.
III Título: FILE Hypermedias.

05-7087

CDD-006.7

Índices para catálogo sistemático:

1. Hipermídias : Linguagem eletrônica : Ciência da computação 006.7

HIPERMÍDIAS ::: HYPERMEDIA



FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

WWW.FILE.ORG.BR



O advento das novas tecnologias e as transformações causadas por sua inserção na vida cotidiana inspiraram manifestações estéticas produzidas para um novo tipo de cultura: a cultura digital.

Basta navegar no website do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica <<http://www.file.org.br>>) para percorrermos tais manifestações. O FILE tem por meta potencializar as artes, as tecnologias e as pesquisas científicas por meio de exposição, debates e palestras, bem como de promover um ponto de discussão para profissionais das artes visuais e das novas mídias no Brasil. O festival é um evento internacional que apresenta arte eletrônica e as vanguardas de criação na rede que ocorrem na atualidade. São várias as modalidades expostas: web-filme; web-art; net-art; realidade virtual; vida e inteligência artificial; robótica, entre outras. O FILE já pode ser considerado um dos maiores eventos internacionais on-line da atualidade. Sua versão expositiva já faz parte do calendário internacional da cultura digital.

Ao realizar este festival, o SESI-SP cumpre sua função de disseminar cultura de ponta de alto nível para um público amplo. Mais de 200 obras digitais, além de instalações, experimentos sonoros eletrônicos, games e filmes interativos, estarão disponíveis para os visitantes durante o período expositivo. Isso significa colocar à disposição das milhares de pessoas que freqüentam as exposições da Galeria do SESI trabalhos de acessibilidade ainda muito restrita no mundo das artes, destacando no espaço as produções que não podem ser vistas pela Internet.

Esta iniciativa é mais um exemplo da importância dada à cultura pelas Entidades da Indústria do Estado de São Paulo. A ação, integrada com iniciativas no campo da educação, é prioridade absoluta para que o exercício da cidadania atinja a plenitude em nosso país. Acreditamos que investir, promover e participar de projetos que estimulem a inserção do cidadão no universo digital é obrigação de toda a sociedade no mundo contemporâneo.

Essa é a maneira de compartilhar com a população as manifestações estéticas, culturais e científicas produzidas hoje no universo das infomias e que farão a história do nosso futuro cultural.

The arrival of new technologies and the changes promoted by their inclusion in the daily life have inspired aesthetic manifestations produced for a new kind of culture: the digital culture.

It is enough to navigate on the FILE - International Festival of Electronic Language <<http://www.file.org.br>> website to observe such manifestations. FILE has as its purpose to empower arts, technologies and scientific research by means of exhibitions, forums and lectures, as well as to promote a point of discussion for visual-arts and new-media professionals in Brazil. The festival is an international event that presents electronic art and the cutting-edge creation on the network that are taking place now. There are several modalities exposed: web-film; web-art; net-art; virtual reality; artificial life and intelligence; robotics, among others. FILE may be considered one of the main international on-line events of the present times. Its exhibition version is already part of the international calendar of digital culture.

Carrying out this festival, SESI-SP fulfills its role of disseminating forerunning, high-level culture to a wide public. Over 200 digital works, besides installations, electronic sound experiments, games and interactive films will be available to visitors during the exhibition period. That means offering to the thousands of people who attend exhibitions at SESI Gallery, works whose access is still very restricted in the art world, emphasizing in space the productions that cannot be seen on the Internet.

This initiative is one more example of the importance given to culture by the Industrial Entities of the State of São Paulo. The action, integrated with initiatives in the field of education, is an absolute priority so that the exercise of citizenship reaches its plenitude in our country. We believe that to invest, to promote and to participate in projects that stimulate the citizens' insertion in the digital universe is an obligation of the whole society in the contemporary world.

That is the way to share with the population the aesthetic, cultural and scientific manifestations produced today in the universe of the infoways, which will make the history of our cultural future.

009 Introduction

018 Installations

064 Works

108 Hyper-cinemactivity

136 Panoramas

162 Games

196 FILE Symposium

204 Hypersonica

252 Archive



Introdução

009

Instalações

018

Trabalhos

064

Hiper-cinematividade

108

Panoramas

136

Jogos

162

FILE Symposium

196

Hipersônica

204

Arquivo

252



A forma da Técnica

Antes do cinema falado, os filmes mudos é que são o ponto de partida material. O ator disse: “Estou sendo filmado. Assim sendo penso... pelo menos, penso no fato de que estou sendo filmado. É porque eu existo, que penso”. Após o cinema falado, houve um New Deal entre o assunto filmado, o ator e o pensamento. O ator começou dizendo: “Penso que sou um ator. Por isso sou filmado. É porque eu penso, que existo. Penso, logo existo”.

(Diálogo de Jean-Luc Godard & Jean-Pierre Gorin em Carta para Jane).

Espectros da Forma

Um dos belos contos de Machado de Assis narra a história de um homem que gostaria de ser reconhecido como um bom músico, mas que pela força das circunstâncias e apesar de todos seus esforços, não conseguia produzir algo idêntico às formas até então aceitas como “alta música”, tais como Bach e Beethoven e que acabava, no final das contas, produzindo algo para lhe garantir o sustento, sem nenhuma dignidade.

As formas das coisas, vistas pela via do olhar que fomos desenvolvendo ao longo dos tempos, tomaram muito do nosso tempo para se constituírem e se estabelecerem em relação aos padrões hoje normatizados das *expressões*, tanto visuais quanto sonoras, sendo de certa maneira tratadas como algo que tem uma função na própria coisa, mas que talvez teria tido outra, não tivesse sido o curso de nossa História (com H maiúsculo) tão árduo. Também ao longo dos tempos, essas mesmas formas que se constituíram começaram a ser questionadas pela via da sua própria consistência e problemática, o que acarretou um diálogo quase tão extenso como o que a filosofia travou entre os problemas da verdade e da sofística. Levando em consideração que muitas das formas que temos têm sido pautadas por critérios, e aqui tanto faz se estéticos ou não, que ainda tentam dar conta daquilo que Kant vai fazer existir como “categoria do Belo”, o que de certa maneira nos sobra é a insistência numa variação entre o que se enquadraria nessa classe kantiana,

The form of technique

Before the talking movies, silent films are the material starting point. The actor said: “I am being filmed. Thus I think... at least, I think of the fact that I am being filmed. It is because I exist that I think.” After the talking movies, there was a New Deal among the filmed subject, the actor and the thought. The actor began saying: “I think I am an actor. That is why I am being filmed. It is because I think that I exist. I think, therefore I am.”

(Dialogue of Jean-Luc Godard and Jean-Pierre Gorin in “Letter to Jane”.)

Specters of form

One of the beautiful short-stories by Machado de Assis narrates the tale of a man who would like to be recognized as a fine musician, but by force of circumstances and in spite of all his efforts didn't get to produce something identical to the forms then accepted as “high music,” such as Bach and Beethoven, and who, after all, produced things to assure his living, without any dignity.

The forms of things, seen by the gaze we have developed along time, took much of our time to be constituted and established in relation to the now normalized patterns of *expressions*, both visual as sonorous, being in a certain way treated as something that has a function in itself, but that might have had another, if the course of our History (with a capital H) had not been so harsh. Also along time, those same forms that were constituted began to be questioned for their own consistence and problems, which led to a dialogue almost as extensive as the one faced by philosophy among the problems of truth and sophistry. Considering that many of the forms we have today were guided by criteria, and here it doesn't matter if aesthetic or not, which still try to account for what Kant will make to exist as the “category of beauty,” what remains in a certain way is the insistence on a variation between what would fit in that Kantian class, and what would stay at large, making all that was left out to be excluded from representation, or, if not completely excluded, at least thrown aside in the history of forms representation.

e o que ficaria ao largo dela, fazendo com que tudo que ficasse de fora seria excluído da representação, ou se não completamente excluído, ao menos jogado de lado na história da representação das formas.

Acontece que não foram tão simples as tentativas de se fazer com que a forma do belo se fizesse presente como categoria de análise. Ainda que o senso comum mais simples diga que o que definimos como belo vem de uma representação anterior até a própria representação, prefiro não seguir com este. Penso que seria como tentar criar uma forma da forma, uma concepção que se ligaria a desconexas argumentações sobre gosto, rechaço, inclusão, olhar, natureza, entre outras, que nos fariam desviar por muitos caminhos.

O que formalmente foi se pensando sobre a própria problemática das formas foi sendo discutido num plano essencialmente político. E o que não a torna menos interessante, mas ao contrário, faz com que essa categorização venha entrar na pauta da análise das implicações que tento trazer ao escrever esse texto. Resumindo: a forma, o belo, a representação e o sublime foram sentenciados por servirem a uma categorização de si mesmos, a uma brutalização de suas definições. O que seria a mesma coisa que dizer que, por motivos políticos, proibiu-se de pensar no que seria uma forma e no que ela representaria, tendo em mente que se alguém assim procedesse estaria se colocando numa posição autoritária, autóctone e, digamos assim, rígida em relação às mais variadas expressões do que quer que seja.

Querendo obviamente fugir desse lugar que tanto incomodou a muitos, fomos sendo levados até os dias de hoje a um maior afastamento do olhar sobre as coisas em si. Se pensarmos que há um “em si” da coisa, é claro. Para constatar isso, basta observar como foram sendo deslocadas as referências das materialidades das formas da arte contemporânea, da música e da filosofia, por exemplo. Nem todas as obras de artes plásticas contemporâneas se submetem aos mesmos padrões de belo que foram descritos e categorizados pela filosofia tradicional, nem todas as formas de escrita filosóficas se submetem aos cânones das formas de expressão estabelecidas, e assim por diante. E daí, perguntamos: e mesmo assim não são elas então arte ou filosofia? Se eu responder que sim, tomo uma posição, se responder que não, outra. Danto,

It happens that the attempts of making the form of the beautiful to be present as a category of analysis were not so simple. Although the simplest common sense says that what we define as beautiful comes from a previous representation to its own representation, I’d rather not to proceed with this one. I think it would be like trying to create a form of the form, a conception that would relate to disconnected claims on taste, rejection, inclusion, gaze, nature, among others, which would make us deviate through many paths.

What was formally thought on the very problem of forms has been essentially discussed on a political plan. That doesn’t make it less interesting, on the contrary, it makes that categorization to enter in line with the analysis of implications that I try to bring about, writing this text. Summing up: the form, the beautiful, the representation and the sublime were condemned for serving to a categorization of themselves, to a brutalization of their definitions. Which would be the same as saying that, for political reasons, it was forbidden to think about what would be a form and what it would represent, having in mind that if someone behaved like that he/she would be placing him/herself in an authoritarian, autochthonous and, we might say, rigid position in relation to the most varied expressions of anything.

Obviously desiring to flee from that place that has annoyed so many people, we have been conducted, up today, to a wider detachment of the gaze on things in themselves. If we think that there is a “in itself” of that thing, of course. To verify that, it is enough to observe how the references of forms’ materiality in contemporary art, music and philosophy were gradually displaced, for example.

Not all contemporary art works undergo the same patterns of beautiful that were described and categorized by traditional philosophy, nor all philosophical writing forms undergo the canons of the established forms of expression, and so on. So, we ask: and nonetheless, aren’t they art or philosophy? If I answer yes, I assume a position, if I answer no, another position. Danto, a philosopher who tries to understand the problems of art, was quite surprised when some of his certainties on the definition of art were suspended before a work by Andy Warhol. The suspension happened when he began to question what would make a product marketed by a company to occupy a place

um filósofo que tenta compreender os problemas da arte, ficou um tanto surpreso quando algumas de suas certezas quanto à definição de arte foram suspensas diante de uma obra de Andy Warhol. A suspensão deu-se quando ele começou a questionar o que faria com que um produto comercializado por uma empresa pudesse ocupar o lugar antes destinado, formalmente, à categoria de arte? Claro que depois dessas perguntas, Danto nunca mais cessou de escrever e tentar responder, se não diretamente essa, questões próximas e que traziam uma espécie de dialética para um primeiro plano.

Ao se considerar que a forma estaria sendo submetida a um processo de enrijecimento do olhar, quase como se fosse um projeto de algumas instâncias representativas da política, muitos se deram conta de que a análise da forma também trazia um certo distanciamento da obra. O que não é estranho para muitos que ainda estão tentando descobrir as intenções de um ou de outro escritor e artista visual. Portanto, a cada vez que essa dialética fosse apresentada nesse formato dialético, tentar-se-ia, então, neutralizá-la e introduzir, ao invés dessa discussão mais ligada a um parâmetro de questionar o espaço do belo, do sublime e da materialidade em relação a essas categorias, uma discussão sobre o que teria delimitado esse espaço que agora seria reconhecido como a própria categoria em questão. Seria como perguntar quem regula quem regula.

Esse projeto político ideológico funcionou bem até o início do século XX, quando muitas de suas funções começaram a ser questionadas pelas formas de representação que surgiram e reivindicaram um espaço dentro dessas categorizações kantianas. O belo então poderia também começar a fazer parte do desejo dos que politicamente teriam sido colocados de lado pela esfera política que os neutralizara anteriormente num espaço no qual tudo o que fizessem ou dissessem estaria desde já condenado por sua própria condição. Se existissem como forma representacional, seria só por pouco tempo. Seria quase como perguntar sobre a mesma metáfora que hoje é extensamente utilizada sobre a classificação do mundo: Primeiro, Segundo e Terceiro Mundo são classificações impostas pelo próprio Primeiro Mundo. Não são criações dos que vivem no Segundo nem no Terceiro, e mesmo assim, as pessoas que vivem nesses

previously destined, formally, to the art category? Of course, after those questions, Danto never again ceased to write and to try to answer, if not directly that one, similar questions which brought forward a sort of dialectics.

Considering that the form was being submitted to a process of hardening of the gaze, almost as if it was a project of some representative instances of politics, several people noticed that the analysis of form also brought a certain distancing of the work — which is not strange for many who keep trying to discover the intentions of one or other writer and visual artist. Therefore, each time that dialectics was presented in this dialectical format, one would try, then, to neutralize it and to introduce, instead of that discussion tied to a parameter of questioning the space of the beautiful, of the sublime and of the materiality in relation to those categories, a discussion on what would have limited that space which now would be recognized as the very category in question. It would be like asking who regulates the regulator.

That political-ideological project worked fine until the early 20th century, when many of its functions began to be questioned by the representation forms that emerged and claimed a space within those Kantian categorizations. The beautiful, then, could also start to make part of the desire of those who would have been politically put aside by the political sphere that had previously neutralized them in a space in which anything they did or said was at once condemned by its very condition. If they existed as a representational form, it would be just for a short time. It would be almost as asking about the same metaphor that is widely used today about the classification of the world: First, Second and Third World are classifications imposed by the very First World. They are not creations of those who live in the Second or in the Third Worlds, and even so people who live in those spaces keep using those references. Closing the long parentheses, what began to be analyzed in relation to the failure, to use a strong word, of representation as an instance of creation of the beautiful and of the sublime, was the fact that it would be difficult to exist something that, in simple terms, was represented by those categories, and that that representation would acquire a universality, as one could

espaços continuam utilizando essas referências. Fechado os longos parênteses, o que se começou a analisar em relação ao fracasso, para utilizar uma palavra forte, da representação como instância da criação do belo e do sublime, foi o fato de que seria difícil que pudesse haver algo que fosse, em termos simples, representado por essas categorias, e que essa representação adquirisse uma universalidade, como poderia ser pensado que teria sido até o que denominamos modernidade. No entanto, muitos se colocaram diante de um emblema ao se posicionarem pelo viés político, esquecendo do viés da forma. Esqueceram que de certa maneira, falar da forma é também falar de política, e que raramente há como saber exatamente em qual área, restrita ou não, elas atuam.

Ao pensar que a representação falhou enquanto idéia e que a capacidade de se pensar num mundo no qual as coisas possam novamente existir como coisas é quase nula, o que falar então sobre as idéias de gesto e de expressão? Sem querer ficar aqui recontando parcialmente a história, fica um pouco deslocada a questão de se separar forma de conteúdo através de uma categorização simplificada da ordem das coisas que se representam.

Contudo, nos dias de hoje, quando algumas das técnicas eletrônicas começam a fazer parte de um cotidiano mais e mais ligado àquilo que conhecemos como campo da estética e da arte, algumas questões ainda estão, e esta é minha hipótese neste texto, em aberto no campo da forma. O que significa a expressão “em aberto” nesta frase? Significa que em função da proliferação de vários meios de expressão, como a internet, ficou muito difícil alguém ficar de fora da esfera da representação e da apresentação de seu nome próprio e de seus trabalhos.

Conhecendo um pouco mais das técnicas de proliferação da informação, hoje em dia, um sujeito pode ser conhecido, muito antes de fruído, pelas suas obras descritas nos sistemas de divulgação eletrônicos que tomaram conta de nosso dia a dia. Voltando à hipótese: nos meios digitais, devido a sua alta volatilidade e a sua rapidez, muitas vezes ficamos tomados pela idéia de que devemos nos render somente ao evento, ao instante de alguma obra. E que ao funcionar nesse meio rápido e instantâneo, a obra não necessitaria passar pela noção analisada aqui neste texto como “forma”. Deixando claro aqui que a forma, com toda a problemática envolvida na sua categorização

think that even what we call modernity would have been. However, many were placed before an emblem when they positioned themselves by the political bias, forgetting the form bias. They forgot that, in a certain way, to speak of form is also to speak of politics, and that it is rarely possible to know exactly in which area, restricted or not, they act.

If one thinks that representation failed as an idea, and that the ability to think in a world where things can once more exist as things is almost null, what to say then about the ideas of gesture and expression? Since I don't want to partially recount history here, the subject of separating form and content through a simplified categorization of the order of things that are represented is somewhat displaced.

However, in current days, when some of the electronic techniques begin to make part of a daily routine, more and more linked to what we know as the field of aesthetics and art, some subjects are still, and this is my hypothesis in this text, open in the field of form. What does it mean the term “open” in this sentence? It means that due to the proliferation of several means of expression, as the internet, it became very difficult for someone to be out of the sphere of representation and of the presentation of his/her name and work.

Knowing a little more of the techniques of information proliferation, today, a person may be known, much before being experienced, for his/her works described in the electronic publication systems which have dominated our daily life. Returning to the hypothesis: in digital media, due to their high volatility and speed, we are often taken by the idea that we should only surrender to the event, to a work's instantaneity. And that running in that fast and instantaneous medium the work wouldn't need to go through the notion analyzed in this text as “form”. Making clear here that form, with all the problems involved in its categorization and in its establishment as a concept, has been crescently put aside. I don't make a wish here that we go back to the formalizing times of expression, but it seems very obvious that there is a need to judge some works. In fact, here I follow Barthes,

e no seu estabelecimento como conceito, tem sido mais e mais deixada de lado. Não faço aqui votos de que se volte aos tempos formalizantes da expressão, mas que parece muito óbvio que há necessidade de julgar algumas obras, isso parece. Aliás, aqui sigo Barthes, que disse que quando escolhermos alguma coisa, qualquer que seja ela, já julgamos. Isso também já foi pensado por Lacan em relação à imagem e à formação do sujeito em suas concepções escópicas. Portanto, ao se tentar pensar aqui que, com as restrições espaço-temporais na produção e na circulação das obras que migram entre sistemas operacionais computacionais e telas de computador mundo afora, a esfera da representação tenha sido alterada (como se propaga pelos teóricos contemporâneos que, como Lovejoy por exemplo, tentam entender a estética), o que se coloca como problema é o fato de que há a necessidade de se pensar na instância da forma.

Mesmo com os riscos a correr, que é ser acusado de formalista, o simples fato de se tratar do âmbito da estética pela perspectiva da técnica é um risco tolo, e porque não dizer, primário em relação aos movimentos de entendimento da imagem enquanto processo de compreensão da própria representação. O que também equivaleria a dizer, tendo em mente o conto de Machado de Assis, que essa forma de arte hoje conhecida como arte e tecnologia não precisa se vender barato à técnica para depois morrer pobre e indigna.

Sujeito Diante da Técnica

Apesar de ainda conciliatórias, as instâncias da técnica que tentam suprimir o aparato colocando-o à vista padecem de um problema que é o de se pensarem fora da esfera da representação quando mostram as ferramentas com que atuam. Até pouco tempo atrás, o sujeito (conceito lacaniano que pensa o homem na esfera simbólica) enunciava-se diante de um aparato simples, formado por coisas também simples. Uma delas era a fala, a outra o ouvido, e a outra a mão que escrevia. Dessas pequenas e simples coisas do sujeito ampliaram-se várias outras em relação a ele mesmo diante de si. Não é surpresa alguma quando surgem questionamentos éticos que aparentemente parecem que provocam alguma

who said that when we choose something, whatever it is, we are judging. That was also thought by Lacan in relation to the image and to the subject's formation in his escopic conceptions. Therefore, on trying to think here that, with the space-time restrictions in the production and in the circulation of works that migrate between computer operating systems and computer screens around the world, the sphere of representation has been altered (as it is spread by contemporary theoreticians, Lovejoy for example, who try to understand aesthetics), what is placed as problem is the fact that there is a need to think of the instance of form.

Even with the risks to be faced, which is to be accused of a formalist, the simple fact of talking about the scope of aesthetics through the perspective of technique is a foolish, and why not to say, primary risk in relation to the movements of understanding image while a process of understanding representation itself. That would be equal to say, having in mind the story of Machado de Assis, that the art form known today as art and technology doesn't need to sell itself cheap to technique, only to die later, poor and unworthy.

Subject in face of technique

In spite of still being conciliatory, the instances of technique that try to suppress the apparatus, placing it on view, suffer from a problem which is being thought out of the sphere of representation when they show the tools they act with. Not long ago, the subject (Lacanian concept that thinks man in the symbolic sphere) was enunciated in face of a simple apparatus, also formed by simple things. One of them was speech, another the ear, and another the hand that writes. From those small and simple things of the subject several others were enlarged in relation to him before himself.

It is not surprising when ethical questions emerge which apparently provoke some deeper discussion, simply for imposing a non-naturalized vision form of man, which are, however, in a very simple way, discussions that try to point to a man who would be a totality in himself, that would not wither and would not be broken from the

discussão mais profunda, simplesmente por imporem uma forma de visão não naturalizada do homem, mas que são de maneira bem simples, discussões que tentam apontar para um homem que seria uma totalidade em si mesmo, que não definharia e que não seria partido desde o início entre linguagem e o real de suas representações próprias. Portanto, entre os mais variados níveis de formação do entendimento sobre a relação entre tecnologia e subjetividade, a ideal exclusão que parece ter se fixado no mundo de hoje quando se pensa o homem vivendo diante do aparato e o aparato moldando o que é o próprio do homem, é a noção de que o homem foi desde sempre um puro reflexo da natureza, completo e total, fechado e original. Diante dessas idéias românticas, formaram-se quase que todas as teorias sobre os Franksteins e suas versões contemporâneas. Assumindo que essas versões já foram sendo um pouco ridicularizadas pela utilização do prefixo “pós” antes de algumas palavras que se referem ao sujeito, entre outras.

Em relação a alguns dos questionamentos que pretendo pensar quanto à instauração de uma visualidade da forma, um dos problemas que, na minha opinião, têm que supostamente ser resolvidos, diz respeito à concepção de idealização da imagem. A formação da percepção, e aqui não quero entrar nas definições clássicas sobre o tema, já que ocuparia muito espaço e me desviaria do tema, parece funcionar de maneira bem simples quando tratada pelo viés da técnica, pautada na lógica instaurada pelo surgimento do que conhecemos como sujeito. As várias formas da existência desse ente contemporâneo foram ao longo dos anos sendo combatidas e algumas cederam, outras continuaram, como a instância do nome próprio, da identidade, da noção de si, entre outras, o que acarretou uma série de posturas que refletem em conceitos como gosto, estética e verdade. O que sobra, diante das várias possibilidades de se conceber o sujeito, é uma série, uma variação, um produto, um caminho feito de partes desconexas, daquilo que conhecemos como Outro.

O Outro, em outras palavras, é isso que chamamos de língua, é aquilo que forma a escrita, e que se apresenta geralmente num idioma. Ao pensar que há um idioma que funciona e que produz alguma sensação que movimenta algum tipo de “produção” simbólica, voltamos ao problema da representação da forma. E também ao problema

start between language and the reality of his own representations. Therefore, among the most varied levels of understanding formation on the relationship between technology and subjectivity, the ideal exclusion that seems to be fastened on the world today when one thinks of man living before the apparatus and the apparatus molding what is proper of man, is the notion that man has always been a pure reflection of nature, complete and total, closed and original. In view of those romantic ideas, almost all theories on Franksteins and his contemporary versions were formed. Assuming that those versions were somewhat ridiculed by the use of the prefix “post-” with some words that refer to the subject, among others.

In relation to some of the questions that I intend to think regarding the instauration of a visuality of form, one of the problems that, in my opinion, must be supposedly resolved, relates to the conception of image idealization. The formation of perception, and here I don't want to enter in the classic definitions on the theme, since it would take much space and would stray me from the theme, seems to work in a very simple way when treated by the bias of technique, based on the logic established by the emergence of what we know as subject. The different forms of existence of that contemporary entity were fought along the years, and some gave in, others have continued, as the instance of name, of identity, of the notion of self, among others, which led to a series of attitudes that reflect on concepts as taste, aesthetics and truth. What remains, in view of the several possibilities to conceive the subject, is a series, a variation, a product, a path made of disconnected parts, of that which we know as the Other.

The Other, in other words, is what we call language, is what forms writing, and generally presents itself in an idiom. When thinking that there is an idiom that works and that produces a sensation that moves some kind of “symbolic production,” we go back to the problem of the representation of form. And also to the problem of form itself, since that if we consider form as forgotten, there is a need of thinking the ideology of form in order to try to know the grammatical function of its own language and operation.

da forma em si, já que se consideramos a forma como esquecida, surge a necessidade de se pensar a ideologia da forma para se tentar conhecer a função gramatical da sua própria linguagem e funcionamento.

As Musas da Técnica e o Aparelhamento do Olhar

Ao conceber a linguagem como separação, o estruturalismo condicionou algumas formas de entendimento sobre a cadeia de interpretações das palavras. Em determinadas formas em que se manifestava uma esfera da palavra como acomodação de uma imagem, existia a necessidade de um correlato naquilo que se autodenominava mundo. Quando se permitia uma interpretação do olhar que também era levado por essa idéia, o que se tinha era exatamente uma função idealizada sobre aquilo que se via, configurando uma imagem que estava pré-montada no olhar e que tinha o olho e a vontade de ver como ingredientes para um início daquilo que se concebeu como visão.

Não querendo ficar preso aos ingredientes que formam a maquinaria do olhar, o que se tem em mente quando vamos falar de imagem passa, em algum momento da cadeia associativa, pelo olho, pelo olhar e pela sensação de que estamos vendo, enxergando o mundo em todas as suas configurações possíveis. Além disso, para tornar mais complexa toda essa cadeia associativa, há o fato de que é impossível duas pessoas verem a mesma coisa com as mesmas perspectivas, no sentido de que é impossível saber o que e de que forma o outro vê, pois a experiência da visão é particular. Podemos estender essa afirmação para o ouvir, e também não seria inimaginável estender para todos os órgãos do sentido esse problema que se pauta na idéia de uma subjetividade que subjuga toda as sensações e as transforma em experiências e depois em vivências.

Ao se perpetuar uma concepção rígida de um olhar que se manteve ao longo dos anos preso a uma determinada forma e a uma série de compreensões construídas e pautadas na idealização de um espectador comum, passivo em sua atuação diante daquilo que via, geralmente garantido pela noção de natureza e, portanto, imutável do ponto de vista daquilo que é humano, a generalização que hoje em dia se faz em torno do ver é assustadora e nos lança alguns problemas no campo da subjetividade.

The muses of technique and the equipment of the gaze

When conceiving the language as separation, structuralism has conditioned some forms of understanding about the chain of words interpretations. In certain forms in which a sphere of the word was manifested as accommodation of an image, there was the need of a correlate in that which designated itself as world. When an interpretation of the gaze that was also taken by that idea was allowed, what one had was exactly an idealized function on that which was seen, configuring an image that was pre-assembled in the gaze and which had the eye and the will to see as ingredients for a beginning of what was conceived as vision.

Not wishing to be detained by the ingredients that constitute the machinery of the gaze, what we have in mind when we speak of image passes, in some moment of the associative chain, by the eye, by the gaze and by the sensation that we are seeing, watching the world in all its possible configurations. Besides, to make more complex that associative chain, there is the fact that it is impossible for two people to see the same thing with the same perspectives, in the sense that it is impossible to know what and how the other one sees, because the experience of vision is private. We can extend that statement to hearing, and we could also imagine to extend to all sensorial organs that problem, that is based on the idea of a subjectivity that subjugates all the sensations and transforms them in experiences and later in existences.

When perpetuating a rigid conception of a gaze that was kept along the years arrested to a certain form and to a series of understandings, built and based on the idealization of a common spectator, passive in his/her action before what he/she saw, generally guaranteed by the notion of nature and, therefore, immutable from the point of view of what is human, the generalization made nowadays about seeing is frightening and throws us some problems in the field of subjectivity. The ebullition some years ago around the ideas of a function of seeing was played as being seized by the dictates of an extreme and excessive disregard for the physical. Which, by the way, continues to serve as a subterfuge for those who credit the totality of perception to the mechanist apparatus.

A ebulição de alguns anos atrás em torno das idéias de uma função do ver foi jogada como sendo presa aos ditames de um extremo e excessivo descaso para com o físico. E o que, aliás, continua servindo de subterfúgio para aqueles que creditam ao aparato mecanicista a totalidade da percepção.

Quase como sendo uma fuga dos problemas que ficam em aberto quando se fala da percepção através do campo escópico, a idéia de que o ato de *ver* é comandado por um mecanismo que aciona determinados pontos e os compila em dados até parece brincadeira de mau gosto para meninos presos aos piores contos de ficção científica. Para sair dessa ratoeira, que é falar de uma questão conceitual sem se solidificar em nenhum aparato, com medo de ser datado ou mesmo ingênuo, a pretensa possibilidade de existir um além do objeto também para o olhar tem sido uma constante ameaça e ao mesmo tempo um desafio para aqueles que entendem a imagem para além de sua materialidade, e que preferem não mais ignorar que o homem, diante da técnica, é sujeito de si e da máquina, e que depois que a máquina tão bem o retratou e fez com que ele acreditasse cegamente que aquilo que essa pequena câmera lhe mostrou realmente é aquilo que pode ser dele mesmo, dificilmente conseguiremos dobrar as esperanças daqueles que ainda imaginam que uma visão desalojada poderá nos dar uma concepção de nós mesmos para além de uma turva e simples realidade com a qual há muito já não lidamos.

E ainda pensar que com as ligações, com as interconexões, com a prática da territorialização em massa que se tem visto com os mecanismos de localização espacial através de mapas, por exemplo, temos uma fuga para um retorno ao homem, parece mais medo, angústia e desespero, para não utilizar palavras piores, daqueles que ainda sonham o sonho romântico do autor solitário, da imagem pura, da constância das palavras, e do itinerário pronto para o mundo.

O mundo, conceito como conhecíamos até então, quando Deleuze pensava nas desterritorializações e nos agenciamentos, vai a cada dia desaparecendo. As técnicas já se moldaram no olhar da forma, na formatação da razão e deslumbram um universo pouco visto. Retornamos talvez para o momento no qual se desdobram as poucas subjetividades que ainda se encarregam de pensar as

Almost being an escape from the problems that stay open when one speaks of perception through the escopic field, the idea that the act of *seeing* is commanded by a mechanism that moves certain points and compiles them in data, seems a naughty trick for boys linked to the worst science-fiction stories. To escape that mousetrap, that is to speak of a conceptual question without solidifying in any apparatus, afraid of being dated or even naïf, the pretense possibility to exist a beyond the object also for the gaze has been a constant threat and at the same time a challenge for those who understand image beyond its materiality, and who prefer to no longer ignore that man, in face of technique, is the subject of himself and of the machine, and that after machine has portrayed him so well and made him blindly believe that what that small camera showed him is really what may be his, we will hardly get to bend the hopes of those who still imagine that a displaced vision may give us a conception of ourselves beyond a blurred and simple reality with which we no longer deal.

Yet, to think that with the connections, with the interconnections, with the practice of mass territorialization that we have seen with the mechanisms of space location through maps, for example, we have an escape for a return to man, it seems rather fear, anguish and despair, not to use bleaker words, of those who still dream the romantic dream of the solitary author, of the pure image, of the persistence of words, and of the ready itinerary to the world.

The world, the concept as we knew until then, when Deleuze thought of the desterritorializations and of the agencies, is disappearing day by day. The techniques are already molded in the gaze of form, in the formatting of reason, and they glimpse a rarely seen universe. We come back perhaps to the moment in which the few subjectivities that still take charge of thinking the forms and of retaining them are unfolded, by the instant of the gaze that makes more and more complex the abilities of man's understanding on himself, of the machine on itself, and of the eye on itself.

Forgetting that which has tired us, we make the repetition of the banal, and that banal returns and returns almost always as a ghost and an unthought-of material. Exactly the opposite happens when the recreated memory remakes

formas e de retê-las, pelo instante do olhar que cada vez torna mais complexa as capacidades de entendimento do homem sobre si, da máquina sobre si, e do olho sobre si.

Esquecendo daquilo que já cansamos, fazemos a repetição do banal, e esse banal volta e retorna quase sempre como fantasma e como material impensado. Exatamente o contrário acontece quando a lembrança recriada vai refazer a Musa, para lembrar de Foucault, que se perde, mas que fica como busca sem fim. E convém aqui também uma crítica ao pensamento daqueles que buscam imantar a memória pela força, que é perguntar se não é melhor começar a questionar qual a forma mais interessante para as formações de nossas lembranças: no lugar da obsessiva lembrança estruturada numa verdade etnocêntrica, não seriam mais interessantes a repetição e a denegação?

the Muse, to remind Foucault, that gets lost, but that remains as an endless search. And it also fits here a criticism to the thought of those who try to magnetize memory by force, which is to ask if it is not better to begin questioning which is the most interesting form for the formations of our memories: instead of the obsessive remembrance structured in an ethnocentric truth, wouldn't repetition and denial be more interesting?

INSTALLATIONS



Constanza SILVA [CAN]

IDADES [ESP]

David BICKERSTAFF [GBR]

Fernando RABELO [BRA]

Gisele BEIGUELMAN [BRA]

LABTEST [USA]

Martin LEDUC [CAN]

Matt ROBERTS [USA]

Mogens JACOBSEN [DNK]

Nicolaj KIRISITS [AUT]

PREGUIÇA FEBRIL [BRA]

Ricardo BARRETO [BRA]

SANDROID [BRA]

Tim COE [DEU]



INSTALAÇÕES

Silverfish Stream



Constanza SILVA [CAN]



Silverfish Stream é uma exploração poética dos potenciais da interação ser humano/máquina. Esferas robóticas em comunicação movem-se pelo espaço da galeria, adaptando seus comportamentos em relação às demais; o resultado é um pas de deux estranho e imprevisível, que ao mesmo tempo absorve e exclui o observador. Nesse campo de corpos metálicos e carnis que se adaptam e readaptam uns aos outros, surge um complexo ambiente sonoro. As vibrações sonoras das máquinas são transformadas e moduladas pelos movimentos dos corpos dentro do sistema multicêntrico.

Silverfish Stream is a sensual, poetic exploration of the potentials of human-machine interaction. Communicating robotic spheres move through the gallery space, adjusting their behaviors in relation to each other; the result is an awkward and unpredictable pas de deux that both absorbs and excludes the viewer. Within this field of metal and fleshy bodies that adjust and readjust to each other, a complex sound environment emerges. Sonic vibrations from the machines are transformed and modulated by the movements of bodies within the multi-centric system.

As Esferas de Silva

A esfera é uma forma perfeita: uma figura redonda e fechada em que cada ponto da superfície é equidistante do centro. É ao mesmo tempo abstrata e concreta, uma conquista matemática e um espaço geométrico. Como forma “ideal”, encerra uma perfeição que não se encontra na natureza; como tal, é uma figura para a ciência e a engenhosidade humana, enquanto transporta registros metafóricos.

As esferas de *Silverfish Stream*, de Constanza Silva, constituem um ambiente interativo de robótica e áudio. Ao entrar no espaço vazio e pouco iluminado da exposição, o espectador percebe bolas de alumínio, cada qual ocupando uma pequena parte do amplo espaço. As esferas têm apenas 45 cm de diâmetro, mas sua presença é grande e imponente.

As esferas de *Silverfish Stream* não são imóveis. Auto-impelidas, elas parecem ter vida própria. Seu movimento é gerado por mecanismos internos acionados por sensores que reagem imediatamente à presença do espectador. Mas parte da direcionalidade do movimento decorre do fato de que as esferas da obra (como as esferas do mundo natural, incluindo a própria Terra) não são formas perfeitas: suas ligeiras desigualdades e asperezas geram um grau de aleatoriedade em sua ação de rolagem.

Feitas de alumínio brilhante, as esferas captam a luz. Elas resplandecem. Enquanto se movimentam e ocasionalmente passam sob os refletores dispostos aleatoriamente no espaço, o toque passageiro da luz intensa dá maior força a seu brilho. Elas parecem possuir uma certa vitalidade. Funcionam de maneira autônoma, mas de vez em quando ecoam ou imitam os movimentos das outras. Compartilhando um terreno, as esferas parecem ter um eixo relacional, enquanto em outros momentos mantêm sua autonomia.

Silva's Spheres

The sphere is a perfect form: a round, closed figure in which every surface point is equidistant from the center. It is at once abstract and concrete, a mathematical achievement and a geometric space. As an ‘ideal’ form, it embodies a perfection not found in nature; as such, it is in itself a figure for science and human ingenuity, even as it carries further metaphoric registers.

The spheres in Constanza Silva's *Silverfish Stream* constitute an interactive audio and robotic environment. Upon entering the otherwise empty and dimly lit space of the exhibiting space, the viewer apprehends these aluminum balls, each occupying their small portion of the expansive floor. The spheres are only 18" in diameter, but their presence is large and compelling.

The spheres in *Silverfish Stream* are not still. Self-propelled, they seem to have a life of their own. Their movement is generated through sensor-triggered internal mechanisms that respond with immediacy to the viewer's presence. Yet some of the directionality of their movement follows from the fact that the spheres of *Silverfish Stream* are (like the spheres of the natural world, including the earth itself) *not* perfect forms: their slight unevennesses and ridges generate a degree of randomness in their rolling action.

Made of aluminum, shiny, the spheres pick up light. They gleam. As they move about and occasionally land under spotlights randomly placed in the space, the passing hit of intense light lends their brightness still more charge. They seem to possess a certain verve. They function autonomously, but then again, intermittently, they may echo or mime the movements of one another. Sharing a terrain, the spheres seem to uphold a relational axis, while at other times maintaining an autonomy.

It is a relational scene that at once includes and excludes

É uma cena relacional que ao mesmo tempo inclui e exclui o espectador. Esse é excluído por causa dos padrões independentes de movimentos das esferas, seus registros autônomos, seus sons baixos e constantes, a aparente correspondência entre elas e sua atividade energética cujo impulso é desconhecido. Ao mesmo tempo, porém, as esferas registram a presença dos espectadores, absorvendo e refletindo parte de seus sons e movimentos. Esse registro é indicado para o espectador através dos sons emitidos pelas esferas. Para o público é como se, ao entrar, sua presença alterasse a dinâmica de um espaço onde já ocorre um diálogo entre elementos - embora na realidade o impulso que ativa as esferas seja o aviso de sua chegada dado pelo sensor.

Os sons que as esferas emitem são bastante mecânicos, e como tal transmitem a natureza intrínseca desses objetos: são máquinas. Esses sons são produzidos em tempo real, formados pelo movimento e a vibração das esferas conforme elas se movem pelo piso da galeria. O atrito do toque de um visitante em sua superfície também é registrado, assim como sons de passos fortes no piso ou reverberações de ruídos ou conversas. Embora captados em tempo real, esses sons não são “puros”, inalterados. São devolvidos modificados e refratados, e até retardados, sejam os ruídos mecânicos internos produzidos pelas esferas em movimento ou as modulações do campo de áudio produzidas pela ação dos visitantes. Enquanto esses sons gravados são transmitidos por um computador, não há sons pré-programados: todos são gerados pela atividade que ocorre na galeria. Enquanto o espectador se desloca nesse ambiente de áudio, os sons aumentam em complexidade e seu volume se modifica. Além disso, fica evidente que os sons não brotam das esferas, mas são distribuídos por todo o espaço. A reprodução do som é alternada aleatoriamente entre seis alto-falantes instalados em diversos pontos da galeria. Esse padrão casual desorienta as conexões diretas entre o que vemos e o que ouvimos, entre fonte e transmissão. Além disso, escutando-se atentamente é possível identificar diferenças de sons entre as esferas - cada qual tem um caráter particular. No fluxo envolvente desse ambiente sonoro entre o zumbido interno da máquina e a captação de sons produzidos na galeria, a “localização” dessas intensidades sonoras e sua dissolução no ambiente é cinética, móvel.

Uma esfera limita o espaço que ela encerra. O próprio termo designa a superfície da figura (o interior de uma esfera - a esfera sólida - é mais adequadamente chamado de bola). *Silverfish Stream* ressalta a sugestão de espaço interno, de interioridade, seja sólido ou não. Em *Silverfish Stream*, os sons baixos que brotam da esfera sugerem essa

the viewer. The viewer is excluded because of the independent patterns of movement of the spheres, their autonomous registers, their low, busy sounds, their seeming correspondence with one another, and their energetic activity whose impetus is unknown. At the same time, however, the spheres register the presence of viewers, absorbing and refracting something of their sounds and movements. This registration is signalled to the spectator through the sounds emitted from the spheres. For the viewers, it is as if they are entering and, through their presence, altering, the dynamics of a space already in a dialogue among elements - though in reality the impetus for the activity of the spheres is the sensor-prompt of their arrival.

The sounds the spheres emit are quite mechanical, and as such they convey the intrinsic nature of these objects: they are machines. These sounds are produced in real time, informed by the movement and vibration of the spheres as they move around the gallery floor. The friction from the touch of a visitor's hand on their surface is also recorded, as well as such sounds as heavy footsteps that register on the floor or reverberations from loud noise or conversation. Though captured in real time, these sounds are not unadulterated, 'pure'. Rather, the sounds are returned altered and refracted and even delayed, whether these are the core machine noises produced by the spheres' own movement or modulations to the audio field produced by the actions of visitors. While these recorded sounds are relayed through a computer, no sounds are pre-programmed: all are generated from the activity taking place in the gallery. As the viewer moves in this audio environment, the sounds increase in complexity and their volume modifies. Further, it becomes evident that the sounds do not emerge from the spheres themselves, but are distributed throughout the space. The sound replay shifts randomly between six speakers installed at various points in the gallery. This random pattern disorients the direct connections between what we see and what we hear, between source and relay. Further, attentive listening identifies distinctions in sounds between the spheres, each of which has its own particular character. In the enfolding flow within this audio environment between the machine's internal hum and the capture of sounds produced in the gallery, the 'location' of these sound intensities and their dissolves within this audio environment is kinetic, mobile.

A sphere binds the space it encloses. The term itself designates the surface of the figure (the interior of a sphere - the solid sphere - is more properly termed a ball). *Silverfish Stream* highlights the suggestion of an inner



interioridade, enquanto sua propulsão também comunica uma intenção. As esferas são simples robôs, mas a forma empregada por Silva para materializar esses sistemas é insistentemente não-antropomórfica. A “vida” desses objetos é uma vida de máquina.

Os robôs apresentam uma gama de comportamentos auditivos e físicos de “esfera”. Elas rolam, se desviam, fazem pausas e param. Enquanto seus movimentos são geralmente lentos, elas vagueiam em diversas direções. Em momentos diferentes, elas imitam, ecoam e integram informações do mundo em que se encerram. E também, através de suas ações repetitivas, às vezes produzem um som rítmico, uma espécie de pulsação ou batimento momentâneo. Enquanto as máquinas são influenciadas pelo comportamento dos espectadores presentes, também os espectadores são levados a um diálogo com esses sistemas e tornam-se parte deles, que são ao mesmo tempo legíveis (podemos descobrir como participar e como nossas ações produzem efeitos sonoros) e estranhos.

Um protótipo de *Silverfish Stream* foi inicialmente desenvolvido para o Laboratoire Dare-Dare em 2004, com o título de *Iguana/iguana confirmed*. Nessa versão, os mecanismos ficavam expostos, a esfera reduzida a uma faixa circular cortada pelo eixo central e posicionada na vertical sobre suas bordas superficiais. Nessa fase experimental, Silva trabalhou no sentido de permitir que dois discos mecânicos iniciassem um movimento e reagissem um ao outro enquanto rolavam pela galeria, objetivo

space, an interiority, be it solid or not. In *Silverfish Stream*, low sounds emerging from the sphere suggest that interiority, while its propulsion also communicates a drive. The spheres of *Silverfish Stream* are simple robots, yet the form employed by Silva to embody these systems is insistently non-anthropomorphic. The ‘life’ of these objects is a machine-life.

The robots present a range of aural and physical ‘sphere’ behaviours. They roll, they lurch, they pause and stop. While their movement are generally slow, they amble in various directions. At different moments, they mime and echo and integrate information from the world in which they are enclosed. They also, through their repetitive actions, produce at times a rhythmic sound, a kind of momentary pulse or beat. As the machines are influenced by the behaviours of the viewers present, so too the viewers are brought into a dialogue with, and become part of, these systems that are at once legible (we can figure out how to engage and how our actions produce sound effects) and foreign.

A prototype of *Silverfish Stream* was initially in development for Laboratoire Dare-Dare in 2004, and titled *Iguana/Iguana confirmed*. In that version, the mechanisms were exposed, the sphere reduced to a circular band cut through the center axis and positioned upright on its surface edges. In that experimental stage, Silva worked toward enabling the two mechanical disks to initiate movement and respond to each others movements as they

alcançado posteriormente em *Silverfish Stream*. O iguana, um grande lagarto nativo da terra natal de Silva, a Colômbia, tem uma crista espinhosa no dorso; em *Iguana/iguana confirmed*, a espinha estaria atenuada e arredondada em um núcleo circular. Ao intitular sua nova obra *Silverfish Stream*, Silva retoma as referências naturais desse objeto claramente fabricado, convidando-nos a associá-lo a peixes brilhantes movendo-se numa corrente (aludindo aos fluxos de água, mas também aos de informação) para propor uma associação mais poética a esses objetos, mas sem tentar fazer uma analogia entre a máquina e a referência de seu título. Enquanto a linguagem da vida artificial, nesse campo, utiliza amplamente termos biológicos (gerações, células familiares, etc.), omitindo as diferenças fundamentais entre a vida natural e a laboratorial, Silva, em sua forma robótica abstrata com sons de máquina, rejeita essas analogias, embora também abra espaço para se considerar o mundo natural, cada vez mais ameaçado e encurralado por sistemas humanos de toda espécie. Em contraste com *Iguana/iguana confirmed*, o círculo é fechado, os mecanismos internos não estão expostos. Mais contida, *Silverfish Stream* também é mais enigmática.

Hermética e surpreendente, a obra não revela as complexidades e conquistas envolvidas em sua produção e fabricação. Após a decisão de passar as esferas da tela do computador para objetos tridimensionais, a artista necessariamente se viu trabalhando com física, mecânica, fundamentos de engenharia, matemática, programação, design, hardware e fiação elétrica para não falar num grande leque de pessoas, desde prestadores de suporte técnico até fornecedores de materiais, além dos diversos locais de apresentação. Uma esfera desanimadoramente “simples” torna-se ao mesmo tempo uma conquista técnica, o emblema de uma complexidade invisível de relações sociais e um objeto de surpresa e prazer.

rolled about the gallery, an aim subsequently achieved in *Silverfish Stream*. An iguana, a large lizard native to Silva's Colombian birthplace, has a spiny crest along its back; in *Iguana/Iguana confirmed*, the spine might be said to be smoothed out and rounded to a circular core. In titling her new work *Silverfish Stream*, Silva revisits natural references for this clearly factured object, inviting our associations of fish glinting and moving in a stream (alluding to currents of water, yet also to those of information) to open up a more poetic association to these objects, yet without seeking to convey an analogy between the machine and the referent of its title. While the language of artificial life, within that field, trades heavily on biological terms (generations, family cells, etc.), eliding the fundamental differences between natural and laboratory life, Silva, in her abstract robotic form with its machine sounds, refutes these analogies, even as she nonetheless opens a space for considering the natural world, so increasingly endangered and encroached by human systems of every kind. In contrast to *Iguana/Iguana confirmed*, the circle is closed, the interior mechanisms are not exposed. More contained, *Silverfish Stream* is also more enigmatic.

Hermetic and rather dazzling, the work does not announce the complexities and achievements entailed in its production and fabrication. In what follows from Silva's decision to move spheres off the computer screen and into three-dimensional objects, the artist necessarily found herself working with physics, mechanics, engineering fundamentals, mathematics, programming, design, hardware and wiring - not to mention a spectrum of people from technical support to material providers to the entire panoply of presentation sites. A deceptively 'simple' sphere becomes at once a technical achievement, an emblem of an invisible complex of social relations, and an object of intrigue and pleasure.

Renee Baert trabalha na área das artes visuais contemporâneas como crítica, curadora, editora e professora. As práticas artísticas de novas mídias têm sido uma parte importante de sua pesquisa, desde seus textos sobre videoarte no início da década de 90 até sua recente exposição e catálogo sobre a obra robótica interativa de Max Dean (Ottawa Art Gallery). Atualmente ela é diretora/curadora da galeria do Centro de Artes Saidye Bronfman.

Renee Baert works in the area of contemporary visual art as a critic, curator, editor and teacher. New media art practices have been an important part of her research, from her writings on video art in the early 1980s to her recent exhibition and catalogue on the robotic interactive work of Max Dean (Ottawa Art Gallery). She is currently Acting Director/Curator of the Gallery at the Saidye Bronfman Centre for the Arts.



Constanza Silva é uma artista de novas mídias que trabalha em Montreal. Ela explora a dinâmica do fluxo de informações, suas transformações e interações no interior de sistemas mecânicos. Sua performance, instalações e obras em vídeo já foram exibidas em Vancouver, Toronto e Montreal. Ela tem mestrado em Belas Artes pela Universidade Concordia (2005).

Agradecimentos

Sou grata pelo apoio inestimável que recebi de Bill Vorn e Martin Peach, da Universidade Concordia. Gostaria de agradecer à equipe do Groupe Molior: Andrée Duchaine, Jean-François Kenney, France Shaffer e Renee Baert; ao Centro Universitário de Artes Midiáticas (CIAM) e à Casa da Cultura Frontenac, Louise Matte. Um agradecimento especial a Laurie Milner e Elena Riess Silva. Dedico este trabalho à memória de Alfonso Silva Gil.

Constanza Silva is a new media artist based in Montreal. She explores the dynamics of information flow, transformation and exchange within machine systems. Her performance, installation and video works have been exhibited in Vancouver, Toronto and Montreal. She completed her MFA at Concordia University in 2005.

Acknowledgements

I am grateful for the inestimable support I have received from Bill Vorn and Martin Peach, Concordia University. I would like to thank the Groupe Molior team: Andrée Duchaine, Jean-François Kenney, France Shaffer and Renee Baert; le Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM); and the Maison de la culture Frontenac, Louise Matte. My special thanks go to Laurie Milner and Elena Riess Silva. I dedicate this work to the memory of Alfonso Silva Gil.



IDADES

É uma rede de comunicação formada por instalações modulares colocadas em espaços de trânsito. Em cada uma delas, um espectador pode reconhecer sua silhueta simulada, projetada em uma tela colocada no meio do espaço de trânsito, de maneira a descobrir que seus movimentos afetam a trajetória de uma bola virtual que é rebatida quando toca as bordas da silhueta. Isso ativa um jogo em que o participante é o corpo do jogador, juntamente com os demais espectadores que entram no campo visual da câmera, que é exibido na tela.

Nesse jogo, a bola atua como um “dispositivo de interconexão” que, ao colidir virtualmente com os limites do corpo dos jogadores, provoca neles uma reação corpórea que a mantém em movimento. Dessa maneira, os espectadores tornam-se os jogadores de *Idades*, fundindo-se com outros em um espaço de jogo neutro que é formado pelas pessoas que estão no mesmo espaço de trânsito e com as de outros lugares onde foram instaladas telas semelhantes, com as mesmas condições de espaço, tempo e jogo.

O espaço neutro é obtido por uma instalação modular que inclui uma câmera usada como sensor, na frente da área onde os atores jogam; um computador conectado à câmera, que recorta a imagem das pessoas; um projetor que exibe o jogo, situado atrás da zona de interação e uma tela,

IDADES

Is a a communication network formed by modular installations placed in transit spaces. In each of them, a spectator can recognize his or her simulated silhouette, projected onto a screen, placed in the middle of the transit space, in such a way as to discover that his or her movements affect the trajectory of a virtual ball that bounces as it touches the edges of the silhouette. This activates a game in which the participant is the body of the player, along with the rest of the spectators that enter the visual field of the camera that is displayed on the screen.

In this game, the ball acts as an “interconnection device” which, as it collides virtually with the body limits of the players, promotes in them a corporal response to keep it in movement. This way, the spectators become players of “idades”, fusing with others in a neutral game space that is formed by the people who are in the same transit space and with those that are in other places in which similar screens have been installed, with the same conditions of space, time and play.

The neutral space is achieved by installing a modular installation which includes a camera that is used as a sensor, in front of the zone in which the interactors play, a computer connected to the camera that cuts the image of the people, a projector that displays the game, situated



exibida de maneira a garantir a circulação normal das pessoas. Cada módulo é conectado ao computador central por meio de um dispositivo de rede. Dessa maneira, as imagens cortadas são processadas e exibidas juntamente com as que vêm dos outros módulos, usando um programa de software especificamente desenvolvido para *Idades*, que copia o movimento de uma bola que rebate na tela, sincronizada com as atividades das silhuetas. Mais tarde, os dados processados são alimentados em cada módulo computador, de maneira que cada projetor exibe o jogo compartilhado entre todos os módulos e cada interator pode perceber sua presença ativa e comunicação com outros.

A bola permite uma proximidade de comunicação entre as pessoas que circulam pelas estações de transporte por algum tempo e não têm ligação identificável nesses espaços, dada sua condição de espaço de trânsito. Em *Idades*, a bola escreve metaforicamente a identidade múltipla do jogo e atualiza os que participam dele, porque é o jogo em si que permite a abertura/existência de um espaço neutro percebido que é articulado pela identidade de todos. Dessa maneira, *Idades* confere ao espaço de trânsito uma identidade múltipla, que é completada pela reação intuitiva de todos os corpos refletidos em um jogo em que a bola está presente como objeto que permite a comunicação.

behind the interaction zone, and a screen, displayed in such a way as to ensure the normal circulation of people. Each module is connected to a central computer via a network device. This way, cut images are processed and displayed along with the ones that come from other modules, using a software program specifically developed for *idades* that copies the movement of a ball that bounces on-screen, synchronized with the silhouettes' activities. Afterwards, the processed data is fed into each module computer, in such a way that every projector displays the shared game among all modules, so each interactor can be aware of their active presence and communication with others.

The ball allows for a communicational closeness among the people that circulate through transport stations for a short while and have no recognizable link in these spaces, given their transit space status. In "*Idades*" the ball metaphorically writes the multiple identity of the game, and actualizes those who participate in it, because it is the game in itself that allows the opening/ existence of a perceived neutral space, which is articulated by everyone's identity. This way, "*idades*" bestows upon the transit space a multiple identity which is completed by the intuitive reaction of all bodies reflected, in a game in which a ball is present as an object that enables communication.

idades



Somos cinco pessoas:

Antonio Urquijo de Simón Artista digital nascido em 1979, em Madri, Espanha. Está sempre buscando possíveis linguagens de expressão animadas ou interativas para diferentes formatos. Nos últimos anos produziu e participou de projetos em vários campos, como páginas da web, net-art, multimídia, instalações interativas, criações de vídeo, DVDs interativos, entre outros. *Idades* (2004), uma instalação em tempo real, multilocal, multiusuário, foi apresentada na Metrònom Fundació Rafael Tous de Arte Contemporáneo e também na conferência Punt Multimedia – Casa Mig em Barcelona, 2005.

Jordi Puig Vilà Nasceu em Barcelona, em 1982. Atualmente está terminando seus estudos de arte eletrônica e design digital na ESDI-MECAD. Está recebendo a bolsa de produção audiovisual para jovens criadores concedida pelo Instituto Audiovisual da Universidade Pompeu Fabra em Barcelona. Criou obras de net-art, uma das quais foi exibida no X Canariasmediafest. Também se interessa pela interação entre homem e máquina.

Daniel Desiderio Páez Castillo Nasceu em Bogotá, Colômbia, em 1975. Começou sua educação estética na Universidade de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, em design gráfico. Em 1996, participou do Primer Salón Universitario de Ilustración UJTL. Em Bogotá, desde 1998 participou de projetos e estratégias de comunicações manipulando o conhecimento e estruturas de organização com equipamento criativo interdisciplinar. Entre 1999 e 2000, apresentou com Germán Jiménez Navarra... *de lo oído a lo visto* nas exposições audiovisuais Sin Formato e Ojo al Arte, em Bogotá. Desde 2001, estuda arte eletrônica e design digital na ESDi. Em 2003, colaborou como ganhador da bolsa MECAD (Media Centre of Art and Design). No momento, está participando de projetos de aplicativos hipermídia de criação de vídeo e exposições coletivas de criação independente.

We are 5 persons:

Antonio Urquijo de Simón Digital artist, born in 1979 in Madrid - Spain. He is always looking for possible languages of animated expression or interactive for different formats. Over the past few years he has produced and participated in projects of various fields such as, web pages, net art, multimedia, interactive installations, video creations, interactive DVD's, among others. "Idades" 2004 a real time, multi-local, multi-user installation, was presented in Metrònom Fundació Rafael Tous de Arte Contemporáneo and also the conference Punt Multimedia – Casa Mig en Barcelona 2005.

Jordi Puig was born in Barcelona in 1982. Presently he is finishing his studies in Electronic art and Digital Design in ESDI-MECAD. He is receiving the audiovisual production grant for young creators awarded by Audiovisual Institute of the Pompeu Fabra University in Barcelona. He has created works of net.art, one of these was exhibited in X CANARIASMEDIAFEST. He is also interested in interaction between man and machine.

Daniel Desiderio Páez Castillo He was Born in Bogotá Colombia in 1975. There he began his aesthetic education in the university of Bogotá Jorge Tadeo Lozano in graphic design. In 1996 he was part of the Primer Salón Universitario de Ilustración UJTL. In Bogotá, since 1998 he participated in projects and strategies of communications handling the knowledge and structures of organization with interdisciplinary creative equipment. Between 1999 and 2000 he presented with Germán Jiménez, "Navarra...de lo oído a lo visto" in the audiovisual exhibition "Sin Formato" and the "Ojo al Arte" audiovisual exhibition in Bogotá. Since 2001 he has been studying Electronic Art and Digital Design at ESDi (School of Design). In 2003 he collaborated as a grant winner in MECAD (Media centre of art and design). At the moment he is participating in projects of video



Carolina Padilla Villarraga Colombiana nascida em Bogotá, em 1976. Estudou design gráfico na Universidade de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, onde se formou em 1999. Nos dois anos seguintes trabalhou em design gráfico para várias empresas de diversos setores. Em 2001, mudou-se para Barcelona, onde começou a estudar arte eletrônica e design digital na escola de design ESDi. Atualmente, especializa-se em arte eletrônica na área de criação de vídeo.

Philip Morris Nascido em Dublin, Irlanda, em 1974. Depois de formar-se em artes no Trinity College, em Dublin, trabalhou em estúdios de gravação em Dublin e em Londres, entre 1996 e 2000, como engenheiro e produtor. Depois iniciou mestrado em tecnologia de música e mídia também no Trinity College. Lá, ampliou seu interesse por tecnologia digital e o combinou a seus conhecimentos anteriores de princípios do som, processadores de sinal analógico e performance musical. Nesse curso, especializou-se em composição algorítmica e sua teoria, assim como processamento de sinal digital. Enquanto estudava, compôs música eletrônica para intérprete humano e máquina. Essas peças foram apresentadas em vários eventos, em Dublin, por conjuntos contemporâneos. Para seu projeto de tese, analisou um processador de sinal analógico e então o emulou em um teclado DSP. Depois dos estudos mudou-se para Barcelona, onde vive até hoje. No momento, trabalha no campo de produção de som. Compõe e produz música para vários fins. Criou “designs sonoros” e peças para filmes que foram exibidos em Madri e Berlim. Também desenvolve plug-ins e patches para performance musical e composição.

creation applications hypermedial and collective exhibitions of independent creation.

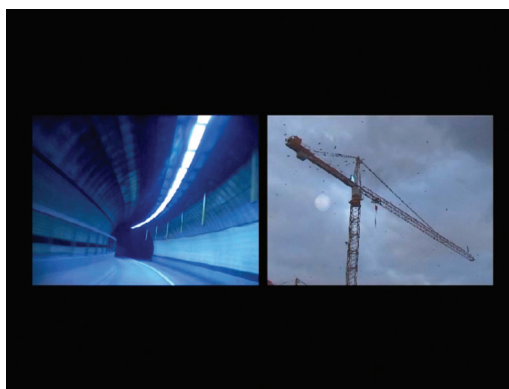
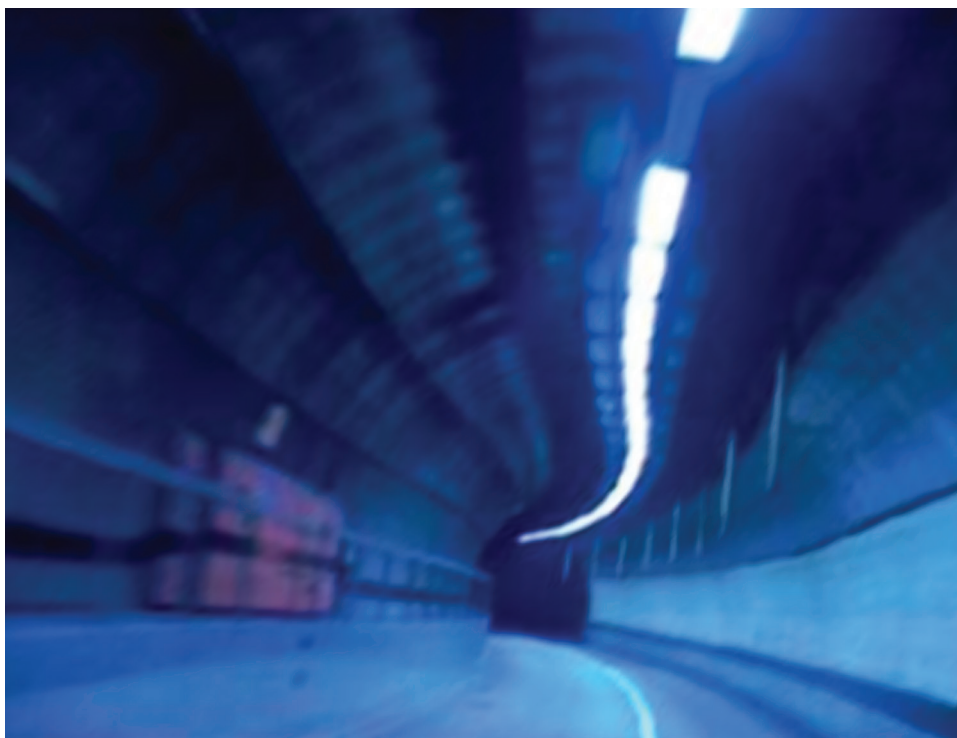
Carolina Padilla Villarraga Colombian born in Bogotá in 1976. She Studied graphic design in the University of Bogotá Jorge Tadeo Lozano where she obtained her degree in november 1999. In the next two years she worked on graphic design for a diverse range of companies in different sectors. In 2001 she Moved to Barcelona where she began studies in Electronic Art and Digital Design at the School of Design (ESDi). Presently in her studies she is specializing in electronic art in the area of video creation.

Philip Morris Born in Dublin, Ireland in 1974. After his degree in Arts in Trinity College Dublin, he worked in recording studios, firstly in Dublin and then in London between 1996 and 2000, as a engineer and producer. Then he began a Masters in Music and Media Technology at trinity College Dublin. There, he increased his interest in digital technology and combined it with his previous knowledge of the principles of sound, analogue signal processors and musical performance. In this course he specialized in algorithmic composition and it's theory as well as digital signal processing. While studying he composed music electronicly for both human performer and mashine. These pieces were performed in various venues in Dublin by contemporary ensembles. For his thesis project he analysed a analogue signal processor and then emulated that on a DSP board. After his studies he moved to Barcelona where he still lives. At the moment he works in the field of sound production. He composes and produces music to various ends. He has created “sound design” and pieces for films. these have been shown in Madrid and Berlin He also develops plugins and patches for composition and musical performance

Chanel 14 Capital

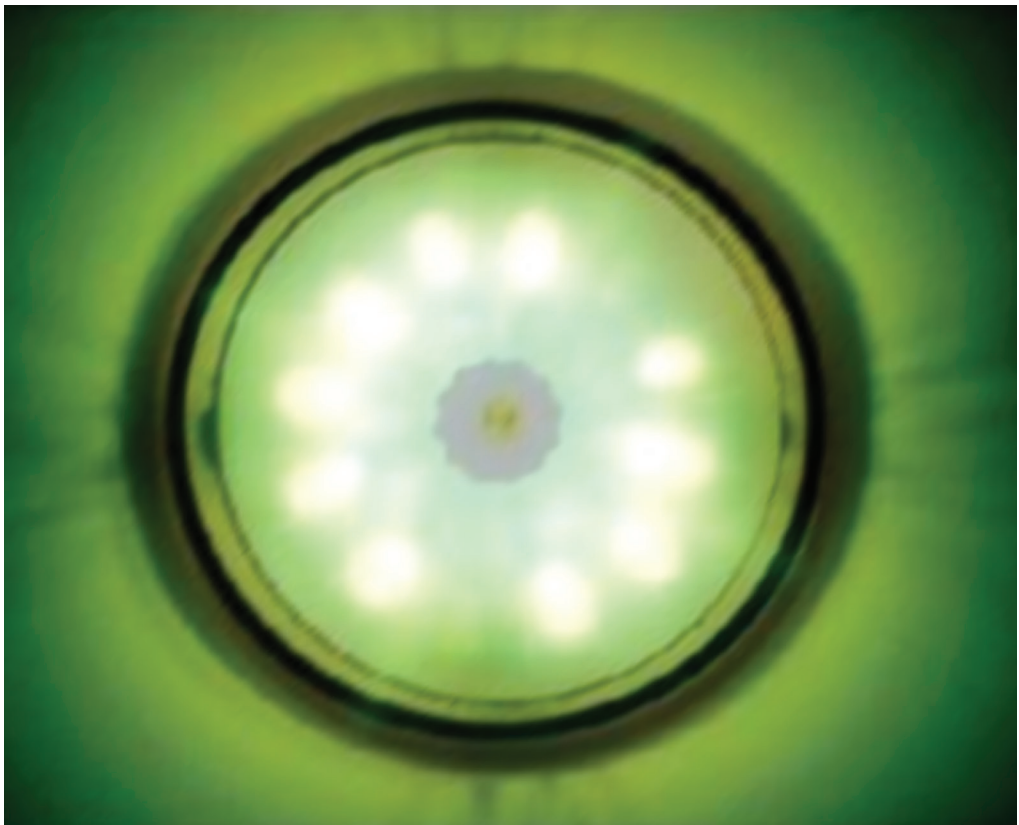
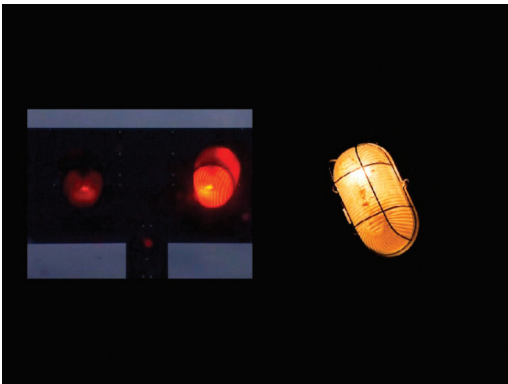
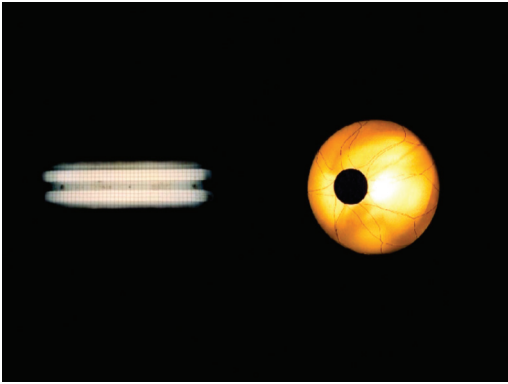


David BICKERSTAFF [UK]



Em colaboração com o artista Chris Wainwright, *Channel 14 Capital* foi desenvolvido de uma colaboração anterior em CD-ROM chamada *Gilt*. Gravado em Londres e Berlim, o vídeo em tela dupla enfoca navegação e fontes de luz relacionadas a espaços e edifícios públicos, explorando questões de acesso, participação e exclusão. Essa instalação em vídeo usou seqüências alteradas digitalmente. As seqüências examinam questões ligadas à mitologia e psicologia da luz e do movimento, enfatizando sua influência efêmera sobre o comportamento, identidade, simbolismo, reconhecimento e dando ênfase para o espetáculo e o ritual.

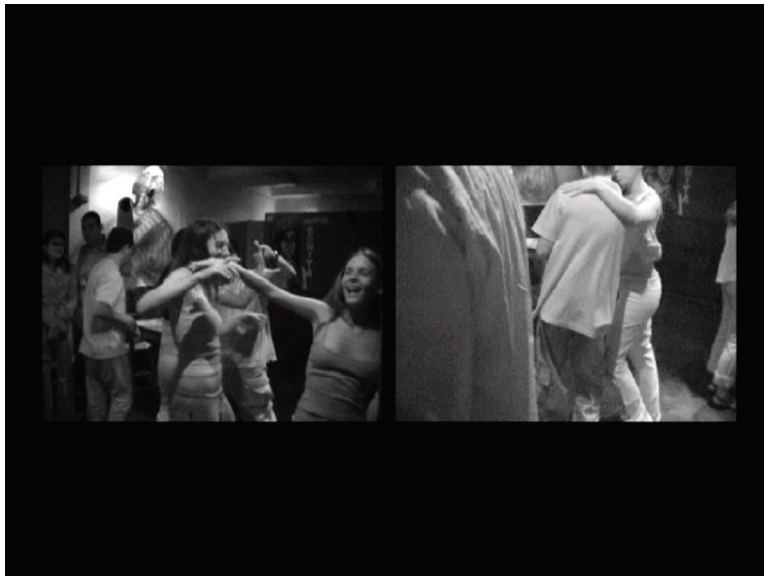
Collaborating with artist Chris Wainwright, *Channel 14 Capital* was developed from a previous CD-rom collaboration called 'GILT'. Shot in London and Berlin, the dual screen focuses on navigation and light sources related to public spaces and buildings, exploring issues of access, participation and exclusion. This video installation used digitally altered sequences. The sequences examine issues that are concerned with the mythology and psychology of light and movement, emphasising their ephemeral influence on behaviour, identity, symbolism, recognition, and the enhancement of spectacle, and ritual.



Forró



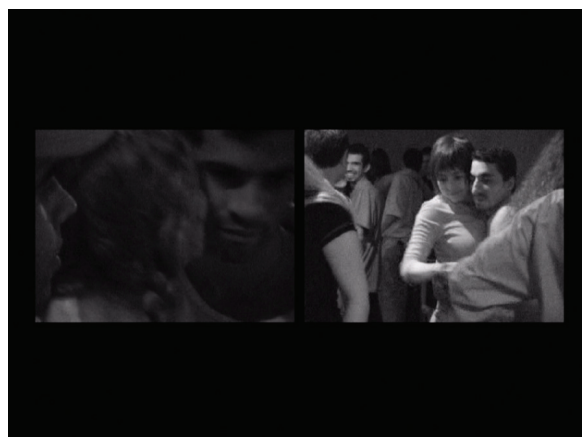
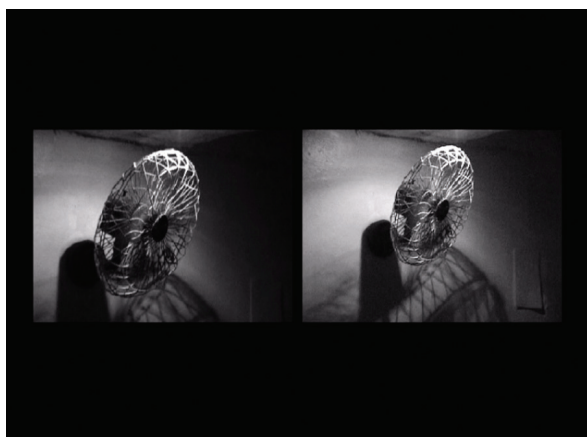
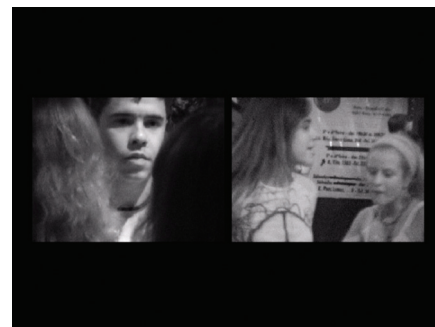
David BICKERSTAFF [GBR]



Forró é a forma tradicional brasileira de música para dançar desenvolvida pelos trabalhadores do norte do Brasil. A música é muito energética e a dança é próxima e íntima. Esta instalação de vídeo com duas telas mostra gravações feitas em um clube de forró de São Paulo usando uma câmera infravermelha. A gravação foi desacelerada digitalmente por sobreposição dos quadros, o que reforça a natureza lírica do movimento. As duas telas mostram dois pontos de vista de cenas semelhantes, embora filmadas por uma única fonte. Enquanto documentava os dançarinos, percebi que o forró é popular entre os jovens, que usam essa dança tradicional para formar relações íntimas dentro de uma construção cultural baseada na auto-expressão. Eu quis enfatizar esse envolvimento físico exibido pelos dançarinos reduzindo a velocidade e retirando os elementos emotivos como cor e som. Esse processo reforça a poética do gesto, acessando a linguagem ritualística da dança que acentua a natureza mágica da interação humana.

Forró is the traditional form of Brazilian dance music developed by workers in the North of Brazil. The music is very energetic and the dance is close and intimate. This dual screen video installation shows footage filmed in a Sao Paulo Forró club using an infrared camera. The footage has been slowed down digitally by warping frames together, which heightens the lyrical nature of movement. The two screens show two points of view from similar scenes although filmed from a single source.

While documenting the dancers, I noticed that Forró was popular with young people who used this traditional dance to form intimate relationships within a cultural construct based on self-expression. I wanted to emphasize this physical engagement displayed by the dancers by slowing it down and stripping out emotive elements like colour and sound. This process heightens the poetics of gesture, accessing the ritualistic language of dance and accentuates the magical nature of human interaction.



Nascido na Austrália, **David Bickerstaff** estudou Belas Artes (pintura) no Royal Melbourne Institute of Technology, onde desenvolveu o interesse por performance. Depois de um período trabalhando como ator em vários filmes e peças de teatro, mudou-se para o Reino Unido, onde começou a trabalhar com impressão e novas mídias. É diretor de criação da Newangle Multimedia, uma parceria comercial que desenvolve grandes instalações de vídeo para exposições e museus, como o recém-aberto Holocaust Memorial Centre em Detroit, Thinktank em Birmingham, National Maritime Museum Cornwall, Museum of London e National Waterside Museum, Swansea.

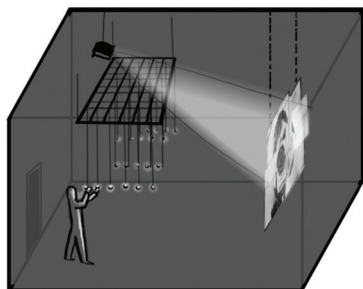
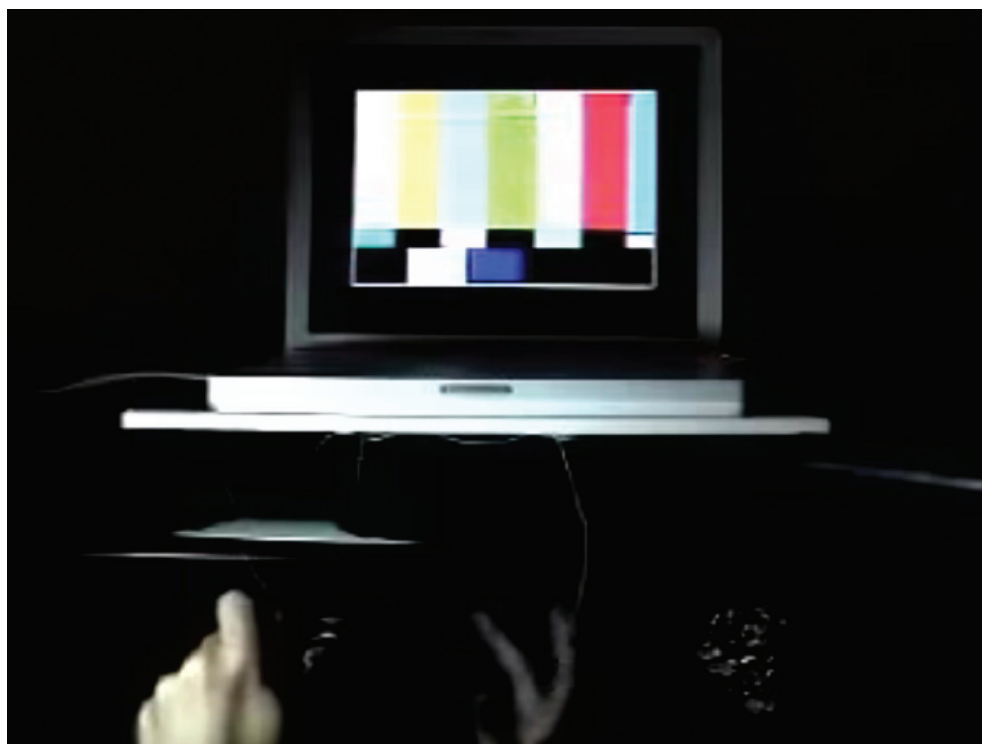
David criou Atomictv, em 1997, como uma organização guarda-chuva para desenvolver obras de arte digital que incluem instalações de vídeos multitelas, encomendas para internet (www.atomictv.com), multimídia e projetos de tela única. Seus CD-ROMs e obras de vídeo foram exibidos na Grã-Bretanha e internacionalmente. Ele é membro do júri do BAFTA Interactive Art de 2005.

Obras recentes incluem: *The Cistern* (1999), uma instalação touch-screen para *Submerged*; *The Old Royal Baths*, Bath International Music Festival; *Angels Dancing on the Head of a Pin* (2000), um projeto de filme experimental online; *Click Forward*, Vídeo Positivo 2000; *Gilt* e *Capital* (2000), colaboração de vídeo e CD-ROM com Chris Wainwright; *Foreign Logics* (2001), colaboração de CD-ROM com o escritor Bernard Cohen; *Riding with Voices* (2001), uma instalação de vídeo encomendada por Sustrans; *Muhammad Speaks* (2003), exibido no 8th Manchester Film Festival; *White Space | Black Mark* (2003), no FILE 2003 em São Paulo; *Selected Video Works* no Tannery Arts (2004) e *Channel 14*, exibido no Champ Libre, Montreal (2005).

Born in Australia, **David Bickerstaff** studied fine art (painting) at Royal Melbourne Institute of Technology where he developed an interest in performance. After a period of working as an actor in various film and theatre projects, he moved to the UK where he started working with print and new media. He is creative director for Newangle Multimedia, a commercial partnership that develops large video installations for exhibitions and museums like the recently opened Holocaust Memorial Centre in Detroit, Thinktank in Birmingham, National Maritime Museum Cornwall, Museum of London and the National Waterside Museum Swansea.

David created Atomictv in 1997 as an umbrella organisation for developing digital art works that includes multi-screen video installations, internet commissions (www.atomictv.com), multimedia, and single-screen projects. His CD-roms and video works have been shown in Britain and Internationally and he is a member of the BAFTA Interactive Art jury for 2005.

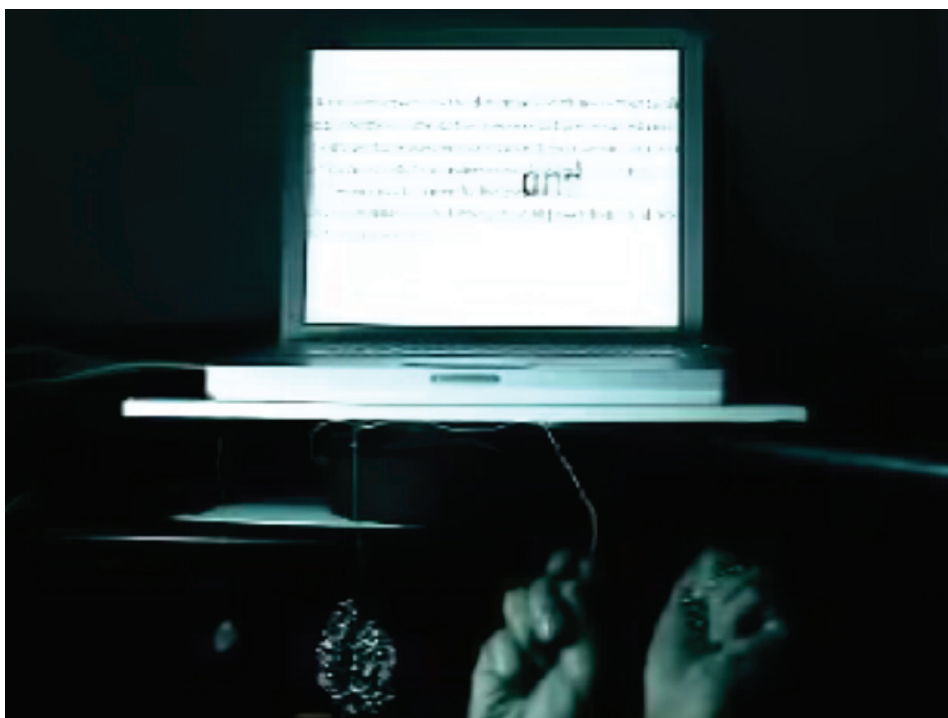
Recent work include: 'The Cistern' (1999), a touch screen installation for 'Submerged', The Old Royal Baths, Bath International Music Festival, 'Angels Dancing on the Head of a Pin' (2000) an experimental online film project, 'Click Forward', Video Positive 2000, 'Gilt' and 'Capital' (2000) CD-rom and video collaboration with Chris Wainwright, 'Foreign Logics' (2001) CD-rom collaboration the writer Bernard Cohen, *Riding with Voices* (2001), a video installation commissioned by Sustrans, *Muhammad Speaks* (2003) shown at the 8th Manchester Film Festival, *White Space | Black Mark* (2003) at FILE 2003 in Sao Paulo, *Selected Video Works* at Tannery Arts (2004), and 'Channel 14' shown at Champ Libre, Montreal (2005)





A idiossincrasia é definida como maneira de ver, sentir e reagir, própria de cada indivíduo. Pode também ser utilizada para definir o comportamento de um software ou equipamento qualquer, e, segundo Jeffrey Shaw, as interfaces idiossincráticas são elaboradas para modificar uma interface cotidiana, atribuindo um outro sentido ou percepção da mesma, como os ready-mades de Marcel Duchamp. Essa instalação participativa proporciona ao gesto, um simples toque em duas extremidades, a conexão, o sentido. A lógica básica da computação: os estados “desligado e ligado”, “zero e um”, são explícitos com a ação do contato entre os dois pólos que, somados com o corpo, fecham o circuito. O estado zero pode ser considerado como uma suspensão, ausência do sentido, e quando tocamos as duas extremidades o corpo transmite a energia que aciona o contato, uma metáfora da sinapse cerebral, que projeta informações e provoca uma busca de sentido, singular, para cada tipo de contato. Sob a óptica da cultura subdesenvolvida, com precariedade de informação e escassez de recursos financeiros, procura-se uma forma de driblar a carência dos mesmos, desenvolvendo sistemas próprios que explicitam a criatividade do conceito ou do objeto. São utilizados

The idiosyncrasy is defined as a way of seeing, feeling and reacting, which is unique to each individual, a distinctive quality. It may as well be used to define the behaviour of a certain software or any equipment and, according to Jeffrey Shaw, the idiosyncratic interfaces are elaborated to modify an every-day interface, giving another sense or perception of it, such as the Marcel Duchamp ready-mades. This participative installation borrows the gesture (a simple touch on two ends) the connection or the meaning. The basic logic of computation: the states on and off, zero and one, are explicit with the contact action between two poles that, added to the body, complete the circuit. The ‘zero’ state may be considered as a stoppage, an absence of meaning and, when we touch both extremes, the body transfers the energy that sets the contact to work, as a metaphor of brain synapsis, that projects informations and promotes a search for singular sense and meaning to each kind of contact. Under the optic of underdeveloped culture – with information precariousness and lack of financial resources – a way to dodge the absence of such is searched. Creative processes, developed with adapted materials, which serve as structure for the creation of the new model or object, will be used.



processos de criação desenvolvidos com materiais adaptados que servem como estrutura da criação do novo modelo ou objeto. A “gambiarra”, termo utilizado para caracterizar as adaptações precárias mas funcionais, tende a ser transgressora e transformadora diante da realidade tecnológica imposta ao consumidor. Para Flusser, seria o efeito de branquear a caixa preta da máquina, explicitando a tecnologia e modificando o sentido do objeto produzido pelas mesmas. Contato qwerty é uma instalação em hipermídia concebida como uma forma extrapolação do conceito de engenharia reversa - o que não é mais uma mera cópia, mas uma criação singular que adultera o sentido original. Dessa forma, a interface do computador é modificada para um propósito conceitual, ready-mades hipermidiáticos que acionam como dispositivos de pensamento; uma crítica à imposição mercadológica que procura reduzir o efeito do aparato utilizado desfocando sua intenção utilitária. Esse tipo de proposta se enquadra nas definições de teóricos que qualificam-na como media-complexos. Obras de arte interativas pré-codificadas e codificadas ao vivo que procuram mudar a concepção convencional dos objetos artísticos para uma visível/ invisível dimensão interativa. Muitas vezes parecida com a criação de live-images nas quais o próprio espectador aciona a sequência das

The “gambiarra” (a Brazilian term used to distinguish the precarious adaptations that are actually functional) tends to be transgressor and transformer before the technological reality imposed to the consumer. As intellectual instrument the installment acts as a device to elaborate unique adaptations and try to shun the extreme lack of resources making clear the creativity of the concept. Transposing it to Flusser, it would be the machine’s black box ‘whitening-effect’, making technology explicit and modifying the meaning of the object produced by the machines themselves. Contato qwerty is a hypermedia installment conceived as an extrapolation of the reverse engineering concept – that is, it is not a sheer copy but a singular creation that corrupts the original meaning. This way, the computer interface will be modified to a conceptual purpose, like hypermediatic ready-mades, that as thought devices start a critic to the market imposition, and intends to reduce the effect of the utilized display blurring its utility intention. This kind of proposal fits the definitions of thinkers that qualify it as ‘media-complex’. Interactive pieces of art pre-codified and codified live that endeavours to change the conventional conception of artistic objects to a visible/invisible interactive dimension. It might be very easily linked to the creation of live-images, in which the



projeções, textuais, imagéticas e sonoras, as imagens, textos e sons projetados têm, a princípio, o significado subliminar do contato, ou seja, a ação de ligar dois pólos, idéias, máquinas, pessoas, etc. Como imagens imprecisas de um beijo (o contato íntimo) ou um fogão que acende ou somente o áudio de um carro que é ligado.

Fernando Rabelo é Graduado em Cinema de Animação e Mestre em Artes Visuais, ambos cursados na Escola de Belas Artes (EBA/UFMG). Começou seus trabalhos ilustrando histórias em quadrinhos e criando storyboards para animações e filmes, dentre eles “Samba Canção” de Rafael Conde. Seu primeiro trabalho como diretor de arte e co-autor foi o vídeo e curta-metragem “O Bloqueio” premiado no 1º Prêmio Estímulo ao Curta Metragem na categoria de Finalização em 35mm e ganhador do Prêmio revelação melhor filme de diretor estreante no 4º Festival Internacional TIM de Curtas Metragens. Em seguida criou trabalhos experimentais como a animação “Videomagnetofonia”, exibida no Sónar Sound São Paulo, e a web arte “Insonia” que recebeu menção honrosa no Festival du Film de Internet, FIFI 2003 - França, sendo também selecionada em festivais de arte digital como o FILE, FLUXUS e outros na Espanha, Cuba e México. Atualmente atua com professor do curso de Produção Editorial do UNI-BH e continua sua pesquisa sobre interfaces áudio-visuais.

own spectator starts the sequence of projection, be it textual, imagetic or sonorous. The projected images, texts and sounds have, for a start, the subliminar meaning of contact. The action of connecting two poles, ideas, machines, people, etc. as inaccurate images of a kiss (intimate contact) or an ignited oven or simply the sound of a car that is being turned on.

Fernando Rabelo is graduated in Animation Cinema and master in Visual Arts, both coursed at the Escola de Belas Artes at Universidade Federal de Minas Gerais (Fine Arts School at Federal University of Minas Gerais). He started his works illustrating comics and creating storyboards for animations and films, such as Rafael Conde’s “Samba Canção”. His first work as an art director and co-author was the video and short motion picture “O Bloqueio”, awarded at the First Stimulus to Short Motion Picture Prize on the 35mm Finishing category and winner of the Revealment Prize – Best Beginner Director Film at the 4th International TIM Festival of Short Motion Pictures. Following to that, created experimental works such as the animation “Videomagnetofonia”, shown at the Sonar Sound Sao Paulo, and the web-art “Insonia” (“Insomnia”), awarded honourous mention at the Festival du Film de Internet, FIFI 2003 – France, being also selected in numerous festivals of digital art such as Fluxus, File, amongst others in Spain, Cuba and Mexico.

De Vez em Nunca é um vídeo degenerativo que se decompõe pela ação do público. Imagens videográficas são disponibilizadas à manipulação, pelo teclado e mouse. Os interatores recompõem, em tempo real, a ordem dos quadros e re-editam o filme original introduzindo filtros de cor e luz sobre as imagens. O filme original recomeça, sobre as novas camadas de imagem construídas pelo público, sempre que se abandona o mouse e/ou teclado. O resultado é um palimpsesto dinâmico de imagens que se consomem, seguindo uma lógica entrópica em que o acúmulo de registros se faz por apagamentos e supressões, construindo memórias passageiras e fugidias.

O projeto utiliza a linguagem de programação Processing e complementa e dialoga a série *De Vez em Sempre*, no qual o público grava imagens com câmeras de celular para serem manipuladas e desconstruídas instantaneamente.

Mais informações: www.desvirtual.com

Giselle Beiguelman é autora dos premiados “O Livro depois do Livro”, “egoscópio” e “Paisagem0” (com Marcus Bastos e Rafael Marchetti). Cria projetos envolvendo dispositivos de comunicação móvel, desde 2001, e arte que envolve o acesso público a painéis eletrônicos via Internet, SMS e MMS. Seu trabalho aparece em antologias importantes e obras de referência devotadas às artes digitais on line como o *Yale University Library Research Guide for Mass Media e Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology* (S. Wilson, MIT Press, 2001) e *Digital currents: art in the electronic age* (M. Lovejoy, Routledge, 2004). É professora da pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP e co-editora da revista eletrônica *Trópico*. Participa, no momento, de *Cinético_Digital* (Itaú Cultural), *Prog::ME* (Centro Cultural Telemar, Rio de Janeiro), *Algorithmic Revolution: on the History of Alternative Art* e de *Making Things Public/ Fair Assembly*, ambas em cartaz no ZKM (Museu de Arte e Mídia da Alemanha).

Sometimes Never is a (de)generative video which is decomposed through the inputs of its interactors. Videographic images can be manipulated by keyboards and mouse and the audience edits, in real time, the order of its original frames, their position on the screen as well as introduce colored filters on the new images. When someone leaves the mouse, the original film restarts over the layers built by the interactors. The result is an imagetic and dynamic palimpsest, that consumes itself following an entropic logic where saturation produces erasing and fluid memories.

The project is built with Processing and dialogues with the series *Sometimes Always*, where the audience shoots images with mobile phones to be deconstructed by the same algorithmic process used here.

More info: www.desvirtual.com

Giselle Beiguelman is a new media artist and multimedia essayist who teaches Digital Culture at the Graduation Program in Communication and Semiotics of PUC-SP (São Paulo, Brazil). Her work includes the award-winning “The Book after the Book” (1999) and *egoscópio* (2002).

She has been developing art projects for mobile phones (“Wop Art”, 2001), praised by many media sites and the international press, including *The Guardian* (UK) and *Neural* (Italy), and art involving public-access, by the web, SMS and MMS, and internet-streaming for electronic billboards like “Leste o Leste?” and “egoscópio” (2002), released by *The New York Times*, *Poética* (2003) and *esc for escape* (2004).

Beiguelman’s work appears in important anthologies and guides devoted to digital arts including *Yale University Library Research Guide for Mass Media* and has been presented in international venues such as *Net_Condition* (ZKM, Germany), *el final del eclipse* (Fundación Telefonica, Madrid), *Desk Topping - Computer Disasters* (Smart Project Space, Amsterdam), 25th São Paulo Biennial and *FILE* (since its first edition). Recent Work includes /***Code_UP*, at the ZKM (2004 - 2007) and *unmemories* (2005).



Transmission São Paulo



Labtest [USA]

Peter BILL [USA]

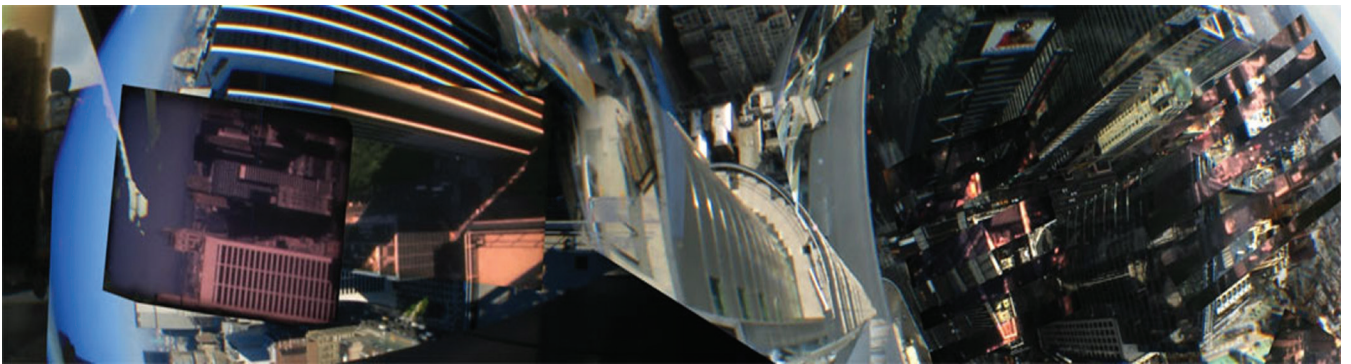
Stephen DIRKES [USA]

Simon LAROCHE [CAN]

Alvin Van Der KUECH [USA]

Neil CHOWDHURY [USA]

Regan BROWN [USA]

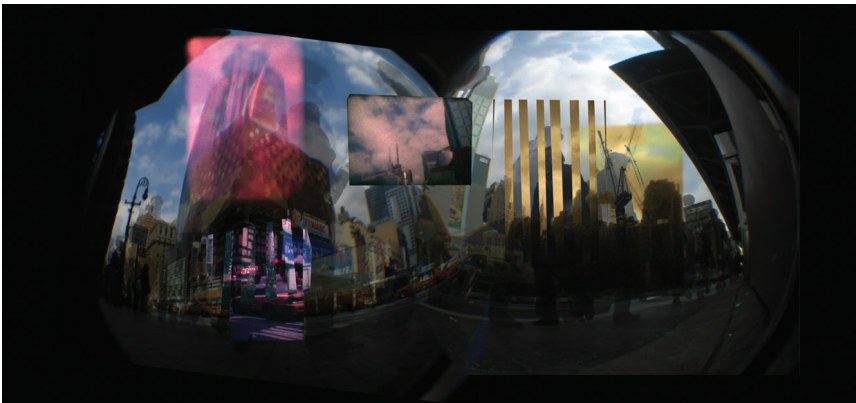
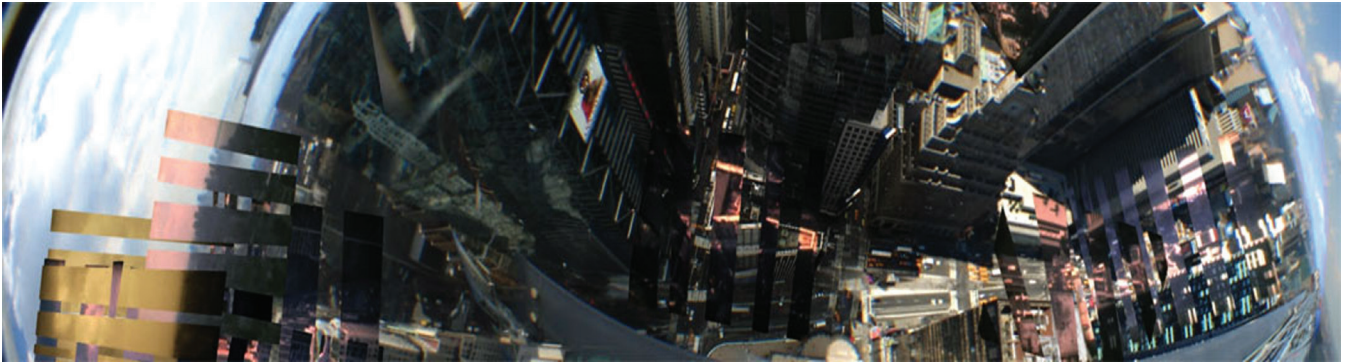


A transmissão do Labtest em São Paulo será uma instalação interativa explorando nossa relação com diferentes tipos de mídia. A instalação incluirá projetores de cinema, projetores de vídeo, equipamento de áudio e caixas de luz que incluem filme encontrado e tinta. O conteúdo do filme, vídeo e áudio será de paisagens urbanas - o participante dessa instalação será um “flâneur” - um “gourmand” de mídia perdido nas mídias e topografias específicas habitadas por ela. O vídeo e o áudio vão se modificar, desaparecer e transformar-se conforme os participantes se deslocam pela sala. A mídia e o modo como os espectadores interagem com ela é uma metáfora de como o “flâneur” vaga pela cidade. Os movimentos das pessoas pelo espaço da galeria comparam-se às peregrinações do “flâneur” pela cidade, mídia e memória.

Labtest é uma evolução de theLAB, um grupo internacional de artistas e músicos radicado em Praga. Ao criar um corpo de obras ligadas à natureza dos tipos de mídia, Labtest recombina novas formas culturais a partir do cesto de lixo do século 20. Membros do Labtest são professores de novas mídias nos Estados Unidos, Canadá e Dubai, e já expuseram em vários países.

Labtest transmission São Paulo will be an interactive installation exploring media and our relation to different media types. The installation will include film projectors, video projectors, audio equipment, and light boxes comprised of found film and paint. the content of the film, video, and audio will be urban landscapes - the participant in this installation will be a flâneur - a media gourmand lost in the specific medias and the topographies inhabited by media. The video and audio will shift, fade, and transform as participants move around the room. The media and how the viewer interacts with it is a metaphor for how the flâneur wanders the city. One's movement through the space of the gallery parallels the flâneur's peregrinations through the city, media and memory.

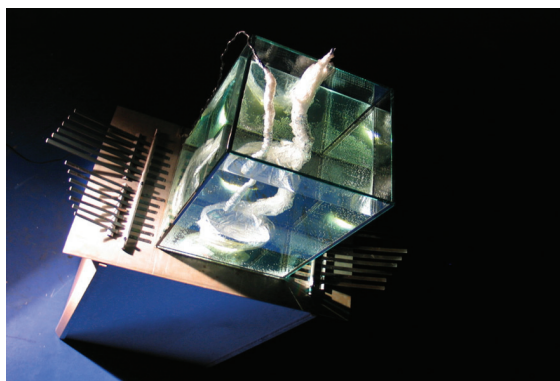
Labtest is an evolution of theLAB, a Prague based group of international artists and musicians. In creating a body of work concerned with the nature of media types, Labtest recombines new cultural forms from the dustbin of the 20th century. members of labtest are teachers of new media in America, Canada, and Dubai, and have exhibited internationally.



Sonic Totem



Martin LEDUC [CAN]



Uma instalação sonora que combina experiência coletiva e espírito inventivo. Construído a partir de um instrumento inventado e um autômata que transforma som através de programação, este instrumento permite a usuários, desde músicos profissionais até músicos principiantes, expressarem-se musicalmente em um contexto que é ao tanto uma experiência individual quanto coletiva.

A sonic installation which marries collective experience and inventiveness. Made up of an invented instrument and a automaton that transforms sound through programming, this instrument allows users, from professional musicians to musical neophytes, to express themselves musically in the contexts of both an individual and a collective experience.

Totem Sonique

Uma Instalação Sonora Interativa de Martin Leduc

Totem Sonique (*Totem Sonoro*) é uma instalação sonora interativa criada por Martin Leduc como parte de seu mestrado em mídia interativa na Universidade do Quebec em Montreal (UQÀM). Projetado para ser tocado com as mãos e executado como instrumento, *Totem Sonique* convida os visitantes a explorar e experimentar um universo sonoro inovador, ativando faixas de metal agrupadas em quatro teclados ao redor de uma caixa sonora vertical de vidro cheia de água, que irradia luz e reflexos que se movem conforme as frequências. *Totem Sonique* é ao mesmo tempo um instrumento musical inventado e um autômato de processamento de som - um convite à livre expressão do potencial criativo pessoal e coletivo. A coluna de água abriga um sistema de recepção e transmissão subaquático, produzindo um “aquafeedback” que o autômato controla. Quando não é ativado, o autômato gera e arranja suas próprias composições. Quando há visitantes, ele modula a matéria sonora produzida pela execução dos visitantes e do autômato. Um diálogo humano/máquina brota desse encontro, entrelaçando as influências mútuas objeto-sujeito.

A simplicidade de utilização de *Totem Sonique* e as organizações sonoras nascidas do intercâmbio permitem concentrar a atenção em tocar e escutar, substituindo o paradigma tradicional da apresentação artística por outro dedicado a perceber e a descobrir. O autômato realça as estruturas propostas e transforma a estética e o espaço das sombras. Instantaneamente, o ser humano não mais desencadeia a sequência ou ativa os sensores, mas participa de uma comunicação física intencional, que se desenrola em um universo sonoro em constante metamorfose (Martin Leduc, abril de 2004).

As opções estéticas e tecnológicas por trás de *Totem Sonique* são únicas no sentido de que a matéria sonora é fornecida exclusivamente pela ação dos visitantes. Nada é pré-gravado ou gerado por sintetizador, e a estrutura obtida é flexível e imprevisível. Essa organização sonora relacional e comunicativa flutua com base na execução, manifestando-se na influência recíproca entre os visitantes e o *Totem*.

An interactive sound installation by Martin Leduc

Totem Sonique (*Sonic Totem*) is an interactive sound installation created by Martin Leduc as part of his Master's in Interactive Media at l'UQÀM. *Totem*, designed to be touched and played, invites visitors to explore and experience an innovative sound universe by activating metal strips grouped together into four keyboards around a vertical water-filled glass sounding-box, radiating light and reflections that move with the frequencies. *Totem Sonique*, at once an invented instrument and a sound-processing automaton, is an invitation to the free expression of personal and collective creative potential. The water column houses an underwater broadcasting and receiving system, producing “aquafeedback” that the automaton controls. If undisturbed, the automaton arranges and generates its own compositions. When visitors are present, it modulates the sound matter produced by the play of both visitors and automaton. A human/machine dialogue springs from the encounter, intertwining mutual object-subject influences.

Totem Sonique's user-friendliness and the sound organization born from the exchange allow the focus to remain on play and listening, replacing the traditional paradigm of the performer with one focused on perception and discovery. The automaton enhances the proposed structures and transforms the aesthetic and the space from the shadows. Instantly, the human being no longer triggers the sequence nor activates the sensors, but participates in a physical and intentional communication unfurling in a universe of sound in a constant state of metamorphosis (Martin Leduc, April 2004).

The aesthetic and technological choices behind *Totem Sonique* are unique in that the sound matter is provided exclusively by the play of installation visitors. Nothing is pre-recorded or synth-generated, and the structure provided is flexible and unpredictable. This relational and communicational sound organization fluctuates based on play, manifesting in the mutual influence that the visitors and *Totem* have on each other.

Água: do Orgânico à Música

Martin Leduc tinha 10 anos quando viu um violão flutuando no rio e o pegou. Isso marcou o início de sua busca por tonalidades ligadas ao presente inesperado da água. Ele partiu em um caminho musical inexplorado, utilizando diversas fontes. Como o que o atrai é a pluralidade do som, mais do que efeitos virtuosísticos, é como músico experimental autodidata que ele explora uma infinidade de fontes sonoras ricas e surpreendentes. Leduc abandonou a visão tradicional da música por uma de sua própria lavra, intrinsecamente híbrida e caracterizada por uma estética incomum. Ele emergiu com uma percepção não condicionada de tonalidade, concentrando-se na vibração. Ele grava ruídos de trens ou do gelo estalando no inverno e os transforma em poemas sonoros. Projetos em colaboração lhe permitem tocar com músicos profissionais e amadores inspirados. Seu trabalho incorpora a convergência entre ciência e literatura, tecnologia e poesia, refletindo sua jornada através das ciências puras, da literatura e da antropologia.

Hoje Martin Leduc participa ativamente de diversos projetos de arte-mídia como pesquisador, e de mídia interativa como projetista de som e programador de sistemas musicais algorítmicos. Ele está mapeando novos territórios, mas, ainda mais importante, permite que outros façam o mesmo. Entre a tecnologia de monitoramento e a criação eletroacústica, ele se move fluentemente do técnico para o orgânico. *Totem Sonique* é uma obra que usa como meio a água.

"A água é um meio incrível para mim, devido a sua "insularidade". Ela envolve qualquer forma, desde a linha na palma da mão até os abismos oceânicos. No coração de *Totem Sonique* está a vastidão do poder evocativo da água. Espero que todos possam apreciar essa vastidão. Abundantemente generosa, a água oferece a todos uma experiência que é ao mesmo tempo múltipla e singular, fruto de uma poesia única. Para nós, norte-americanos, o milagre da água é muitas vezes afogado por sua banalidade. Mas até a água da torneira porta o símbolo da vida. *Totem Sonique* mostra a água viva, com ondas exuberantes de cor e luz, despertando o interesse do espectador enquanto cria uma sensação de tranquilidade. Tudo se une enquanto a coluna brilhante de água sutilmente suaviza as imagens e os sons nos envolvem. *Totem* torna-se um espaço em que o real e o imaginário, a vigília e o sonho giram juntos... como a água. Às vezes, por acaso, uma miríade de bolhas surge nas paredes de vidro, delineando o firmamento da água."

Water: From Organic to Music

Martin Leduc was ten when he spotted a guitar floating down the river and picked it up. This marked the beginning of his quest for tones connected with water's unexpected gift. He set out on an unexplored musical avenue, drawing on multiple sources. Since it is sound's plurality that attracts him, rather than feats of virtuosity, it is as a self-taught experimental musician that he explores an infinity of rich, surprising sound sources. Martin Leduc abandoned the traditional vision of music for one of his own making, intrinsically hybrid and characterized by an unusual aesthetic. He emerged with a deconditioned perception of tone, focusing on vibration. He records trains and ice cracking in February, making them into sound poems. Collaborative projects allow him to play with both professional musicians and inspired neophytes. His work embodies the convergence between science and literature, technology and poetry, reflecting his journey through the pure sciences, literature and anthropology.

Today, Martin Leduc participates actively in a number of media art projects as a researcher, and in interactive media as a sound designer and a programmer of musical algorithm systems. He is mapping new territories, but even more important, he is enabling others to do the same. Between monitoring technology and electro-acoustic creation, he moves fluently from the technical to the organic. *Totem Sonique* is a piece that uses the medium of water. "Water is an amazing medium for me because of its insularity. It embraces every form, from the crease of your palm to the ocean abyss. At the heart of *Totem Sonique* is the vastness of water's evocative power. I hope everyone can appreciate this vastness. Abundantly generous, water offers everyone an experience that is at once multiple and singular, the fruit of a unique poetry. For we North Americans, the miracle of water is often drowned out by its ordinariness. But even tap water bears the symbol of life. *Totem Sonique* shows water alive with exuberant waves of colour and light, arousing the viewer's interest while creating a feeling of serenity. Everything blends together as the sparkling column of water subtly blurs images and the sounds envelope us. *Totem* becomes a space in which the real and the imaginary, waking and dreaming swirl together ... like water. Sometimes, by chance, myriad bubbles effervesce on the glass walls, outlining the firmament of water."

Totem Sonique unites music, experimentation, and aquatic resonance while incorporating the user's own intention

Totem Sonique reúne música, experimentação e ressonância aquática enquanto incorpora a intenção e a criatividade do usuário no coração de uma obra aberta. Longe da idéia de gênio criador, Leduc prefere a ação aleatória de visitantes-criadores, deliciando-se com suas descobertas e com a participação espontânea em sua invenção. Desafiando a noção preconcebida de que uma pessoa precisa ser especialista para tocar um instrumento, ele pretende despertar o toque e a audição mergulhando-nos em um universo de som vivo. Leduc nos encoraja a explorar a comunicação através da ação individual e coletiva que é ao mesmo tempo física e abstrata, neste Ano Internacional da Água Potável. Para usar *Totem* não é necessário um comportamento associado a um instrumento ou a uma tradição, com uma estética ou maneira definidas.

Martin Leduc quer que as pessoas “percebam que, com um pouco de abertura e vontade, todos temos a capacidade de criar. *Totem Sonique* permite que os visitantes experimentem uma forma de expressão sonora para ter acesso ao potencial do meio, abrindo a porta para o sonho acordado do som”.

A Marca da Memória Coletiva

Cada visitante enfrenta uma tela em branco, uma obra a ser criada espontaneamente. Tudo está para ser feito; não há som pré-formado. Os visitantes modulam a frequência de suas imaginações através da intensidade do toque, da duração da vibração e dos intervalos entre eles.

Os visitantes tornam-se atores, músicos e até mediadores. Eles dão forma e compartilham suas emoções através de um rico leque de sons e interagem diretamente com o *Totem*, sem qualquer outro intermediário, formando uma relação de diálogo autmediado.

Totem Sonique torna-se o seu totem, traçando a história de cada indivíduo e a do coletivo; um objeto unificador, uma espécie de refúgio na tradição oral, na memória coletiva. O autômato do *Totem* ajuda a unir o grupo ao detectar semelhanças e diferenças na ação individual e coletiva. Ele se alimenta da performance e se manifesta transformando o universo sonoro. Martin Leduc sugere que os visitantes deixem uma marca, salvando a gravação de sua execução. *Totem* pode começar a vibrar sozinho e tocar uma recriação mista das impressões anteriores, como memórias.

Expressividade, emoção, o compartilhamento de um universo sonoro, poesia ondulante surgem no momento de criação. Os atores não precisam perceber a verdade inerente em *Totem Sonique*. O momento está inscrito em nossa concepção moderna da verdade como interpretação,

and inventiveness at the heart of an open work. Far from the idea of the creative genius, Martin Leduc prefers the random play of visitor-creators; delighting in their discoveries and spontaneous participation in his invention. Challenging the preconceived notion that one must be an expert to play, he strives to awaken touch and hearing by plunging us into a universe of living sound. He encourages us to explore communication through individual and collective play that is both physical and abstract, in this, the International Year of Freshwater. Using *Totem* does not require behaviour associated with an instrument or tradition, with any established aesthetic or fashion.

Martin Leduc wants people to “realize that with a bit of openness and volition, we all have the capacity to create. *Totem Sonique* lets visitors experiment with a form of sound expression to access the medium’s potential, opening the door to the waking dream of sound.”

The Mark of Collective Memory

Each visitor confronts a fresh canvas, a work to be created spontaneously. Everything remains to be done; no sound is pre-formed. Visitors give shape to the frequency of their imaginations through the intensity of touch, the length of the vibration, and the intervals between them.

Visitors become actors, musicians and even mediators. They shape and share their emotions through a rich range of sounds and interact directly with *Totem*, without any other intermediary, forming a dialogical, self-mediating relationship.

Totem Sonique becomes their totem, tracing each individual’s history and that of the collective; a unifying object, a kind of refuge in oral tradition, in collective memory. *Totem*’s automaton helps unite the group by detecting similarities and differences in individual and collective play. It is nourished by the performance and manifests itself by transforming the sound universe. Martin Leduc suggests visitors leave a mark by storing the record of their play. *Totem*, can, on its own, begin to vibrate and play a blended recreation of previous impressions, like memories.

Expressivity, emotion, the sharing of a sound universe, rippling poetry emerge from the moment of creation. The actors are not expected to realize the truth inherent in *Totem Sonique*. The moment is rather inscribed in our modern conception of truth as an interpretation, while proposing a plurality of approaches through which the artist’s work, a symbolic interpretation of the world in itself, may be accessed. These approaches lead

enquanto propõe uma pluralidade de abordagens através das quais a obra do artista, uma interpretação simbólica do mundo, pode ser acessada. Essas abordagens levam os visitantes de volta à diversidade de suas experiências e sentimentos. Longe de propor um modelo comum para o coletivo, as interpretações do mundo pelo artista propõem diversidade e pluralidade.

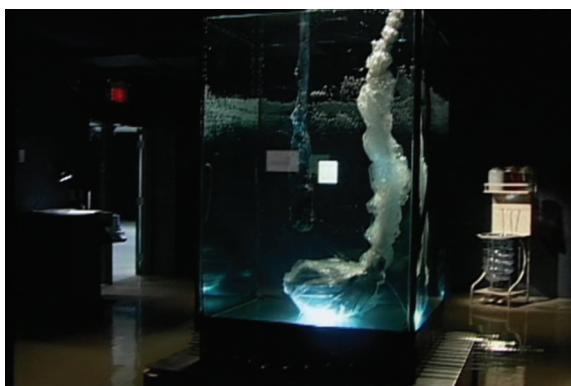
Ao criar/receber o universo sonoro, individual e coletivamente, os atores desenvolvem sistemas de comunicação que lhes são familiares, de modo a discernir o que o *Totem* lhes dá. Eles reinterpretem o que recebem usando seus próprios sons, referências e informações com o objetivo de criar experiências pessoais que lembrarão na próxima vez em que enfrentarem uma situação semelhante.

Cada visitante é claramente capaz de inventar e compartilhar novas possibilidades. Martin Leduc, em sua paixão por demonstrar o poder unificador da arte através da função unificadora de *Totem Sonique*, criou um instrumento regido por novos códigos, instituindo a execução como um fim em si e o prazer lúdico em lugar da perícia musical.

visitors back to the diversity of their experiences and feelings. Far from proposing a common model to the collective, the artist's interpretations of the world foster diversity and plurality.

Upon creating/receiving the sound universe – individually and collectively – the actors develop communication systems that are familiar to them, in order to discern what the *Totem* gives them. They reinterpret what they receive using their own sounds, references, and information with the goal of creating personal experiences they will remember the next time they are confronted with a similar situation.

Each visitor is clearly capable of inventing and sharing new possibilities. Martin Leduc, in his passion for demonstrating the unifying power of art through the unifying function of *Totem Sonique*, has created an instrument governed by new codes, instituting play for play's sake, and ludic pleasure rather than musical prowess.



Com mestrado em comunicação pela Sorbonne e mestrado em estudos da arte pela UQAM, **Delphine Bonnardot-Vignal** trabalha no campo da arte e mediação desde 1997. Como pesquisadora e palestrante, ela se concentra na importância da recepção das obras contemporâneas pelo público, especialmente pelos jovens. Unindo ciência e arte, ela constrói pontes entre espaços de exposição e o público para preservar a memória coletiva; esse também é o tema de sua tese de doutorado na Universidade de Montreal.

Holding a Masters in Communication from the Sorbonne and a Masters in Art Studies from UQAM, **Delphine Bonnardot-Vignal** has been working in the field of art and mediation since 1997. As a researcher and speaker, she focuses on the importance of the public reception of contemporary works, particularly by young people. Marrying science and art, she builds bridges between exhibition spaces and the public in order to preserve collective memory; this is, moreover, the topic for her Ph.D. thesis at Université de Montréal.



Uma criatura solitária por natureza, **Martin Leduc** cresceu junto da água. Um dia, quando tinha 8 anos, remava pelo rio e avistou um violão boiando nas ondas. Sem hesitar por um momento, puxou-o para dentro do bote. Martin continua navegando a onda sonora. Com seu violão sempre por perto, segue mapeando novos territórios em seu ambiente sonoro, testando e ensaiando texturas musicais.

Leduc decidiu abandonar os estudos de antropologia (1991-1994) em benefício do campo infinito e emergente da tecnologia da informação. Durante seus estudos de multimídia aplicada (1998-2000), interessou-se pela criação de um universo povoado por sons, no qual convidaria as pessoas para mergulhar. Carregado de música potencial, ele iniciou um mestrado em mídia interativa pouco depois (2002-2004). Havia chegado a hora de fundir sua abordagem intuitiva da música, sua curiosidade inesgotável pelo outro, suas aspirações de uma banda de um só músico e seu desejo de fazer a tecnologia cantar. **Totem Sonique**, o instrumento que surge dessa colisão, envolve o homem comum, individual e coletivamente nas sonoridades sem nome que a linguagem inventou ao longo do tempo, em um diálogo entre o executor e o autômato que pulsa abaixo da água dormente.

Recentemente ele compartilhou sua mitologia musical imersiva em performances (Si: Alors: Sinon:, 2003), obras (Eau – Source de Vie, 2004), projetos de pesquisa (CIAM – Veille Technologique, 2003-04) e eventos de diversos tipos (72ª Conferência ACFAS, 2004).

A solitary creature by nature, **Martin Leduc** grew up at the water's edge. One day when he was eight, as he rowed down the river, he spotted a guitar adrift on the waves. Without a moment's hesitation, he turned around and hauled it aboard his skiff.

He's still riding the sonic wave. With his guitar ever by his side, Martin continues to chart new territory in his sound environment, probing and sounding out musical textures.

Leduc opted to leave his studies in anthropology (1991-1994) in favour of the infinite and emerging field of information technology. During his training in applied multimedia (1998-2000), he became interested in creating a universe populated with sounds that he would invite those close to him to immerse themselves in. Bursting with potential music, he began a master's degree in interactive media shortly thereafter (2002-2004). The time had come to fuse his intuitive approach to music, his inextinguishable curiosity in the other, his one-man band aspirations and his desire to make technology sing.

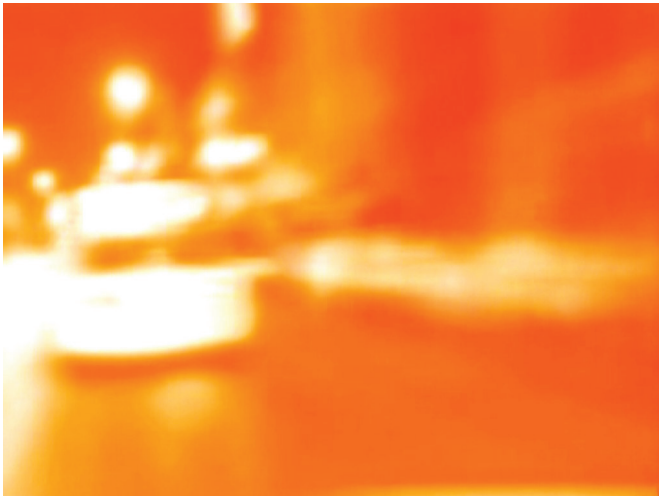
Totem sonique, the instrument that springs from this collision, engages the everyman, individually and collectively, in the nameless sonorities language has invented through the course of time, in a dialogue between the player and the automaton pulsating beneath the sleeping water.

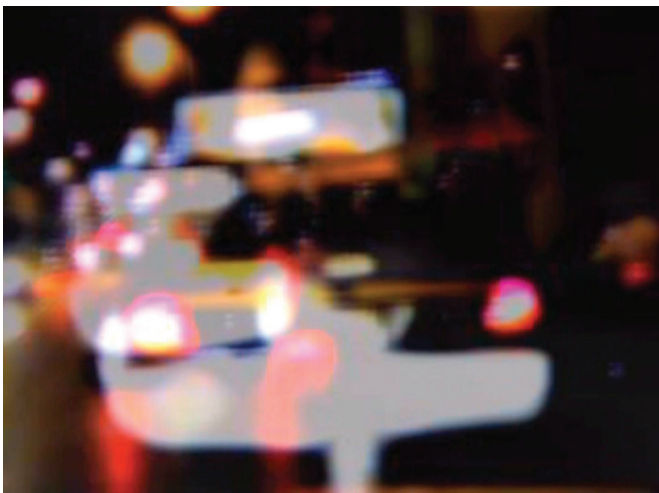
He recently shared his immersive musical mythology in performances (Si: Alors: Sinon:, 2003), works (Eau – source de vie, 2004), research projects (CIAM – veille technologique, 2003-04) and events of all kinds (72nd ACFAS conference, 2004).

Transfers



Matt ROBERTS [USA]





Transfers é um projeto que explora geração de arte em tempo real e participação do usuário em um ambiente móvel. *Transfers* permite que o passageiro de um táxi gere uma peça de arte única ao dar instruções ao motorista do táxi. Conforme o carro trafega pela cidade, o passageiro experimenta uma manipulação em tempo real de vídeo e áudio externo ao vivo, captados por uma câmera e um microfone montados dentro e fora do táxi. O carro também é equipado com um GPS que alimenta o computador de bordo com dados como velocidade, direção, longitude e latitude. Esse computador roda um software de manipulação de áudio e vídeo customizado que usa os dados do GPS para tomar decisões sobre como o áudio/vídeo é manipulado e então visto e escutado pelo passageiro. As manipulações de vídeo ao vivo são exibidas em duas telas LCD e ouvidas pelo sistema estéreo do carro. Como o usuário indica ao motorista aonde ir, ele se torna ao mesmo tempo performer e espectador, experimentando uma peça de arte única gerada por suas decisões. O software também grava essa performance e no final do percurso o passageiro recebe um CD com um filme QuickTime de sua performance.

Matt Roberts é um artista de novas mídias especializado em performance de vídeo em tempo real e aplicativos de novas mídias. Seu trabalho foi apresentado em museus, galerias e festivais de novas mídias nacionais e internacionais, incluindo exposições em Nova York, Miami, Atlanta e Chicago. Ele é fundador do MPG: Mobile Performance Group (<http://www.mobileperformancegroup.com>) e professor assistente de arte digital na Stetson University. Tem mestrado pela University of Illinois em Chicago e vive na Flórida, USA.

"Transfers" is a project exploring real-time generation of art and user participation in a mobile environment. "Transfers" allows a passenger of a taxi to generate a unique piece of art by giving the taxi driver directions. As the taxi moves through the city the passenger experiences a real-time manipulation of live exterior video and audio taken from a camera and microphone mounted in and outside the taxi. The taxi is also equipped with a GPS that feeds an onboard computer data such as speed, direction, longitude and latitude. This computer is running custom audio/video manipulation software that uses the GPS data to make decisions about how the live video/audio feed is manipulated and then seen and heard by the passenger. The manipulations of the live feed is displayed on two LCD screens and heard through the cars stereo system. As the user tells the driver where to go the passenger becomes both performer and viewer as they experience a unique piece of art generated by their decisions. The software also records this performance and at the end of the drive the passenger receives a CD with a QuickTime movie file of his or her recorded performance.

Matt Roberts is a new media artist specializing in real-time video performance and new media applications. His work has been featured in international and national museums, galleries and new media festivals, including shows in New York, Miami, Atlanta, and Chicago. He is the founder of MPG: Mobile Performance Group <http://www.mobileperformancegroup.com> and an Assistant Professor of Digital Art at Stetson University. He received his MFA from The University of Illinois at Chicago and lives in Florida, USA.

TurntablistPC

Mogens JACOBSEN [DNK]



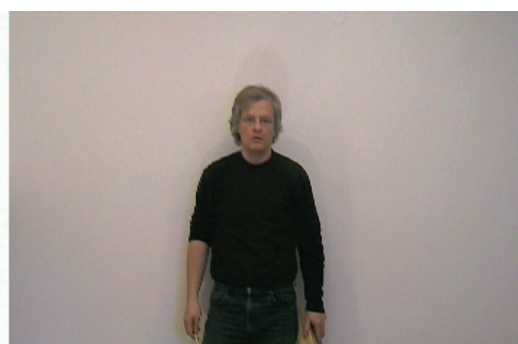


TurntablistPC é um híbrido eletrônico e mecânico de toca-disco (gramofone) e um velho computador pessoal. *TurntablistPC* não é uma instalação isolada, mas uma progressão de dispositivos apresentados em diversas configurações. Várias versões já foram montadas. Todas usam servomotores ou motores sobressalentes para girar o disco. Esses motores são softwares controlados pelo componente computador. Algumas versões apresentam um loop de feedback, com o áudio sendo realimentado no computador. *TurntablistPC* é uma obra em progresso, que terá novas versões.

Mogens Jacobsen trabalha com arte eletrônica desde os anos 80. É membro fundador do grupo de arte dinamarquês Artnode.

TurntablistPC is an electronic and mechanical hybrid of turntable (gramophone) and an old personal computer. TurntablistPC is not a single installation, but a progression of devices featured in different set-ups. Several versions have been assembled. All of them use servomotors or step motors for revolving the record. These motors are software controlled by the computer component. A few versions features a feedback loop with the audio being feed back into the computer. TurntablistPC is a work in progress. New versions will arise.

Mogens Jacobsen has been working with electronic art since the 1980ties. He is a founding member of the Danish artgroup Artnode.



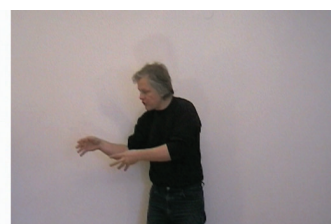
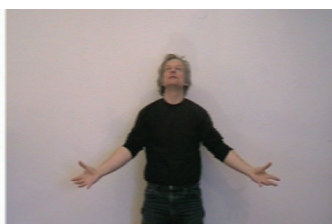
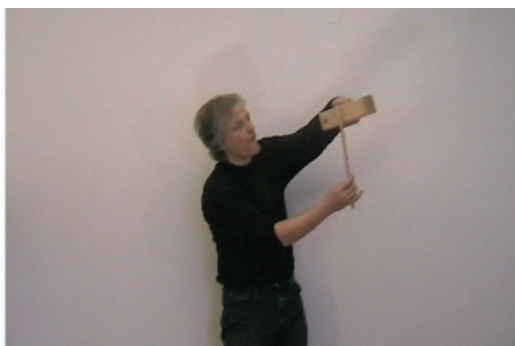
A instalação sonora **ECHOS** lida com as características e o potencial estético de fontes acústicas espelhadas, particularmente com a distância temporal de sua ocorrência e o aspecto físico associada, que é produzido por cada evento acústico em qualquer área, dependendo da arquitetura existente (espelho). O som percebido é sempre a soma do original com os reflexos. Em **ECHOS**, o objeto sonoro percebido não é apenas modelado pelo original, mas produzido pela forma dessa distância temporal dos reflexos, que equivale ao movimento espacial do espelho, portanto, a arquitetura. As fontes espelhadas começam a mover-se independentemente do original. Assim ocorre um efeito Doppler secundário; um efeito Doppler do espelho e não do original. Espelhos visuais também produzem “fontes de espelho”. Como a luz é muito mais rápida que o som, a distância temporal do reflexo é praticamente zero, uma extensão do agora, como percebida pelo objeto sonoro, está faltando. Entre outras coisas, **ECHOS** examina como seria um reflexo visual se a luz fosse tão lenta quanto o som. **ECHOS** consiste em um software baseado em MaxMSPJitter para manipulação das fontes espelhadas. A obra pode ser produzida como instalação de vídeo e som (A) e como um espelho de vídeo e som interativo (B).

(A) O vídeo é representado em uma projeção visual e numa “tela acústica”. A tela acústica consiste em oito alto-falantes instalados em grupos de dois em um tubo de jato (um alto-falante em cima, outro embaixo). Os tubos de jato são colocados lado a lado, dependendo da área

The Sound Installation **ECHOS** concerns itself with the characteristics and the aesthetic potential of acoustic mirror sources, particularly with the temporal distance of their occurrence and the associated physicalness, which is produced by each acoustic event in any area, depending upon the existing architecture (the mirror). The noticed Sound is always the sum of the Original and the Reflections. With **ECHOS** the perceived Soundobject is not only modelled by the Original, but is produced by the shaping of this temporal Distance of the Reflections, which is to be equated the spatial Movement of the Mirror, thus the Architecture. The Mirrorsources begin themselves to move independently from the original. Thus a secondary Doppler Effect develops; a Doppler Effect of the Mirror and not of the Original. Visual Mirrors produce likewise “sources of mirror”. Since the light is much faster than the Sound, the temporal distance of the reflection is practical zero, a stretch of the now, as perceived thru the Soundobject, is missing. Among other things **ECHOS** examines how a visual reflection would look like if light would be as slow as sound.

ECHOS consists of a MaxMSPJitter based Software for the Manipulation of Mirrorsources. The Work can be produced as a Sound Video Installation (A) and as an interactive Sound Video Mirror (B).

(A) The Video is represented on a visual projection and on an “acoustic screen”. The “acoustic screen” consists of up to eight Loudspeakers, installed in groups of two on one jet tube (a loudspeaker above, one down). those



existente, assim formando uma “tela acústica” em que os reflexos individuais são separados espacialmente e reproduzidos em movimento.

(B) O espelho de vídeo e som interativo consiste em uma tela, uma câmara, um microfone e fones de ouvido (dependendo da situação, também é possível uma configuração com alto-falantes). O usuário fica diante da tela e observa sua imagem espelhada. Esta resulta da manipulação em tempo real das imagens captadas pela câmara. A manipulação produz o mesmo efeito que o mostrado no vídeo, mas desta vez a matéria-prima é produzida pelos usuários, seus ruídos e movimentos. Ouve-se a composição dos reflexos acústicos pelos fones de ouvido. O verdadeiro trabalho de composição nesse caso é apenas a manipulação das distâncias temporais dos reflexos. O original é um “ready-made” aleatório.

Jet tubes are put side by side depending upon the existing area to complete in such a way to an “acoustic screen”, on which the individual Reflections are then separated spatially and played in motion.

(B) The interactive Sound Video Mirror consists of a screen, a camera, a microphone and radio headphones (depending upon the situation there is also the possibility of a loudspeaker configuration). The User stands before the screen and regards its mirror image. The mirror image results from the real time manipulation of the pictures taken up by the camera. The Manipulation produces the same effect as shown with the Video, only that this time the raw material is produced by the users, its noises and movements. One hears the Composition of the acoustic reflections over the headphones. The actual Composition Work in this case is only the Manipulation the temporal Distances of the Reflections. The Original is an aleatoric Readymade.

Nicolaj Kirisits vive e trabalha como arquiteto e compositor em Viena, Áustria.

Nasceu em 1967, em Viena.

1987-1997 - Estudos de arquitetura na Universidade de Tecnologia de Viena - Prof. Helmut Richter

1990-1994 - Estudos de música experimental e arte de novas mídias na Universidade de Música e Artes Interpretativas de Viena

Prof. Dieter Kaufmann / Prof. Tamas Ungvary

Desde 2002 - Palestrante assistente no Instituto de Mediadesign / Arte Digital na Universidade de Artes Aplicadas de Viena

Prof. Tom Fürstner / Prof. Peter Weibel

Nicolaj Kirisits lives and works as an Architect and Composer in Vienna

* 1967 in Vienna

1987 - 1997 Architecture studies University of Technology - Vienna Prof. Helmut Richter

1990 - 1994 Studies in experimental Music and new Media Art University for Music and performing Arts Vienna

Prof. Dieter Kaufmann / Prof. Tamas Ungvary

since 2002 Assistant lecturer at the Institut for Mediadesign / digital Art University of applied Arts Vienna

Prof. Tom Fürstner / Prof. Peter Weibel



~~Preguiça Febril na Mídia~~ *Preguiça febril é Mídia*

É um canal aberto de envio e publicação de mensagens, orientado para o ruído e a saturação. Tudo aquilo que recebe é disponibilizado imediatamente e se torna uma camada de um discurso coletivo, agenciado pela mixagem em tempo real de seus conteúdos. Na contramão do infotretenimento organizado, no plata dot us explora o distúrbio eletrônico das redes de comunicação, disponibilizando um palimpsesto interativo que se abre para inúmeras leituras.

www.pfebril.net

Is an open channel for submission and publication of all kind of messages, oriented to noise and saturation. Everything it receives is on line in real time and becomes a layer of a collective discourse, mediated by mixing processes of its contents. In the opposite trend of the organized infotainment, No Plata dot us explores the electronic disturbance of communication networks, distributing an interactive palimpsest open to innumerable readings.

"A situação [de falta de recursos] não é novidade específica do governo Lula. Vou fazer as coisas na medida que

Nosso partido
porque, se há
algo certo para
nós, é que
a honestidade e a
transparência são
fundamentais

Charles in London



Ricardo BARRETO [BRA]



terrorismo → atentado → morte → medo → ódio → reação
→ guerra → aviões → bombas → medo → ódio → reação →
prisão → perda de direitos → tortura → sangue →
humilhação → perversão → mutilação → barbarismo
→ racionalização → impunidade → invasão → alteridade
→ medo → vigilância → controle → falha de sistema →
criptagem → atentados → tiros → morte → reação →
poder → prepotência → frieza → violência → medo → ódio
→ atentados → seqüestros → chantagem → execução →
decapitação → fuzilamento → ódio → reação → invasão
→ choque de cultura → desprezo → intolerância →
violência → explosões → morte → mutilação → dor →
sofrimento → vingança → bandeiras queimadas →
cadáveres expostos → retaliação → medo → ódio → reação
→ prisão → humilhação → julgamento → execução → morte
→ medo → ódio → terrorismo → injustiça → morte →
sofrimento → lágrimas → reação → leis → atirar para matar
→ discriminação → erro → incompetência → precipitação →
morte → inocência → Jean Charles de Menezes → mentiras →
injustiças → desculpas vazias → descaso → impunidade
→ sofrimento → indignação → identificação → reprovação
→ protestos → atitude → "Charles in London".

terrorism → attack → death → fear → hate → reaction
→ war → plains → bombs → fear → hate → reaction →
prison → rights lost → torture → blood → humiliation
→ perversion → mutilation → barbarity → racionalization
→ impunity → invasion → alterity → fear → vigilance
→ control → system failure → criptation → attacks →
shots → death → reaction → power → prepotence →
coldness → violence → fear → hate → attack → hijack
→ blackmail → execution → decapitation → shooting
→ hate → reaction → invasion → cultural clash →
contempt → intolerance → violence → explosions →
death → mutilation → pain → suffering → revenge
→ burnt flags → exposed corpses → retaliation → fear →
hate → reaction → prison → humiliation → judgement
→ execution → death → fear → hate → terrorism →
injustice → death → suffering → tears → reaction
→ laws → shoot to kill → discrimination → mistake →
incompetence → precipitation → death → innocence
→ Jean Charles de Menezes → lies → injustices →
emptiness apologies → negligence → impunity →
suffering → indignation → identification → disapproval
→ protests → attitude → "Charles in London".



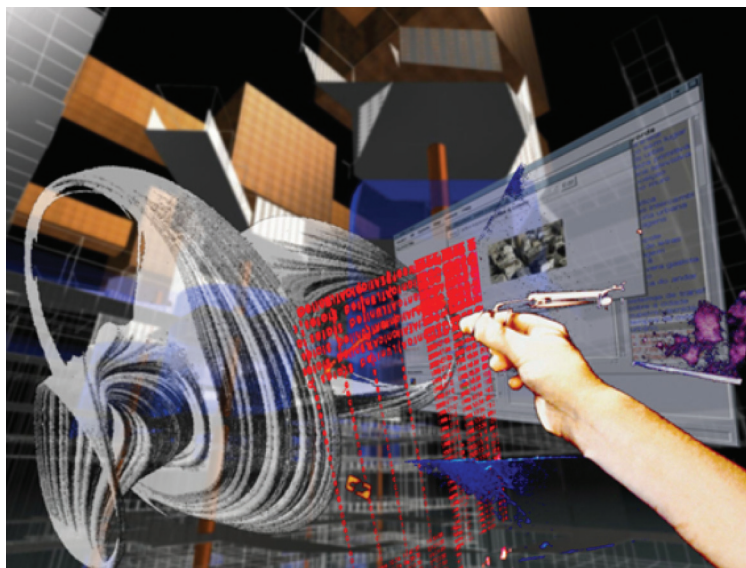
Ricardo Barreto é artista e filósofo. Atuante no universo cultural trabalha com performances, instalações e vídeos e se dedica ao mundo digital desde a década de 90. Participou de várias exposições nacionais e internacionais tais como: 404 festival internacional de arte electronico/ BIO: a post-human despair (com Aychele Szot)/ Argentina 2004; XXV Bienal de São Paulo em 2002, Institute of Contemporary Arts (ICA) London- Web 3D Art 2002,BODY WEB3DART 2002 Arisona; ISEA, Tokio 2002; Realidade virtual "Garganta" - SESC Vila Mariana, São Paulo, SP.2000;ISEA, Paris 2000, Bookmark ISEA 2000, Jornada de Arte Digital - Córdoba 2000. "Cyberdance" arte para a Internet produzida para o evento "Invenção" - Centro Cultural Itaú 1999. Concebeu e organiza juntamente com Paula Perissinotto o FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica .

Ricardo Barreto is both an artist and a philosopher. Active in the cultural scene, he work with performances, installations and videos. He has been working with digitalization since the nineties. He has also taken part in several national and international exhibitions such as: 404 festival internacional de arte electronico/ BIO: a post-human despair (with Aychele Szot)/ Argentina 2004; XXV Biennial of São Paulo in 2002; Institute of Contemporary Arts (ICA) London- Web 3D Art 2002,BODY WEB3DART 2002 Arisona; ISEA, Tokio 2002 Realidade virtual "Garganta" -SESC Vila Mariana, São Paulo, SP. 2000; ISEA, Paris 2000, Bookmark ISEA 2000, Jornada de Arte Digital - Córdoba 2000; "Cyberdance" art for the Internet produced for the event "Invenção" - Centro Cultural Itaú 1999. He also conceived and organized together with Paula Perissinotto the international FILE - Electronic Language International Festival.

VOID: a stereo-endoscopy in a black-box

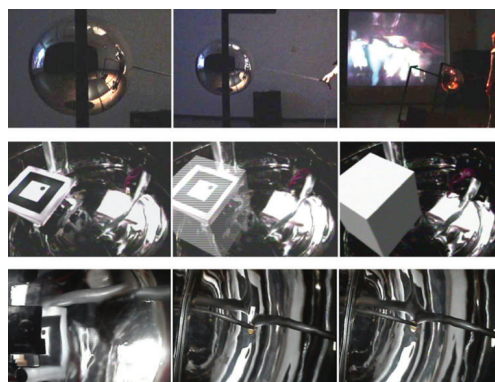
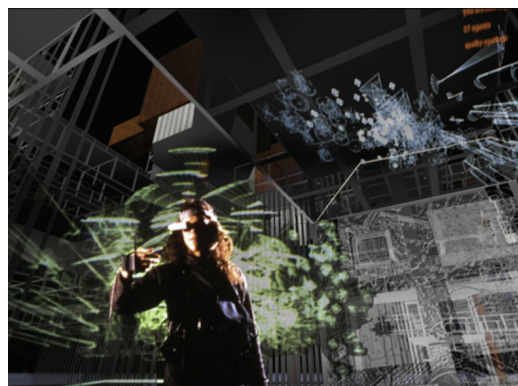
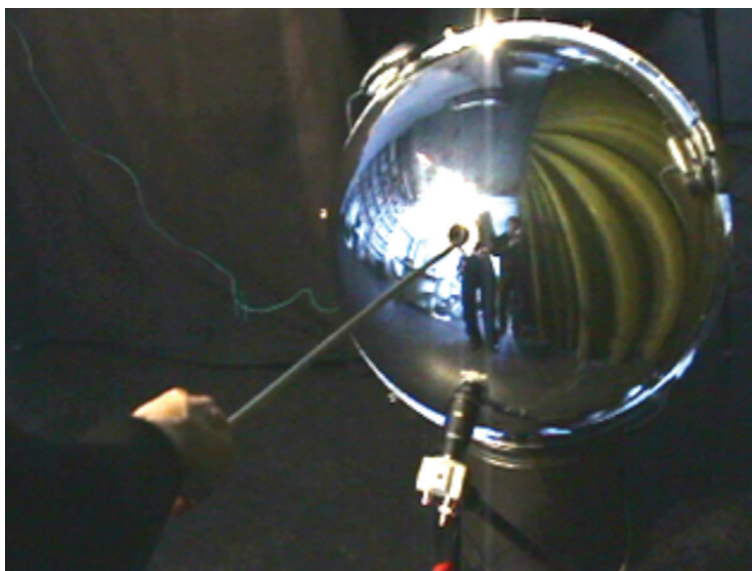


SANDROID (Sandro CANAVEZZI) [BRA]



Assumindo a interação em si mesma como material da arte interativa, a interface VOID é modelada como uma meta-interface que focaliza um campo de tensão entre dois sistemas que estão tentando se comunicar. VOID introduz o interator a uma situação observacional que erode continuamente sua posição de super observador (um observador que não interfere no objeto observado, como visto na Objetividade Clássica) através da produção de uma fricção cognitiva no usuário causada por paradoxos espaço / temporais. O usuário distorce o espaço / tempo de um mundo hermético enquanto o observa. Em seguida, o observador (o interator) limpa matematicamente sua interferência. O produto desse processo de limpeza resulta no que chamo de alucinação cartesiana coletiva.

Assuming the interaction itself as the “material” of interactive art, the VOID interface is modeled as a meta-interface that is focused in a gray area, a tension field between 2 systems that are trying to communicate to each other. It introduces the user to an observational situation that is continuously eroding the position of the user as a super-observer (an observer that doesn’t influence the object observed, as seen in the Classical Objectivity) by producing a cognitive friction in the user caused by space/time paradoxes. The user distorts the space and time of a hermetic world when observing it. The observer then tries to clean “mathematically” his interference. The product of this “cleaning process” is what I call a Cartesian collective hallucination:



O observador organiza as dimensões espaço / temporais do mundo interno a partir de suas próprias referências de espaço e tempo, projetando sua própria realidade dentro do mundo hermético.

the observer organizes the space/time dimensions of the inner world related to his own references of space and time. Like that he projects his reality into the inner one.

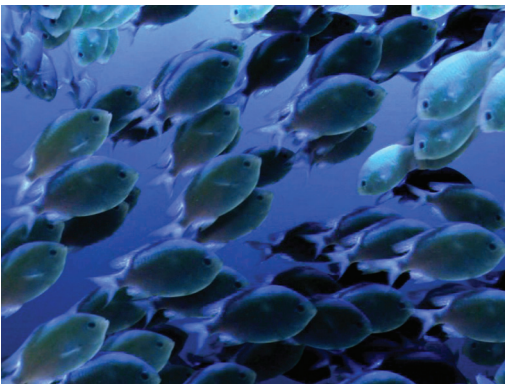
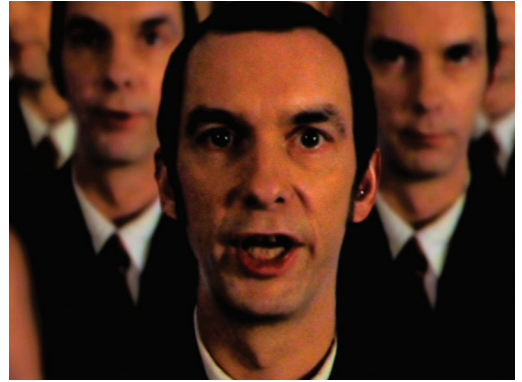
O arquiteto **Sandro Canavezzi** em seu mestrado em Novas Mídias, na USP -SP (em 2000), conectou mecânica quântica às ciências cognitivas, na tentativa de expandir as referências e paradigmas em relação aos fenômenos interativos. Em 2001, com bolsa da Fundação Capes, ele realizou sua pesquisa "universo esférico" como artista residente no Transmediale, Berlim. O resultado foi o protótipo chamado M(n)EMO. Em 2004 recebeu uma bolsa da Daniel Langlois Foundation para desenvolver o projeto "VOID: a stereo-endoscopy into a black-box" no V2_Lab, em Roterdã.

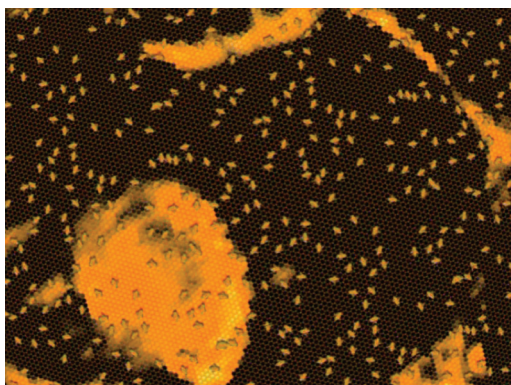
The architect **Sandro Canavezzi** in his Post Graduation on New Media, at USP-sp (in 2000), connected quantum mechanics to cognitive sciences in order to expand the references and paradigms for the idea of the interaction phenomenon. In 2001, with a grant from the Capes Foundation, he realized his research project "spherical universe" as an artist residence in Transmediale, Berlin. The result of this work was a prototype called "M(n)EMO". In 2004 he was granted by the Daniel Langlois Foundation to develop the project "VOID: a stereo-endoscopy into a black-box" at the V2_Lab, Rotterdam.

metaforms



Tim COE [DEU]





Instalação de vídeo em três canais.

As partes I a III da série em progresso **METAFORMS** têm como tema abelhas, peixes e o artista, respectivamente. Em cada um dos loops de 60 segundos, o tema aparece primeiro em tela cheia mas, através de um constante e lento zoom-out, torna-se uma massa de sujeitos semelhantes que começam a agir como “pixels” da imagem inicial. Os loops não têm realmente começo ou fim, e embora os movimentos da “câmera” permaneçam constantes, o espectador é forçado a trocar entre perceber os detalhes individuais e a imagem maior que surge em metanível. O ponto em que essa mudança ocorre é decidido individualmente.

Envolver-se nos dois modos de percepção parece impossível. Com a visão repetida, pode ocorrer uma oscilação entre pontos de vista. Mas a questão é se é possível algum nível de percepção quando os níveis micro e macro estão presentes simultaneamente. Um biólogo se interessa por células ou órgãos individuais. Um sociólogo estuda o comportamento de populações. Mas ambos, como pessoas, têm a percepção inevitável de si mesmos como indivíduos livres e conscientes. Cada um desses níveis de interpretação tem consistência em si mesmo, mas é difícil trazê-los para a esfera do outro. **METAFORMS** representa a busca por métodos de percepção sem esse problema - a síntese de maneiras diferentes e aparentemente conflitantes de compreensão.

Tim Coe nasceu em 1963, em Blackpool, Inglaterra. Mudou-se para Londres, em 1984, para estudar Filosofia. Depois de estudar Cinema e Animação, co-fundou a produtora Chromatose Films, fazendo videoclipes para o cenário musical independente de Londres enquanto criava filmes e vídeos artísticos para eventos e exposições. Em 1995, mudou-se para Berlim, onde continua fazendo curta-metragens, vídeos e instalações de vídeo.

3-channel video installation

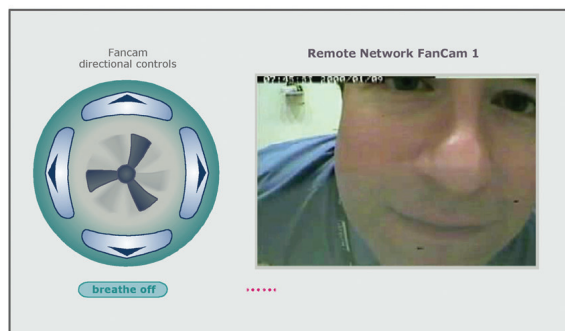
I through III of the on-going **METAFORMS** series take as their subject bees, fish and the artist respectively. In each of the 60 second loops the subject appears at first full-screen but, through the constant slow zoom out, recedes into a mass of similar subjects which begin to act as ‘pixels’ of the starting image. The loops have no real beginning or end and, although the ‘camera’ movement remains constant, the viewer is forced to shift between perceiving the individual details and the meta-level emerging big picture. At what point this shift takes place is determined individually.

Engaging in both modes of perception seems impossible. With repeated viewing an oscillation between view points can occur. But the question is whether some level of perception is possible where the micro- and macro-levels are simultaneously present. A biologist is concerned with individual cells or organs. A sociologist studies the behaviour of populations. Both however, as people, have the inescapable perception of themselves as conscious, free individuals. Each of these interpretation levels has consistency within itself but is difficult to bring into the other spheres. **METAFORMS** represents the search for methods of perception without this problem - the synthesis of different, apparently conflicting ways of understanding.

Tim Coe was born 1963 in Blackpool, England. He moved to London in 1984 to study Philosophy. After studying film making and animation he co-founded the production company Chromatose Films making music videos for the London independent music scene whilst creating artistic films and videos for events and exhibitions. In 1995 he moved to Berlin where he continues to make short films, videos and video installations.

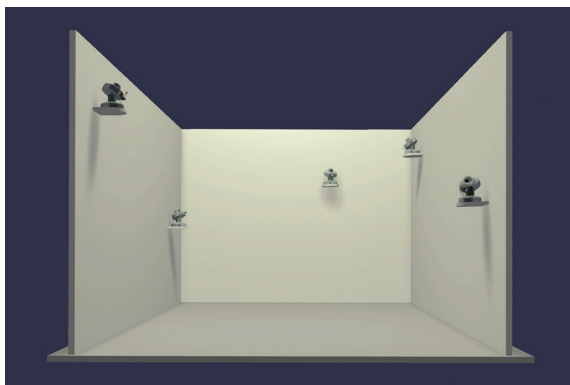
Breathe on Me

Will PAPPENHEIMER [USA]



Breathe On Me é uma obra de instalação/internet que consiste em um espaço formado por três paredes com diversos equipamentos híbridos de webcam/ventilador fixados às mesmas. Os dispositivos “FanCam” são câmeras modificadas para que os usuários da internet possam controlar a direção do ventilador através da visão remota da webcam, com controles de movimento lateral e inclinação. Os usuários da internet podem escolher um dos equipamentos do espaço, acessar uma FanCam, localizar visualmente os visitantes no espaço físico e então ligar o ventilador e “soprar” na direção da pessoa. Os visitantes no espaço físico são convidados a entrar num espaço onde serão vistos remotamente e não saberão quem está telepresente. Depois de serem vistos pelos participantes na internet, eles receberão a oferta de um “sopro” de ventilador como forma fundamental de comunicação. Eles são convidados a receber o toque de um estranho telepresente em forma de vento. Os usuários na internet se comunicam com os visitantes físicos na simples oferta de ar em movimento. Essa instalação propõe testar e explorar questões de possibilidades e limites da telepresença. Ela espera redirecionar a função de vigilância das webcams

Breathe On Me is an installation/internet work consisting of a three-walled space with a number of hybrid fan/webcam devices affixed to the walls. The “FanCam” devices are modified netcams such that Internet users can control the direction of the fan from the remote webcam view combined with pan and tilt controls. Internet users can choose one of the devices in the space, log onto a FanCam, visually locate visitors in the physical space and then turn on the fan and “breathe” towards the person. Visitors in the physical space are invited to enter a space where they will be remotely seen and will not know who is telepresent. Once seen by internet participants, they will receive an offer of fan “breath” as a fundamental form of communication. Visitors who enter the space are asking to receive a telepresent stranger’s touch in the form of wind. Internet users reach out to physical visitors in the simple offer of moving air. This installation proposes to test and explore questions of the possibilities and limits of telepresence. It hopes to redirect the surveillance motive of webcams into a tangible situation of giving and receiving. It explores the boundary between technological



em uma situação tangível de dar e receber. Explora os limites entre efemeridade tecnológica e presença corpórea. Reconfigura as tecnologias cada vez mais baratas da netcam e do ventilador manual em veículos de transmissão alternativos no mundo da internet para um espaço de encontro gestual. Tecnologias: a tecnologia básica da instalação é o Breathe On Me Touch You (BOMTY) Net FanCam, que é uma câmera de rede Hawking HNC700PT de controle remoto transformada em um ventilador móvel guiado por uma câmera com movimento. O software de controle de robô Touch You é uma versão modificada e altamente estética da interface Hawking para proporcionar um uso otimizado da FanCam. Visitantes de qualquer parte do mundo podem acessar pela internet uma das FanCams e acompanhar visualmente um visitante corpóreo. Eles podem então ativar o ventilador como um gesto de sopro e uma oferta de comunicação.

Will Pappenheimer é professor de mídia digital na Pace University. É formado pelo Museum School/Tufts, Boston e Harvard. Fez mais de 50 exposições internacionais de vídeo, mídia mista, instalação e novas mídias. Na Art Basel Miami Beach 2003, sua obra mereceu uma foto de meia página no New York Times. O trabalho com o teórico de novas mídias Gregory Ulmer forma um capítulo de *Electronic Monumentality*. Instalações recentes de webcam em rede no Canadá incluem *Interactive Futures05*, *The New New Media* na ZeD TV e X INDUSTRIA Contemporary Art Forum em Ontário.

ephemerality and corporeal presence. It reconfigures the increasingly cheap technologies of the netcam and the hand-held fan into alternative world-net transmission vehicles for a gestural meeting space. Technologies: The base technology of the installation is the Breathe On Me Touch You (BOMTY) Net FanCam which is a custom modified Hawking HNC700PT Remote-Motion Network Camera transformed into a movable fan guided by a pan/tilt camera. Touch You robo-controller software is a modified and highly aesthetic version of the Hawking interface to facilitate optimum use of the FanCam. Internet visitors from anywhere in the world can log on to one of the FanCams and visually track a nearby corporeal visitor. They can then activate the fan as a gesture of breath and an offering of communication.

Will Pappenheimer is a professor of Digital Media at Pace University. He has degrees from the Museum School/Tufts, Boston and Harvard. His has exhibited internationally in video, mixed media, installation and new media in over 50 shows. At Art Basel Miami Beach 2003 his work received a half page photo in the New York Times. Work with New Media theorist Gregory Ulmer forms a chapter of "Electronic Monumentality." Recent network webcam installations in Canada include "Interactive Futures05" in BC, "The New New Media" on CBC's ZeD TV and X INDUSTRIA Contemporary Art Forum in Ontario.

WORKS



Agricola de COLOGNE [DEU]

Adriano VALADÃO, Almir ARAÚJO, Fernando BARNEZE,

Leandro TOLEDO and Natalia BOFFINO [BRA]

Agence TOPO [CAN]

Adam NASH [AUS]

Alejandro LOPEZ [SWE]

Alessandro CAPOZZO [ITA]

Amy ALEXANDER [USA]

Angélica BEATRIZ [BRA]

Alexis AMEN [FRA]

Andamio Contiguo [ARG]

Andrea FLAMINI [USA]

Andrei R. THOMAZ and Martin HEUSER [BRA]

Anna BARROS, Nikoleta KERINSKA & Rafael CARLUCCI [BRA]

Andréia de Luna JARDIM, Rodrigo dos Santos SILVA

and Fernando Augusto SERRANO [BRA]

Annette WEINTRAUB [USA]

Annie ABRAHAMS and Clément CHARMET [FRA]

Marcelo, Bruno, Ricardo, Maria Luisa, Gabriel e Igor [BRA]

Armelle AULESTIA [FRA]

Artemis MORONI, Jônatas MANZOLLI,

Daniel DOMINGUES and Leonardo Lafface de ALMEIDA [BRA]

Barbara LATTANZI [USA]

BARRAGAN [COL]

Bill CAHALAN [USA]

Bret BATTEY [GBR]

Babel - Chris JOSEPH [CAN]

Brit BUNKLEY [NZL]

Brian JUDY [GBR]

Brian MANIERE [USA]

Cesar MENEGHETTI [ITA]

Carlos OLIVEIRA, Elinor CHOATE,

Junia MEIRELLES, Marco MOREIRA, Palloma QUINTALE,

Priscila LOSCHIAVO, Raphael PEDROZO [BRA]

Celia EID [FRA]

Calin MAN [ROU]

Céline TROUILLET [FRA]

Ckoe [NLD]

Claudio GUSMÃO, Fábio LIFSCHITZ, Fabio MOITA,

Marcos CARDINAL, Paola BARONE and Renato GARCIA [BRA]

Chia-hsiao Sinz SHIH (SINZOO) [TWN]

Christos PROSYLIS [GBR]

Christopher HALES [GBR]

Christopher Scott LOWTHER [USA]

COLETIVO MADEIRISTA [BRA]

CORPOS INFORMÁTICOS [BRA]

Cristiane CORDEIRO, Maurício MALAFATTI, Paulo GOMES,

Rafael ALVES and Raphael MONTEIRO [BRA]

Cristiano ARBEX, Domitila CAROLINO, Rafaela REI,

Regina ALMEIDA and Sérgio SCATTOLINI [BRA]



TRABALHOS

Cristina COSTA, Jacqueline PITHAN,

Roger PASCHOAL, Yara MITSUISHI [BRA]

Conor McGARRIGLE [IRL]

Daniel DAFFRE, Evandro PERES,

Felipe DIAS and Rodrigo BRIQUEZI [BRA]

David SULLIVAN [USA]

David Jhave JOHNSTON [CAN]

David CRAWFORD [USA]

Debora HIRSCH [ITA]

Dimitre da Silva LIMA [BRA]

Derek Wang and Sarit YOUDELEVICH [USA]

Digital Art Projects [GBR]

Dion [USA]

Dr Sally PRIOR [AUS]

D-FUSE + Matthias KISPert + Dan FAULKNER'S [GBR]

D-FUSE + SCANNER [GBR]

DRONE: Aurore DUDEVANT & Philippe ZULAICA [FRA]

Dylan DAVIS [AUS]

Doron GOLAN [USA]

Dyske SUEMATSU [GBR]

Edouard ARTUS [FRA]

Elena BERTOZZI [USA]

Ellie HARRISON [GBR]

Erik BÜNGER [DEU]

Emiliano Labrador Ruiz de la HERMOSA [ESP]

Francesco MICHI [ITA]

Fabian VOEGELI [CHE]

Fabio FRANCHINO [ITA]

Frederik VANHOUTTE [BEL]

Gerald VAK [AUT]

Gustavo ROMANO [ARG]

Gavin BAILY, Tom CORBY & Jonathan MACKENZIE [GBR]

Han HOOGERBRUGGE [NLD]

Hans BERNHARD & Alessandro LUDOVICO [AUT]

Hyoungmin PARK [KOR]

HFR-LAB (Chiara HORN, Davide QUAGLIOLA) [GBR]

Henrik BRUUN [DNK]

ICAM 120 [USA]

iMAGE z[ONE] [BEL]

Ian KIRK [GBR]

Interações Telemáticas [BRA]

Indira MONTOYA [ARG]

Intermundos [COL]

Isabel Aranda MANSILLA [CHL]

Ivan MONROY-LÓPEZ [MEX]

Ivan MONROY-LÓPEZ [MEX]

Isabelle CHARBONNEAU [CAN]

Jakub DVORSKY [CZE]

Jack STOCKHOLM [USA]

Jeremy WOOD & Hugh PRYOR [GBR]



Jayne Fenton KEANE [AUS]	Lucio AGRA [BRA]
Jess LOSEBY [GBR]	Lynn HERSHMAN [USA]
Jason NELSON [AUS]	Luiz TELLES [BRA]
Jim ANDREWS [CAN]	Magnus WASSBORG [SWE]
Johannes AUER aka Frieder RUSMANN [DEU]	Mar CANET and Jordi Puig VILA [ESP]
John ORENTLICHER [USA]	Mark MARINO [USA]
Juliana ROSALES [URY]	Mark NAPIER [USA]
Juliana Sato YAMASHITA [BRA]	Markus KLEINE-VEHN [DEU]
Juliet DAVIS [USA]	Martha Carrer Cruz GABRIEL [BRA]
Kate RICHARDS and Ross GIBSON [AUS]	MdB [aka goo]: Michel De BROIN, Guillaume LABELLE [CAN]
Krister OLSSON [USA]	Mariana CAMARGO [BRA]
Kathleen RUIZ [USA]	Melinda RACKHAM [AUS]
Kim STRINGFELLOW [USA]	MAX MIN [AUT]
LAb-[au] + iMAGE z[ONE] [BEL]	Michael Takeo MAGRUDER [GBR]
Lali KROTOSZYNSKI [BRA]	Mike SARFF and Timothy WHIDDEN [USA]
Leonora FINK, Clício BARROSO,	Michael BRYNNTRUP [DEU]
Fernando VELÁZQUEZ and Nacho DURÁN [BRA]	Motomichi NAKAMURA [USA]
Leonora FINK e Nacho DURÁN [BRA]	microRevolt [USA]
Less rain [GBR]	Myron CAMPBELL [CAN]
Lasse RAA [NOR]	Myriam THYES [DEU]
Lisa HUTTON [USA]	Nathalie LAWHEAD [SVN]
Lucas KUZMA [USA]	Nanette WYLDE [USA]
Lisa JEVBRATT [AUS]	Nicolas ECONOMOS [USA]
Lowell ROBINSON [USA]	Nicolas BOULARD [FRA]
Luke LAMBORN [USA]	NomIg. [CAN]



Nicolas **CLAUSS** [FRA]

Ollivier **DYENS** [CAN]

Oficina **DsG** [BRA]

Orlando Tovar **VELASQUEZ** [COL]

Patryk **REBISZ** [USA]

Paul **CAMACHO** [DEU]

Pablo **RIBOT & Debbie GRIMBERG** [ESP]

Paul **CATANESE** [USA]

Pat **BADANI** [USA]

Paulino **ESTELA** [ARG]

Prema **MURTHY** [USA]

Projeto **MOOZAK URBANA** [BRA]

Paulo **COSTA** [BRA]

Petronio **BENDITO and Peter BURKE** [USA]

Peter **CHO** [USA]

Reiner **STRASSER** [DEU/BEL]

Risa **HOROWITZ** [CAN]

Robert **SEIDEL** [DEU]

Ritiane da **SILVA**, Rafael Henrique **SOUSA**, Daniel **SANTOS**,

Renata **DEFORMES**, Mauris Henrique **SANTOS** [BRA]

Rodrigo de **TOLEDO** [BRA]

SATIM [RUS]

Santiago **ECHEVERRY** [USA]

Santiago **ORTIZ** [ESP]

Sandra **CRISP** [GBR]

Sébastien **DÉCOSTE** [CAN]

SILVER [NOR]

Steven **READ** [USA]

Shinya **YAMAMOTO** [JPN]

Stephen **WILSON** [USA]

Silvia **LAURENTIZ**, Martha C. **GABRIEL**,

Luciano **GOSUEN** e Cristina **MIZUSHIMA** [BRA]

So Young **YANG** [USA]

SWAMP [USA]

Stéphane **DEGOUTIN** and Marika **DERMINEUR** [FRA]

Theodore **USHEV** [BGR]

Stuart **POUND** [GBR]

Susanne **BERKENHEGER** [DEU]

Tamar **SCHORI** [ISR]

Tobias **GREWENIG** [DEU]

Tamara **LAI** [BEL]

TOXI [GBR]

Valéry **GRANCHER** [FRA]

Tom **ANDRIUK** [CAN]

VJ **Eletro-I-Man** [BRA]

Vera **BIGHETTI** [BRA]

Walter **RAFELSBERGER** [AUT]

Wayne **CLEMENTS** [GBR]

Zoltan **KOVACS** [HUN]

ZZZMUTATIONS [BRA]



**Women:
Memory of Repression
in Argentina (W:MoRiA)**
Agricola de COLOGNE [DEU]

O projeto se refere às trinta mil pessoas que desapareceram durante a ditadura militar na Argentina no século 20.

The project refers to the thirty thousands of people who disappeared during the military dictatorships in Argentina in 20th century.

Inability of Being Nude

A **incapacidade de ficar nu** torna-se a incapacidade de expor todo o seu interior a outras pessoas, incluindo aquelas que são mais íntimas, e essas podem ser os próprios espectadores.

The **Inability of Being Nude** becomes the inability of exposing one's entire internal to other people, including those who are most intimate and this could be the viewer himself.

Truth: Paradise Found

Truth: Paradise Found é um filme streaming de Agrícola de Cologne. O vídeo conta a história do desejo humano, tão perto da verdade quanto possível.

Truth: Paradise Found is streaming moving picture by Agrícola de Cologne. The video tells the story of the human desire to be as close to truth as possible.

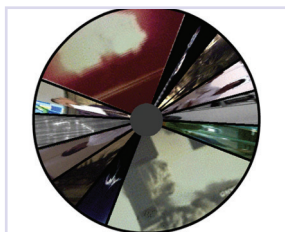


**A Obra '1984'
de GEORGE ORWELL**

Adriano VALADÃO, Almir ARAÚJO,
Fernando BARNEZE, Leandro TOLEDO
and Natalia BOFFINO [BRA]

Toda informação contida no trabalho é uma discussão da obra '1984': a história, os personagens, o mundo imaginado pelo autor e, tornando a discussão mais aprofundada, relacionamos estes elementos com os movimentos totalitários de Joseph Stálin na União Soviética e Adolph Hitler na Alemanha nazista.

All the information in work is a discussion of '1984': its history, the characters, the world imagined by the author and, making the discussion deeper, we related all these things with the totalitarian movements. Such as Joseph Stalin, in URSS and Adolph Hitler in Germany nazism period.



Cube

Alejandro LOPEZ [SWE]

CUBE é uma obra interativa dividida em seis partes. As partes apresentam uma maneira diferente de interação com o computador. As etapas se referem à vida do criador da peça. Essas referências são seu ambiente, suas rotinas e sua relação com a tecnologia. Como forma de experimentar com a imagem, a obra usa imagens visuais em diferentes molduras, diferentes velocidades e diferentes posições na tela.

CUBE is an interactive work. It is divided in six parts. The parts present a different way of interaction with the computer. The stages have references to the life of the creator of the piece. These references are his environment, his routines and his relation with technology. As a way of experimenting with the image, the work uses visual images in different frames, different speeds and different positions on the screen



Post-Audio NetLab
Agence TOPO [CAN]

Post-Audio NetLab é inspirado nos modos de circulação dos objetos musicais, seus marcadores iconográficos e suas representações seriais: (CD, vinil, flyers). Um espaço de interação, intercâmbio e socialização que simula ficticiamente os códigos da cultura musical de hoje. O ponto de partida é uma coleção inventada de mais de 400 capas de discos, cada uma delas associada a um estilo musical, textos e vídeos curtos, que permitem entrar no universo fictício de Post-Audio.

Post-Audio NetLab Inspired by the the musical object's modes of circulation, its iconographic markers and its serial representations: (cDs, vinyls, flyers), Post-Audio NetLab is a space of interaction, exchange and socialization that fictionally simulates the codes of today's music culture. The starting point is an invented collection of over 400 album covers, each one of which is associated with a musical style, texts and short videos, which allow one to enter Post-Audio's fictional universe.



Pale Shining Winter
Adam NASH [AUS]

Pale Shining Winter é uma paisagem audiovisual em 3D interativa em tempo real.

Pale Shining Winter is an interactive realtime 3D audio visual landscape by Adam Nash.



6 Flora Variations Alessandro CAPOZZO [ITA]

Um conjunto de seis variações desenvolvido a partir de um arquétipo, com aspectos vegetais e zoomórficos.

A set of six variations developed from an Archetype, it has both vegetal and zoomorphic aspects.

Ad Libitum

Ad Libitum é um projeto para a web destinado a gerar contrapontos simples e automáticos (e puramente aleatórios). Ele consiste em três objetos Flash (iguais) inseridos em uma página de html; dentro de cada módulo, três células tentam ligar pontos aleatórios; quando uma célula atinge um ponto, toca um sample. O resultado final é uma paisagem sonora eufônica.

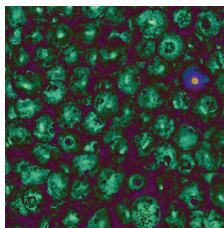
Ad Libitum is a web project designed to generate simple automatic (and pure random) counterpoints. It consists in three (equal) flash objects embedded in a html page, inside each module three cells try to connect random points, when a cell will reach a point it play a sample. An euphonic soundscape is the final result.



Scream Amy ALEXANDER [USA]

Scream é um aplicativo de software para facilitar os gritos. *Scream* fica instalado silenciosamente na bandeja do sistema de seu computador e entra em ação automaticamente quando detecta um grito. *Scream* perturba a interface do Windows. Mas não se destina apenas a frustrações no computador. *Scream* incentiva uma revalorização da arte perdida do grito.

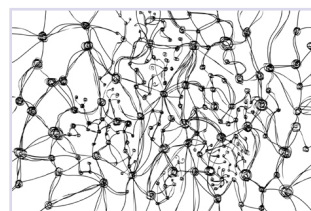
Scream is a software application to facilitate screaming. *Scream* sits quietly in your computer's system tray and automatically springs into action when it detects a scream. *Scream* disturbs your Windows interface. But it isn't aimed just at computer frustrations. *Scream* encourages the return to prominence of the lost art of screaming.



508.5, Verna Andamio Contiguo: Norma CABRERA, Silvia DEBONA & Hugo DRUETTA [ARG]

O que estava escondido atrás da porta? Desta vez, cinco caminhos partindo da mesma direção, cinco caminhos para se perder dentro da sensação de retorno, inevitavelmente, ao início. No desenvolvimento e design de **508.5, Verna** é primordial o conceito do efêmero: da mais pura abstração, com a forma de uma pequena dança ritual do ícone do mouse, à "origem?" de um mundo desconhecido e artificial; ou a explosão vertiginosa de uma natureza artificial.

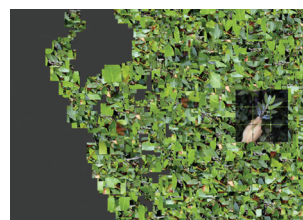
What has hidden behind the door? This time, five ways laid from a same direction, five ways to lose itself within the sensation to return, unfailingly, to begin. In development and design of **508.5, Verna** is prime the concept of the ephemeral: from the purest abstraction, with form of small ritual dance of mouse icon, to the "origin?" of a unknown and artificial world; or the vertiginous explosion of a artificial nature.



Percursos Eletrônicos - Labirintos em expansão Angélica BEATRIZ [BRA]

Labirintos em expansão é um trabalho de web arte que consiste de interfaces imagéticas interligadas por hiperlinks. O objetivo é que o usuário navegue intuitivamente através destas imagens, que perfazem uma estrutura semelhante à da web. Os elos entre as variadas imagens do trabalho são planejados como uma estrutura labiríntica.

Labirintos em expansão is a web art work that consists of image-interfaces linked by hyperlinks. The main objective is that the user browses intuitively through the images, which perform the very structure of the WWW. The links between the images of the work are planned as a labyrinthine structure. The structure of the work is similar to the structure of the web, although its interface is formed only by images.



Apollo & Daphne Alexis AMEN [FRA]

Apollo & Daphne: um conto mitológico interativo.

Apollo & Daphne é uma animação interativa totalmente programada que conta a história de Dafne. Ela tem medo de Apolo, que a ama. Ela tenta escapar correndo, mas quando Apolo está quase a alcançando, ela pede que seu pai que a transforme em um loureiro.

Apollo & Daphne: an interactive short mythological tale.

Apollo & Daphne is an interactive animation entirely programmed that tells the story of Daphne. Daphne is afraid of Apollo who loves her. She tries to escape by running, but when Apollo is about to reach her, she asks her father to turn her into a laurel.



Impromptu no. 3

Andrea FLAMINI [USA]

O gesto aparentemente calmo - embora maniacamente repetitivo - de acariciar o próprio rosto é intensificado pela utilização de uma imagem espelhada. Os movimentos fragmentados do vídeo espelhado possibilitam uma análise mais profunda da personalidade e acentuam um estado mais perturbado.

The apparently calm -yet maniacally repetitive-gesture of caressing one's own face is intensified through the use of a mirror image. The fragmented movements of the mirrored video provide for deeper character analysis, and suggest an even more distressed state of being.



Vupt: Linguagem da Animação

Andréia de Luna JARDIM,

Rodrigo dos Santos SILVA and

Fernando Augusto SERRANO [BRA]

No design digital a animação tem se tornado cada vez mais presente, já que as ferramentas vêm se aprimorando neste sentido, tornando cada vez mais prática a utilização de recursos animados para os mais diversos fins, como introduções com alta qualidade de imagem ou a utilização desses recursos em menus e áreas interativas.

In design digital the animation if has become each more present time, since the tools come if improving in this feeling, becoming each more practical time the use of resources lived up for the most diverse ends, as introductions with high quality of image or the interactive use of



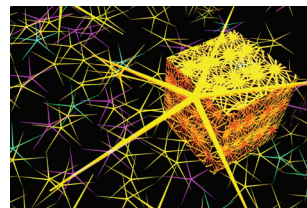
When a Page becomes a Maze

Andrei R. THOMAZ

and Martin HEUSER [BRA]

O primeiro trabalho do projeto **When a Page Becomes a Maze** exibe uma das páginas do livro 'The Language of New Media', de Lev Manovich, percorrida por diversos pequenos círculos vermelhos. Cada círculo é acompanhado por um som em loop, sendo que a duração do loop corresponde à duração dos movimentos de cada círculo (cada círculo possui o seu próprio tempo de animação). À medida que os círculos vão entrando em cena, novos loops de som começam a ser executando, complexificando o resultado.

The first work of the project **When a Page Becomes a Maze** shows one of the pages from the book 'The Language of New Media', by Lev Manovich, through which several small red circles move. Each circle is accompanied by a sound in loop whose duration corresponds to the duration of the movements of each circle (each circle has its own animation length). As the circles keep coming, new loops of sound start to be executed, and the result becomes more complex.



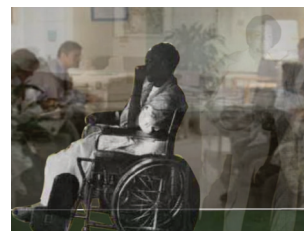
Inter-espacos

Anna BARROS, Nikoleta KERINSKA &

Rafael CARLUCCI [BRA]

Inter-espacos propõe uma reunião de três espaços vivenciais a serem escolhidos para exploração pelos visitantes e, para isso, necessita um sistema de congregação, um lugar de onde partem caminhos ou entradas para cada um deles. Esses mundos representam a poética de cada um dos artistas do grupo. O cubo metáfora de escolha, de uma entrega à sorte, foi a entrada escolhida. Esses três espaços estão interligados por meio de links, que permite navegar de um ambiente para outro.

Inter-Spaces suggests the gathering of three livable spaces, which can be explored by the visitors as they wish. It's a place where paths or the entries to each one of them are initiated. The metaphoric cube of choice, of giving in to the unknown was the selected start. These three spaces are interconnected by links, so the visitors can sail from one environment into another.



Life Support

Annette WEINTRAUB [USA]

Uma sala para sonhadores ou uma máquina impessoal? A arquitetura hospitalar é um amálgama de elementos derivados da religião, dos militares e das fábricas. **Life Support** explora essa codificação simbólica do espaço e suas mitologias subjacentes. Quatro híbridos espaciais misturando representação em 2D e 3D atuam como invólucros narrativos para questões de hierarquia, mecanização, privacidade e identidade.

Hall for dreamers or impersonal machine? Hospital architecture is an amalgam of elements derived from religion, the military and the factory. **Life Support** explores this symbolic coding of space and its underlying mythologies. Four spatial hybrids mixing 2D and 3D representation act as narrative containers for issues of hierarchy, mechanization, privacy and identity.



confrontation
Annie ABRAHAMS
and Clément CHARMET [FRA]

Um homem e uma mulher continuam discutindo sem se entender. Cada um usa sua própria língua inventada. As palavras de esperança deixadas no site pelos visitantes confrontam as imagens de guerra encontradas na web. **Confrontation** leva a uma incapacidade de definir a guerra e a esperança como adversárias, mas permite que elas pareçam forças opostas que surgem em todos os níveis de nossas vidas. A ponto de, às vezes, encontrarmos esperança em uma imagem de guerra e guerra em uma frase de esperança.

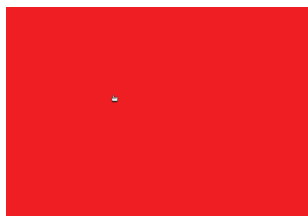
A man and a woman continue to discuss without understanding each other. Each uses his/her own invented language. The words of hope, left on the site by visitors, confront the images of war found on the web. **Confrontation** leads to an incapacity to define war and hope as opponents, but lets them seem more as striving forces that appear on every level of our lives. Up to a point that sometimes we can find hope in the image of war and war in the hope phrases.



A Art Nouveau nas Ilustrações de Vincent Aubrey Beardsley
ArtNouveau - Marcelo, Bruno,
Ricardo, Maria Luisa, Gabriel e Igor
[BRA]

O objetivo do trabalho se resume no aprendizado sobre um movimento muito importante para o desenvolvimento do Design, um melhor conhecimento do artista escolhido, por suas peças que convinham perfeitamente a Ilustração e a tipografia em um estudo da Art Nouveau, Especificamente sobre as Ilustrações de Vincent Aubrey Beardsley.

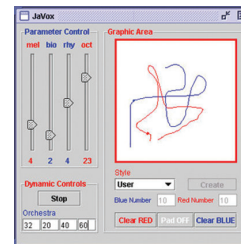
The objective of the work if summarizes in the learning on a very important movement for the development of the Design, one better knowledge of the artist chosen, for its parts that perfectly agreed the Illustration and the typography in a study of the Art Nouveau, Specifically on Illustrations of Vincent Aubrey Beardsley.



Cache-cache
Armelle AULESTIA [FRA]

Cache-cache (*Esconde-esconde*) é uma peça que usa zonas invisíveis interativas que seguem um processo de ir e vir, que envolve começar, parar e justapor sons. Há dois sistemas com variações paralelas: um visual, programado e independente do usuário, e outro auditivo e interativo. Aumente o volume do seu computador.

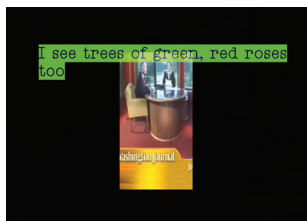
Cache-cache (*Hide and Seek*) is a piece using invisible, interactive zones that follow a back and forth process, which involves starting, stopping and juxtaposing sounds. There is two systems with parallel variations: one visual, programmed and independent of the user, the other aural and interactive. Turn up the sound volume of your computer.



ArTbitrating JaVOX
Artemis MORONI, Jônatas
MANZOLLI, Daniel DOMINGUES and
Leonardo Lafface de ALMEIDA [BRA]

ArTbitrating JaVox surgiu da fusão de dois ambientes, Art Lab e VOX POPULI, um ambiente evolutivo para composição sonora, usava o computador e o mouse como controladores de música em tempo real, atuando como um instrumento musical interativo baseado em computador. Explorava a computação evolutiva no contexto de composição algorítmica e oferecia uma interface gráfica que permitia modificar a evolução da música usando o mouse.

ArTbitrating JaVox appeared from the merging of those two environments, Art Lab and VOX POPULI, an evolutionary environment for sound composition, used the computer and the mouse as real-time music controllers, acting as an interactive computer-based musical instrument. It explored evolutionary computation in the context of algorithmic composition and provided a graphical interface that allowed changing the evolution of the music by using the mouse.

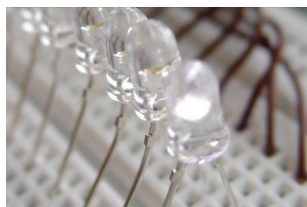


C-SPAN Karaoke

Barbara LATTANZI [USA]

C-SPAN Karaoke é um software livre para a assistência colaborativa e de convívio na criação de políticas públicas. **C-SPAN Karaoke** exibe mídia que vem dos arquivos públicos do site CSPAN.org, juntamente com canções de karaokê obtidas em várias ofertas gratuitas na web. Assim, reúna-se com amigos e solte as cordas vocais...

C-SPAN Karaoke is free software for collaborative and convivial video viewing of public policy-making. **C-SPAN Karaoke** displays media that streams from public archives of the CSPAN.org website, along with karaoke tunes gleaned from various free offerings on the web. So, gather together



Wiring

BARRAGAN [COL]

Wiring é ao mesmo tempo um ambiente de programação e um protótipo de placa eletrônica de input/output para explorar as artes eletrônicas e mídias tangíveis. Também pode ser usado para ensinar e aprender programação de computador e prototipagem em eletrônica. Ele ilustra o conceito de programação em eletrônica e o reino físico do controle de hardware que são necessários para explorar os aspectos de design de interação física e mídias tangíveis na disciplina de design.

Wiring is both a programming environment and an electronics prototyping input/output board for exploring the electronic arts and tangible media. It can also be used to teach and learn computer programming and prototyping with electronics. It illustrates the concept of programming with electronics and the physical realm of hardware control which are necessary to explore physical interaction design and tangible media

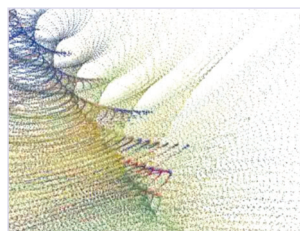


Golden Boy

Bill CAHALAN [USA]

Um menino misterioso, feito de ouro puro, desce ao planeta Terra para uma breve visita aos EUA. Considerado uma deidade dos tempos modernos, o menino é envolvido em adoração pelas massas e cultuado como um ideal de perfeição.

A mysterious boy, made of solid gold, descends upon the planet earth for a brief visit to America. Believed to be a modern day deity, the boy is engulfed by the adoring masses and worshiped as an ideal of perfection.



cMatrix10

Bret BATTEY [GBR]

Talvez haja algo mais profundo a ser modificado na vida de uma pessoa do que meramente alternar os dramas com que ela se identifica. **cMatrix10** apresenta uma massa de partículas flutuantes e vestígios sonoros, às vezes formando nuvens difusas, outras fundindo-se em linhas flutuantes de movimento em arco. Mas nenhum estado é estável; a transformação é constante.

Perhaps there is something deeper to be changed in one's life than merely shifting the dramas with which one self-identifies. **cMatrix10** presents a mass of flowing particles and tracteries of sound, sometimes forming diffuse clouds, other times coalescing into flowing lines of arcing motion. But no state is stable; transformation



Eisenstein's Monster

Babel - Chris JOSEPH [CAN]

Faça seus próprios monstros em vídeo. **Eisenstein's Monster** é uma peça participativa em vídeo, um acasalamento irônico do Frankenstein de Mary Shelley com as teorias de montagem de Sergei Eisenstein.

Make your own video monsters. **Eisenstein's Monster** is a participatory video piece, a tongue-in-cheek coupling of Mary Shelley's 'Frankenstein' and the montage theories of Sergei Eisenstein.

PQPQ

PQPQ poema digital - imagem/texto, som generativos

PQPQ digital poem - generative image/text, sound

The Breathing Wall

The Breathing Wall conta a história de uma garota, Lana, que se comunica com seu namorado, Michael, através da parede da cela onde ele está preso. Ela está morta; ele foi erroneamente condenado pelo assassinato dela.

The Breathing Wall tells the story of a girl, Lana, communicating with her boyfriend, Michael, through the wall of his prison cell. She is dead; he's been falsely convicted of her murder.

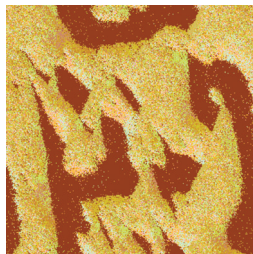


Nude Vector Paint

Brian JUDY [GBR]

Nude Vector Paint é um projeto interativo para a web que permite que os participantes criem imagens usando uma representação giratória em 3D de um nu. As ações do usuário com o mouse afetam os gestos e a cor do nu, permitindo que o participante faça um número infinito de combinações de imagens. Além disso, várias outras opções estão disponíveis, como iluminação e opacidade, para personalizar a experiência. Teclas de atalho secretas oferecem meios alternativos de manipular o programa.

Nude Vector Paint is an interactive web project which allows the participant to create images using a rotating 3D representation of a nude. Mouse actions by the user effects the nude's gestures and color allowing the participant to make an infinite number of image combinations. Additionally, several other options are available such as lighting and opacity to further customize the experience. Secret hot keys provide alternative means to manipulate the program.



Sandboxes

Brian MANIERE [USA]

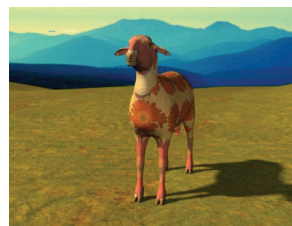
Sandboxes são dispositivos do tamanho de um tablet, exibindo simulações de areia que evoluem gentilmente em padrões virtualmente infinitos. A areia se altera como se estivesse sob uma brisa e se acumula em formas aparentemente tridimensionais.

Sandboxes are tablet-sized devices displaying simulations of sand that gently evolve into virtually endless patterns. The sand shifts as if in a breeze and forms accumulations that appear three-dimensional.

Sand Clock

Sand Clock Um grão de areia aparece a cada segundo que passa em um dia. Eles lentamente preenchem a tela até a meia-noite, quando a areia do dia anterior some e o ciclo se repete mais uma vez.

Sand Clock A grain of sand appears each second that passes in a day. They slowly fill the screen until midnight, when yesterday's sand vanishes and the cycle repeats anew.



Vignettes of War and Business

Brit BUNKLEY [NZL]

The Vignettes of War and Business é uma série de recentes animações curtas em 3D que se referem obliquamente à "economia de guerra permanente" nos Estados Unidos. Essas vinhetas refletem sobre a paranóia e o medo real inerente a esse sistema.

The Vignettes of War and Business are a series of recent interrelated short 3D animations woven together that obliquely refer to the US "permanent war economy" These vignettes reflect on the paranoia and real fear that is inherent in such a system.



MONTAGE X

Cesar MENEGHETTI [ITA]

MONTAGE N. 10 o jovem grupo brasileiro de percussão "Baque Bolado" está retratado em uma performance ao vivo em São Paulo. A música constrói o vídeo e o vídeo constrói a música. Uma tentativa de fazer uma outra música que existe somente dentro do contexto vídeo.

MONTAGE N. 10 jump cut the young percussion Brazilian group "Baque Bolado" is portrayed in a live performance in São Paulo. The music build up the video and the video build up the music. An attempt to make another music that only exist within the video context.



Ad infinitum

Carlos OLIVEIRA, Elinor CHOATE,
Junia MEIRELLES, Marco MOREIRA,
Palloma QUINTALE, Priscila
LOSCHIAVO, Raphael PEDROZO [BRA]

A imersão proposta neste projeto é de ordem psicológica, de maneira que a exigência da participação do usuário transcenda o clique; no entanto requer o máximo de cognição que esse usuário possa retornar ao mundo virtual, já que suas opções definirão os diferentes caminhos e resultados de sua navegação. *Ad infinitum* não é um jogo. É hipermídia.

The immersion proposal in this project is of psychological order, thus the requirement of the participation of the user exceeds the click; however it requires the cognition maximum that this user can return to the virtual world, since its options will define the different ways and results of its navigation. *Ad infinitum* is not a game. It is hypermedia.

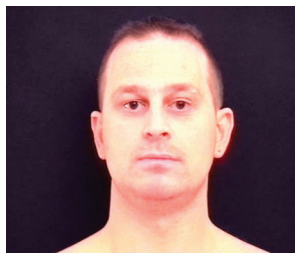


"img src=""/>

Calin MAN [ROU]

Abra o menu propriedades: 1. acione em busca de ícones redundantes: img src com um pseudo-editor de HTML. 2. ative o windows desktop: o atalho é a mensagem. 3. ajuda: customize seu computador de maneira patafísica. 4. sair/reiniciar. Histórias do web site trancadas na barra de tarefas desde 2003.

Start menu properties: 1. run for redundant icons: img src with a pseudoHTML editor. 2. active windows desktop: the shortcut is the message. 3. help: customize your computer in a pataphysical way. 4. exit / restart. web site stories locked on the taskbar since 2003.



Song no. 3

Céline TROUILLET [FRA]

Versão instrumental de "The south", imaginado por Nino Ferrer, voz de Daniel Michel. Um rapaz totalmente surdo tenta pronunciar com dificuldade as palavras de uma canção popular francesa. Ele não escuta sua voz, nem a música instrumental que a acompanha. Em três minutos, o que qualquer deficiência representa de luta é apresentado de maneira magistral.

Instrumental version of "The south" imagined by Nino Ferrer, voice of Daniel Michel. A deep deaf young man endeavours to pronounce with difficulty the words of a popular French tube. He hears neither his voice, nor the instrumental music which accompanies it. In three minutes, what any handicap supposes fight there is delivered in a masterly way. astonishing test of the language.



Arrêts fréquents

Celia EID [FRA]

Arrêts Fréquents é uma série de animações baseadas em música contemporânea.

Arrêts Fréquents is a serie of animation based on contemporary music.

Ce n'est pas facile

Ce n'est pas facile é um personagem solitário, invadido por duvidas e indeciso diante dos caminhos a seguir.

Ce n'est pas facile is a character solitary, full of doubts and uncertain about which way to choose.

se taire, si ça vous chante

Se taire, si ça vous chante é a história de um pensamento. Alguns caminhos nos levam a becos, que como uma idéia fixa, se repetem indefinidamente. Outros, livres associações, criam sequências cheias de humor e poesia.

Se taire, si ça vous chante is the story of a thought, a reverie, built randow. Some choices take us to a dead end, like an idea that won't go away and wich keeps repeating endless. Others, like free association create sequences full of humour and poetry.



CKOE.net Ckoe [NLD]

CKOE.net é uma série de animação.

CKOE.net is an Animation Series



Dentro do Bosque

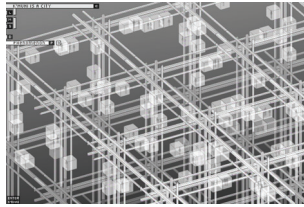
Claudio GUSMÃO,

Fábio LIFSCHITZ, Fabio MOITA,

Marcos CARDINAL, Paola BARONE
and Renato GARCIA [BRA]

O conto *Dentro do Bosque*, de Ryunosuke Akutagawa, é uma narrativa na qual sete pessoas são interrogadas sobre o estupro de uma mulher e a morte de seu marido em uma floresta. Os depoimentos são contraditórios e o leitor não chega a uma conclusão. Neste conto, foi identificada uma desilusão muito grande com o ser humano.

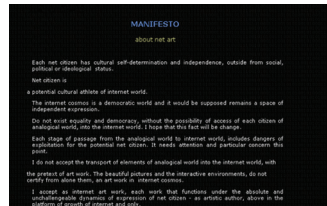
The story *In a Grove*, by Ryunosuke Akutagawa, is a narrative where seven people are interrogated about a rape of a woman and her husband's death in a forest. There are different depositions and the reader cannot make a conclusion. There is a very great deception with a human on this story.



K'muni City Project Chia-hsiao Sinz SHIH (SINZ00) [TWN]

K'muni é uma cidade que funciona como uma metáfora do mundo em que vivemos. Preocupado com a existência E com a experiência, o projeto fala sobre o modo como vivemos, o modo como vemos, como sentimos, como nos comunicamos, como consumimos e somos consumidos. K'muni questiona a diferença entre o "real" e o "virtual".

K'muni is a city, which operates as a metaphor for the world we live in. Concerned with both existence AND experience, it is about the way we live, the way we see, the way we feel, the way we communicate and the way we consume and the way we are consumed. K'muni questions the difference between the 'real' and 'virtual'.



CulturalOlympics.com Christos PROSSYLIS [GBR]

CulturalOlympics.com tem a ver com meu manifesto sobre net-art: não acredito que hoje possamos definir 100% o que é net-art e o trabalho de arte na internet em geral. O mundo da internet é jovem demais para ter sua própria história intelectual; portanto, na minha opinião, a maioria das "obras de arte" na internet são apenas experimentos, sem um forte suporte teórico e filosófico formulado para esse novo mundo.

The *CulturalOlympics.com*, has to do with my manifesto about net art; I don't believe that today we can define 100% what is net art and internet art work in general. The internet world is so young to have its own intellectual history; theretofore -in my opinion- the most of the internet "art works" are just experiments, without a strong theoretical and philosophical background,



Interactive Film Compilation 1995-2005 Christopher HALES [GBR]

Os filmes são caracterizados por trabalhos de ação ao vivo em que as metáforas visuais de interação são inerentes ao material fílmico, e não acrescentadas como ícones gráficos ou sistemas complexos de interface. Isso significa que os filmes não se afastam muito dos modos tradicionais de filmagem, nem desconstruem ou reinventam definições da palavra "filme": a inovação está na interação e no tipo de estrutura da "história".

The films are characterised by being live-action works in which the visual metaphors for interaction are inherent in the filmic material rather than being added on as graphic icons or complicated interface systems. This means the movies do not stray too far from recognisable modes of filmmaking, nor do they deconstruct or reinvent definitions of the word "film": the innovation is in the interaction and the type and structure of the story.



Somnambulist

Christopher Scott LOWTHER [USA]

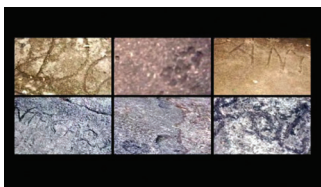
Vindos de nossa experiência cotidiana, os sonhos são combinados em novas seqüências por nossa mente inconsciente para nos dar uma nova percepção. A linguagem do sonho não é lógica ou literal - é a linguagem da poesia.

Coming from our everyday experience, dreams are combined into new sequences by our unconscious dreaming mind to give us new insight. The language of the dream is not logical or literal—it is the language of poetry.

Living Room

Living Room explora o voyeurismo e a vigilância como entretenimento e como ato de controle social - espaços e informações públicos e privados convergem para consumo do público.

Living Room explores voyeurism and surveillance as entertainment and as an act of social control--private and public space and information converge for public consumption.



VESTIGIURBANOS

COLETIVO MADEIRISTA [BRA]

Vestigiurbanos é um vídeo que faz alusão à poética do espaço urbano e seus concretogramas: vestígios no concreto das calçadas e muros - memórias do cimento, e as infinitas possibilidades de sua referência universal.

Urbanvestiges makes allusion to the urban space poetic and its concretograms: vestiges in the roadways and walls concrete, cement's memoirs, and the infinite possibilities of its universal reference.



Design e Representação:

A fotografia de

Henri Cartier Bresson

Cristiane CORDEIRO, Maurício MALAFATTI, Paulo GOMES, Rafael ALVES and Raphael MONTEIRO [BRA]

O site tem por objetivo analisar a relação da fotografia aplicada ao design, além de fazer uma homenagem a Henri Cartier-Bresson, um dos mais renomados fotojornalistas dos últimos tempos.

The site has for objective to analyze the relation if the photograph applied to design, beside making a homage the Henri Cartier-Bresson, one of the most famous photojournalist of the

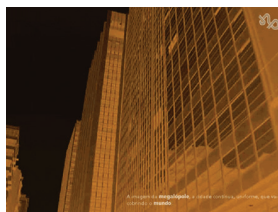


Ctrl C ctrl C 79

CORPOS INFORMÁTICOS: Alexandre CERQUEIRA, Carla ROCHA, Cyntia CARLA, Francisco RAH, Maicyra LEÃO, Maria Beatriz de MEDEIROS, Marta MENCARINI, Pablo BR [BRA]

O trabalho *Ctrl C – Ctrl C 79*, teve como objetivo produzir um site artístico que viabilize reflexões sobre teleconferência e performance artística. Durante a telepresença, o interator se vê em uma situação na qual ele é observador e observado, proponente e participante, estabelecendo comunicações através de imagens, textos (chats) e sons, isto é, criando poesia.

Ctrl C – Ctrl C 79. The main goal of the work is the production of an artistic web site that makes feasible reflexions about teleconferencing and performance art. During the telepresence performances, the inter-actor sees her/himself in a situation where she or he is the observer and the observed; the one who proposes and the one who participates, establishing communication through images, texts (chat) and sounds, creating poetry.

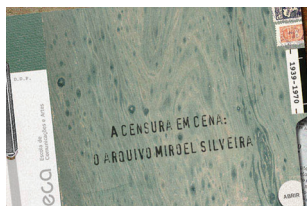


A Metrópole e suas cidades invisíveis

Cristiano ARBEX, Domitila CAROLINO, Rafaela REI, Regina ALMEIDA and Sérgio SCATTOLINI [BRA]

Uma nova forma de se perceber e entender uma imagem. O trabalho trata da importância da percepção da metrópole, do desaparecimento da paisagem urbana, analisa a metrópole por um ponto de vista imperceptível da vida urbana.

A new way of understanding and thinking of image. This recent work is about metropolis landscape perception, which can be important or not and the disappearance of urban landscapes. It views the metropolis from a imperceptible point of view of the urban life.



A Censura em Cena: O Arquivo Miroel Silveira

**Cristina COSTA, Jacqueline PITHAN,
Roger PASCHOAL, Yara MITSUISHI**
[BRA]

O presente projeto tem por objetivo utilizar a comunicação em rede de computadores para a divulgação de informações de documentos oficiais de censura prévia ao teatro, no estado de São Paulo de 1930 a 1970. Com base em 6137 processos de censura, do departamento de diversões públicas do ESP, pretendemos discutir princípios e critérios da censura e qual a intervenção na produção artística do país.

This project aims to use the computer network communication to share the official documental information of theatre play censorship, in the State of São Paulo (Brazil) from 1930 until 1970. Based on 6173 censorship files, from the Department of Public Leisure of the State of São Paulo, we intend to discuss censorship principles and criteria, and how it affected the Brazilian artistic production.



Cyclops

Conor McGARRIGLE [IRL]

Cyclops faz parte de um trabalho de narrativa episódica não-linear em progresso que acompanha o artista Artie Doyle em seus trajetos por Dublin. Cada episódio corresponde a um capítulo do *Ulysses* de Joyce. Enquanto à primeira vista as cenas têm um aspecto realista, logo fica claro que são puramente criações digitais.

Cyclops is part of a non-linear episodic narrative work in progress which follows artist Artie Doyle on his travels through Dublin, each episode corresponds to a chapter in Joyce's *Ulysses*. While on first appearance the scenes have a realistic look, it is soon obvious that they are purely digital creations.



ego machine

David SULLIVAN [USA]

A *máquina do ego* coleta o número de vezes em que o nome do artista aparece nas páginas da Internet para controlar a imagem do rosto do artista. Esta foi criada para a exposição de urnas funerais de artistas. Supõe que quanto mais nossas vidas se tornam digitais, mais se tornará também a nossas mortes. No futuro, nossas vidas serão refletidas nos sistemas e nos programas que serão criados eventualmente para continuar nossos egos.

The *ego machine*, created for a show of artist-designed funerary urns, assumes that as our lives become more digitized, so will our deaths. Our vain efforts to project our historical selves into the future will be reflected in systems and programs that will eventually be created to carry on our egos. My virtual agent, a web spider, scours the web for mentions of my name. The results are stored in a database, which drives the the artist's image in Shockwave.



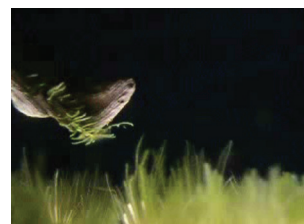
Yellow Submarine: O Retrato de uma Década

**Daniel DAFFRE, Evandro PERES,
Felipe DIAS and Rodrigo BRIQUEZI**
[BRA]

O trabalho trata das referências artísticas da década de 60 que influenciaram o projeto de arte Heinz Edelmann para o filme *Yellow Submarine* - Retrato de uma Década (1968). O site apresenta os elementos projetuais do filme: roteiro, processo de criação, roughs que apontam as questões técnicas e conceituais relevantes no desenvolvimento do projeto do filme.

The work discuss the artistic references from the sixties which influenced the art director Heinz Edelmann's project for the film *Yellow Submarine*: the sixties graphic references.

The site presents the film projects elements, such a screenplay, roughs, animation technics, which point to films to technical and conceptual issues.



Sophistry

David Jhave JOHNSTON [CAN]

Sophistry é uma série de poemas em vídeo e texto móvel construída (jan.-fev. 2005) enquanto era artista residente no laboratório de web Le Chambre Blanche em Quebec City. O movimento do texto é influenciado pela atividade do mouse e a posição da moldura e utiliza um conjunto de equações facilitadoras em combinação com "inputs" aleatórios. Frases são desencadeadas sempre que o usuário clica. O trabalho é dedicado a s.j., que sabe quem ela é.

Sophistry is a suite of video-and-mobile-text poems constructed (Jan-Feb 2005) while artist-in-residence at Le Chambre Blanche weblab in Quebec City. The text motion is influenced by mouse activity and frame position and utilizes a set of easing equations in combination with aleatory inputs. Phrases are triggered whenever the user clicks. The work is dedicated to s.j. who knows who she is.



Stop Motion Studies - Series 13

David CRAWFORD [USA]

Os *Stop Motion Studies* ampliam meu antigo interesse pela narrativa e, em particular, examinam o metrô como um palco onde a dinâmica social e o comportamento individual são cada vez mais mediados pela tecnologia digital. Sendo uma das redes mais vibrantes e igualitárias de nossas cidades, o metrô coloca em contato pessoas com um amplo leque de experiências sociais e culturais.

The *Stop Motion Studies* extend my long-standing interest in narrative and, in particular, look at the subway as a stage upon which social dynamics and individual behavior are increasingly mediated by digital technology. As one of the most vibrant and egalitarian networks in our cities, subways bring people from a wide range of social and cultural backgrounds into close contact with each other.



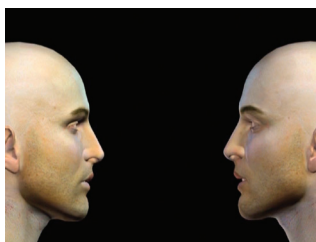
Blindness

Derek WANG and

Sarit YUDELEVICH [USA]

Platêia: qualquer pessoa preocupada com o controle reacionário em uma sociedade estruturada em torno do medo e da cegueira espiritual. *Blindness* é uma interpretação de "cegueira" de José Saramago e da alegoria da caverna de Platão. Os ocupantes de um hospital abandonado estão sendo vítimas de uma cegueira branca e foram postos em quarentena contra sua vontade pelo "bem maior" da sociedade.

Audience: Anyone who is concerned with reactionary control in a society structured around fear and spiritual blindness. *Blindness* is an interpretation of Jose Saramago's *Blindness* and Plato's Allegory of the Cave. Occupants of an abandoned hospital space are being inflicted with a visual white blindness and have been quarantined against their will for the "greater



Etix

Debora HIRSCH [ITA]

Dois perfis virtuais, imperturbáveis, parecidos, mas não idênticos, são elegantemente colocados de perfil, frente a frente, em um fundo preto.

Two virtual profiles, handsome and imperturbable, similar but not identical, are elegantly silhouetted against a plain black ground.

Easter Eggs

Easter Eggs de Debora Hirsch é um vídeo complexo e poliforme. E-eggs são traços de programação escondidos dentro de um programa software ou videogame. A gênese do vídeo é virtual (fruto da criatividade dos programadores de software).

Easter Eggs by Debora Hirsch is a complex and polymorphic video. E-eggs are hidden traces within a software program or videogame. So the genesis of the video is virtual (creative fruit of software programmers).

Las Evian Ah Come Mad Ya

Las Evian Ah Come Mad Ya. O que significa traduzir? A primeira resposta que funcionaria como uma consolação seria: significa dizer a mesma coisa em uma outra língua.

Las Evian Ah Come Mad Ya. What does it mean to translate? The first and consoling reply would be: it means to say the same thing in another language.

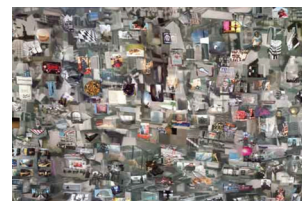


Feed

Dimitre da Silva LIMA [BRA]

O projeto *FEED* consiste em um software desenvolvido que renderiza fractais animados de acordo com a interação do usuário. Remete às técnicas analógicas de produzir fractais a partir de retroalimentação de vídeo.

FEED project consists in a custom software that renders animated fractals according to user input. It resembles some analogic videofeedback techniques to achieve fractals.



Field of Vision: New York

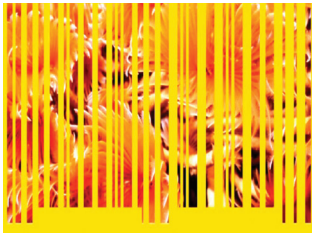
Digital Art Projects: Alison DALWOOD,

Stephan HAUSMEISTER,

Michael WRIGHT [GBR]

Field of Vision foi lançado em Nova York em setembro de 2004 como o primeiro de uma série de eventos internacionais. Unindo arte ao vivo e formatos baseados na internet, a estrutura inovadora do projeto cria uma interface entre o mundo digital sintético da realidade virtual e o mundo físico que habitamos. O componente vivo dessa dupla combinação consiste em grandes outdoors em locais significativos.

Field of Vision was launched in New York in September 2004 with the first of this series of international events. Bridging live art and internet based formats, the innovative structure of the project creates an interface between the synthetic digital world of virtual reality and the physical world we inhabit. The live component of this dual combination consists of large format billboard displays at significant geographic locations.



The Golden Age of Barcodes

Dion [USA]

The Golden Age of Barcodes é uma representação internacional e multiétnica da procriação e explosão populacional, do consumismo e capitalismo intensos e da mercadorização e devastação de nosso mundo natural. Essa obra de animação em vídeo baseia-se em um programa de computador criado e desenvolvido por Dion com a ajuda de um amigo.

The Golden Age of Barcodes is a multi-ethnic international representation of procreation and population explosion, increased consumerism and capitalism, and the commodification and devastation of our natural world. This video animation work is based on a computer program created and designed by Dion with the assistance of a friend.



R.O.M. (Re Open Memory)

DRONE: Aurore DUDEVANT
& Philippe ZULAICA [FRA]

R.O.M. é uma viagem auto-gerada através de um mundo interior de fotos e filmes pessoais. Cada projeção é única e construída aleatoriamente pelo seu computador. Cada visitante ao redor da world wide web verá um filme completamente diferente: *R.O.M.* é uma experiência coletiva impossível de se compartilhar. *R.O.M.* dá uma mensagem muito específica para cada um de nós. Memórias, (re)configurações e associações infinitas.

R.O.M. is a self-generative travel through an inner world of personal pictures and movies. Each projection is unique and randomly built by your computer. Every single visitor around the world wide web will view a completely different movie: *R.O.M.* is a collective experience that is impossible to share. *R.O.M.* gives a very specific message to each of us. Endless memories (re)configurations and associations.



Postcards From Writing

Dr Sally PRIOR [AUS]

Não parece haver um limite definido entre texto e imagens nas obras de novas mídias atuais. Como podemos entender isso? E o que exatamente é 'picture writing' (escrever em imagens)? Seria algo a meio caminho entre texto e imagens? Trata-se de um conceito útil para se pensar sobre as transformações do texto nas novas mídias e sobre as interfaces humano-computador em geral?

There doesn't seem to be a fixed boundary between writing and pictures in today's new media works. How can we make sense of this? And what exactly is 'picture writing'? Is it something that is somehow half way between writing and pictures? Is it a useful concept for thinking about the transformations of writing in new media and about human-computer interfaces in general?



The World Is Our Sound Toy

Dylan DAVIS [AUS]

Os softwares modernos de criação de som rapidamente baseiam suas metáforas em ferramentas musicais existentes. Até o software mais simples se conforma a metáforas baseadas na realidade. Os brinquedos sonoros apresentados aqui são o resultado do desejo de me afastar dessa fórmula, de criar uma experiência computacional que amplie a imaginação não apenas num sentido musical, mas na maneira como percebemos o mundo ao nosso redor.

The World is Our Sound Toy Introduction Modern sound creation software all too quickly bases its metaphors on existing musical tools; even the simplest software conforms to metaphors established in reality. The soundtoys presented here are the result of a desire to depart from this formula, to create a computing experience that extends the imagination not only in a musical sense but in the way we perceive the world around us.



BRILLIANT CITY

D-FUSE + Matthias KISPERT
+ Dan FAULKNER'S [GBR]

A Xangai contemporânea está sofrendo profundas transformações. O título refere-se à localização, um complexo residencial de 25 arranha-céus no norte da cidade.

Contemporary Shanghai is undergoing profound transformations. The title refers to the location, a residential complex comprised of 25 highrises in the northern part of Shanghai.

GRAVITY PULL

Gravity Pull. O que a gravidade puxa para baixo, o baixo empurra novamente para cima. A interação é direta e espontânea. Nossos filmes traduzem os movimentos cinéticos do corpo em movimentos de pixels e dígitos.

Gravity Pull. What gravity pulls down, the bass will pull up again. Interaction is direct and spontaneous. Our films translate the kinetic movements of the body into movements of pixels and digits.

LIGHT TURNED DOWN

D-FUSE + SCANNER [GBR]

Light Turned Down é um intercâmbio ao vivo entre artistas que mapeiam um movimento conversacional de cor, fragmentos musicais, textura e imagem.

Light Turned Down is a live interchange between artists charting a conversational movement of colour, musical fragments, texture and image.



The9th- Allegro Doron GOLAN [USA]

The9th-Allegro é um retrato do Rev. Dan Harpe, um judeu hassídico. Gravado em Israel e no deserto do Sinai, *The9th-Allegro* usa o vocabulário do “cinéma vérité” e tenta fundir imagens culturais divergentes. A trilha sonora do filme é o primeiro movimento - Allegro - da 9ª Sinfonia de Beethoven.

The9th-Allegro is a portrait of Reb. Dan Harpe, a Hasidic Jew. Shot in Israel and the Sinai desert. *The9th-Allegro* uses the vocabulary of ‘cinéma vérité’ and attempts to fuse divergent cultural imagery. The movie’s soundtrack is the first movement--Allegro--of Beethoven’s 9th Symphony.



The Hospital Edouard ARTUS [FRA]

O hospital é hoje um prédio abandonado. Quebrado, deslocado, danificado, erodido, seu interior parece uma pele que sofreu mutação, coberta de cicatrizes abertas, deixando-nos diante de um corpo que encontra sua existência em um universo estreito entre sonho e realidade, limpo e sujo, lógico e irracional, vida e morte. É um lugar que se tornou morto por seu estado vazio e destruído? Ou, ao contrário, está vivo pelo mesmo motivo?

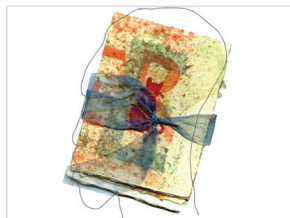
The hospital is today an abandoned building. Broken, displaced, damaged, eroded, it’s interior now compares to a mutated skin covered with open scars leaving before us a body that finds its existence in a narrow universe between dream and reality, clean and unclean, logic and illogical, life and death. Is it a place made dead by its empty and wrecked state? Or is it on the contrary alive for the same reason?



Net Abstraction Dyske SUEMATSU [GBR]

NETABSTRACTION é uma tentativa de abstrair o conteúdo dinâmico da web em tempo real. Esses programas Shockwave surfam a web por conta própria, criando colagens aleatórias contínuas dos textos e imagens que encontra no caminho. Digite qualquer URL para começar. Eles vão escolher um aleatoriamente, abrir a página da web, extrair todos os links, acrescentá-los a uma lista de URLs, e então aleatoriamente escolher um deles. Esse processo continua para sempre até que você pare ou ele chegue a um beco sem saída.

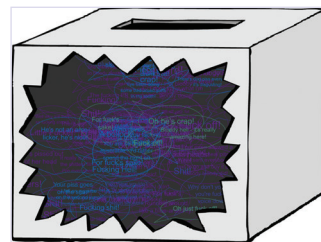
NETABSTRACTION is an attempt at abstracting the dynamic content of the Web in real time. These Shockwave programs will surf the web on their own in order to create continuous random collages out of the texts and the images that they find along the way. Enter any URLs to start. They will randomly pick one, download the page, extract any links in it, add them to a list of URLs, and then randomly pick one from there again. This process goes on forever until either you stop it or it reaches a dead-end.



A Love Letter to Kennedy Elena BERTOZZI [USA]

Uma carta de amor que integra cartas de amor analógicas feitas com papel feito à mão e impressas usando técnicas tradicionais de impressão.

A love letter which integrates analog love letters made of handmade paper and printed using traditional letterpress techniques.



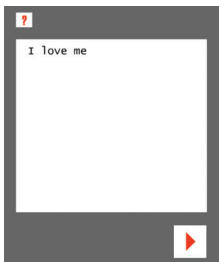
Swear Box 2005 Ellie HARRISON [GBR]

Swear Box 2005 é o desenvolvimento de uma série de trabalhos em que Ellie observa, ao longo de um ano, detalhes ou coisas insignificantes de sua rotina.

Para *Swear Box 2005*, Ellie pretende anotar todas as frases pronunciadas por ela que contêm palavrões durante um ano. Essas sentenças são acrescentadas semanalmente à Swear Box virtual. O projeto é uma obra viva e em evolução que será continuamente ampliada ao longo de 2005.

Swear Box 2005 is a development of a series of works in which Ellie observes, over the course of a year, small or insignificant details in her everyday routine.

For *Swear Box 2005*, Ellie plans to note down all the sentences she utters which contain swear words throughout the year. These sentences are then added to the virtual Swear Box on a weekly basis. The project is a live, evolving piece that will be continually added to throughout 2005.

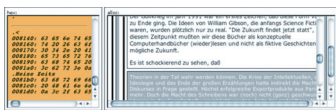


Let them sign it for you

Erik BÜNGER [DEU]

Um projeto de arte interativa para a web. *Let them sing it* foi criado em 2003 para SRC na Rádio Nacional Sueca. Até agora ele teve 2 milhões de usuários individuais. Através das letras de música pop você aprende a identificar seus próprios sentimentos pessoais de amor, solidão e alegria com os de astros famosos. Por trás desse sentimento público geralmente estão os desejos de potências comerciais como gravadoras de discos e estúdios de cinema.

An interactive web art project. *Let them sing it* was created in 2003 for SRC at the Swedish National Radio. So far it has had two million individual users. Through pop lyrics you learn to identify your own personal feelings of love, loneliness and joy with those of famous stars. Behind these public feeling there are often the desires of commercial powers such as record and film companies.



¿ digital objects ?

Fabian VOEGELI [CHE]

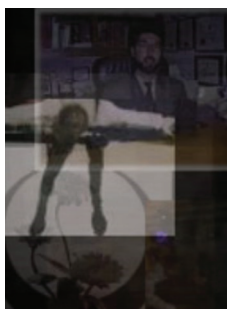
Os objetos técnicos não podem ser considerados neutros. Ao contrário, um objeto desses traz inscritas algumas impressões culturais de seus designers e do contexto em que surgiu. Mas a definição de limites para criar uma entidade ou objeto a partir de outros elementos e relações deve ser questionada, se os significados da tecnologia e da cultura estiverem sendo examinados.

Technical objects can't be seen as neutral. Rather such an object has inscribed some cultural imprints of its designers and the context it emerged. But already the definition of borderlines to create an entity or object out of other elements and relations have to be questioned if the meanings of technology and culture shall



Fagus Se Desnuda (Fagus gets naked)

Emiliano Labrador
Ruiz de la HERMOSA [ESP]

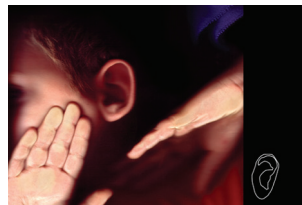


2Toogl

Fabio FRANCHINO [ITA]

2Toogl é um analisador na internet concentrado na mais famosa máquina de buscas da rede. Quando ele é acionado, captura as últimas notícias do maior agregador de notícias e utiliza cada palavra do título para recuperar uma sequência de imagens do maior banco de imagens da internet. O resultado é um filme contínuo mixado ao longo do tempo e sempre atualizado com notícias recentes.

2Toogl is a parser over the net focused on the most famous search engine of the net. When it runs, it gets the latest news of the biggest aggregator of news and it uses each word of the title to retrieve an images sequence from the largest container of images over the net. The result will be a continuous movie mixed over time always updated with current news.



The Biegar project

Francesco MICHÌ [ITA]

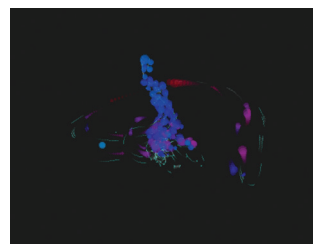
O objetivo de *THEBIGEAR* é produzir uma paisagem sonora imaginária de 24 horas gerada pela reconstrução dos sons descritos pelos participantes da comunidade, e também criar uma comunidade capaz de compartilhar suas próprias experiências auditivas.

The goal of *THEBIGEAR* is to produce a 24 hours imaginary soundscape generated by the reconstruction of the sounds described by the participants in the community, and also create a community which is capable to share its own listening experiences.

CONNECTED MEMORY

Nossa vida é feita de fatos, de momentos diversos. Com o passar do tempo, esses momentos tornam-se memórias que posso considerar belas ou desagradáveis, ou memórias de fatos belos ou desagradáveis.

Our life is made of facts, of several moments. As time goes by, these moments become memories which I can consider as beautiful or unpleasant, or memories of beautiful or unpleasant facts.

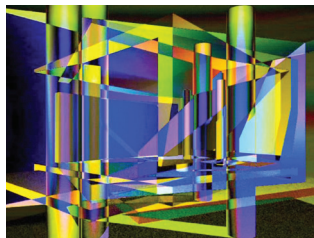


W:Mute

Frederik VANHOUTTE [BEL]

Não há nada na imagem que não esteja no código. No entanto, o código nada revela, nem significado, nem função, nem interpretação...

There is nothing in the image that isn't in the code. Yet, the code reveals nothing, no meaning, no function, no interpretation...

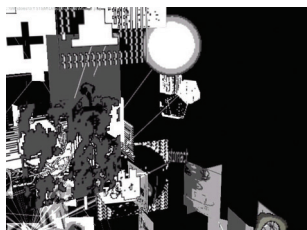


Spacetime

Gerald VAK [AUT]

Na relatividade especial e na relatividade geral, o tempo e o espaço tridimensional são tratados juntamente como um único conjunto de quatro dimensões chamado *ESPAÇOTEMPO*. A criatividade é criada no centro do universo. A criatividade livra-se de todos os acessórios, exceto o cérebro e a consciência. Este é um modelo de criatividade.

In special relativity and general relativity, time and three-dimensional space are treated together as a single four dimensional manifold called *SPACETIME*. Creativity is created in the center of the universe. Creativity get rid of all accessories except brain and consciousness. This is a model of creativity.

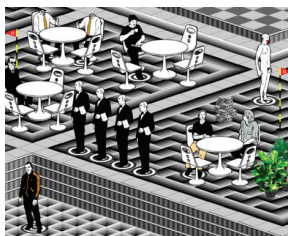


MESH

Gavin BAILY, Tom CORBY
& Jonathan MACKENZIE [GBR]

MESH é um projeto de visualização que atravessa mapas e reorganiza em um ambiente espacializado em 3D, o disco rígido do computador em que ele roda. Nessa ação, utiliza um comportamento auto-organizativo para captar, misturar e descartar material descoberto através de seu comportamento ruminante. A auto-organização é um modelo geral que descreve a maneira como um todo organizado com características macroscópicas pode surgir de processos microscópicos locais.

MESH is a visualisation project that traverses maps and reorganises as a spatialised 3D environment, the hard disk of the computer on which it runs. In doing so it employs a self-organising behaviour to acquire, shuffle and discard material discovered through its ruminating behaviour. Self-organisation is a general model, which describes the way in which an organised whole with macroscopic features can arise from local microscopic processes.

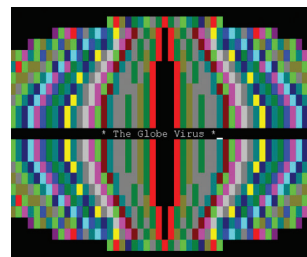


Hotel

Han HOOGERBRUGGE [NLD]

Hotel é uma animação interativa em dez partes no espaço anônimo de um hotel estranho e extraordinário. Para o Submarine Channel, o artista criou uma série interativa que ocorre em um hotel virtual. O visitante espia os quartos, encontra pessoas e objetos. O hotel é grande. O hotel é uma cabeça. O hotel segue a lógica de um sonho. O hotel também é o lar de Preconstruction, a empresa do Dr. Doglin que realiza pesquisas de "acidentes malucos".

Hotel is a 10-part interactive animation in the anonymous space of an extraordinary and strange hotel. For Submarine Channel, multimedia artist Han Hoogerbrugge has created an interactive serial that takes place in a virtual hotel. The visitor looks around in the rooms, meets people and encounters objects. The hotel is large. The hotel is a head. The hotel follows the logic of a dream. The hotel is also the home base of Preconstruction, the business of Dr. Doglin that conducts research into 'freak accidents'.



CyberZoo

Gustavo ROMANO [ARG]

Cyberzoo é um zoológico virtual onde é possível experimentar as mais selvagens expressões da vida artificial na segurança de seu computador. A peça funciona sobre duas idéias principais: localizar o espectador nos limites imprecisos que separam o natural do artificial e o paradoxo de aplicar a lógica da biologia ou da ecologia a esses novos ambientes.

Cyberzoo is a virtual zoo where it is possible to experience the wildest expressions of the artificial life in the security of your computer. The piece works on two main ideas: to locate the spectator in the blurred limits that separate the natural of the artificial and the paradox to apply the logic of Biology or Ecology to these new surroundings.

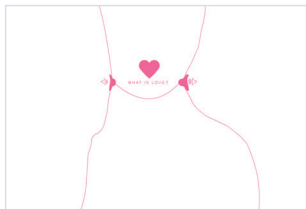


GWEI - Google Will Eat Itself

Hans BERNHARD
& Alessandro LUDOVICO [AUT]

Nós geramos dinheiro fazendo publicidade em texto da Google em GWEI.org. Com esse dinheiro compramos automaticamente ações da Google. Compramos a Google através de sua própria publicidade! A Google como a si mesma - mas no final seremos seus donos! Ao estabelecer esse modelo, desconstruímos os novos mecanismos de publicidade global, transformando-os em um modelo econômico surreal baseado em cliques.

We generate money by serving Google text advertisements on GWEI.org. With this money we automatically buy Google shares. We buy Google via their own advertisement! Google eats itself - but in the end we'll own it! By establishing this model we deconstruct the new global advertisement mechanisms by rendering them into a surreal click-based economic model.



7 Flash Animation (Abortion/ a girl/Breath/Kiss/Life is recycle/Nature/Sex)

Hyoungmin PARK [KOR]

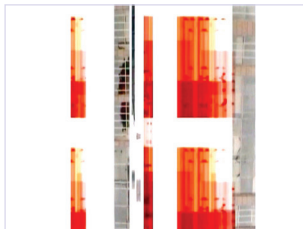
Uma série de animações sobre temas básicos, políticos ou polêmicos, como: aborto, dirigir embriagado, tabagismo, sexo, amor, vida e natureza.

A serie of animations about basic, politic or polemical topics, like: abortion, drunk drive, smoke, sex, love, life and nature.

EGO

Estamos sempre confusos e com medo ao olhar para uma variedade de nós mesmos. Mas se você quiser solucionar o problema, mate a si mesmo acostumando-se com os olhares dos outros, em consequência você se encontrará.

We are always confused and afraid by looking at a variety of ourselves. But if you want to solve the problem. Kill yourself accustoming to the others' eyes, as a result, you will find yourself.



Cityscan

HFR-LAB (Chiara HORN,
Davide QUAGLIOLA) [GBR]

Cityscan é um projeto destinado a produzir uma metáfora visual para criar novas correspondências entre som e visão. Ele traça uma conexão entre o ritmo da música e o de uma “nova cidade contemporânea”. *Cityscan* explora novas relações geográficas entre lugares, criando padrões que conectam, combinam e modificam diferentes paisagens urbanas ao redor do globo.

Cityscan is a project aimed to produce a visual metaphor to creates new correspondences between sound and vision. It draws a connection between the rhythm of music and the one of a “new contemporary city”. *Cityscan* explores new geographical relationships between places creating patterns that connect, combine and modify many different cityscapes around the globe.

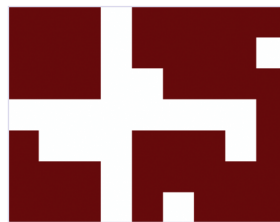


Oddition

ICAM 120: Tom AN, Connie CHEN,
Tiffany CHEN, Calvin CRUZ,
Shane HAZLETON, Rick HERMANN,
Christina LEE, James LIN,
Jen LOW, Mike ROSSMASSLER,
Andrew NGUYEN, Chris [USA]

Oddition é um ambiente interativo em 3D que considera a fusão do personagem não-ator de videogame e o ator de cinema. Levando-se em conta o fato de que atores digitais buscam o realismo e de que as tecnologias de software tornam-se cada vez mais semelhantes à vida, talvez a audição para um filme e o teste de software beta também tenham cada vez mais em comum.

Oddition is an interactive 3D environment that considers the merger of the video game non-player character and the cinema actor. While digital actors strive for realism and software technologies become more life-like, perhaps the film audition and the software beta test will have more and more in common.

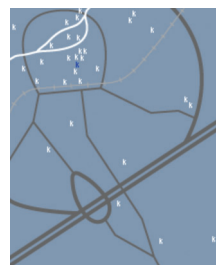


Interactive Dannebrog variant

Henrik BRUUN [DNK]

Interactive Dannebrog variant é um aplicativo para web feito sobre a bandeira dinamarquesa, chamada “Dannebrog”. Cada vez que um usuário clica em uma foto aparece uma nova Dannebrog. A imagem em si é dividida em 7 x 9 quadrados que são vermelhos ou brancos. A cor que um quadrado recebe é decidida por uma regra em que incorre o acaso. As variações da Dannebrog podem criar figurações surpreendentes ou padrões abstratos, ou podem parecer completamente dissolvidas sem feedback associativo.

Interactive Dannebrog variant is a web application made on the Danish national flag called “Dannebrog”. Each time a user clicks on the picture a new Dannebrog variant appears. The picture itself is divided into 7 times 9 squares that are either red or white. What colour a square receives is decided by a rule in which fortuities incur. The individual Dannebrog variants can create surprising figurations or abstract patterns or they can appear completely dissolved without associative feed back.

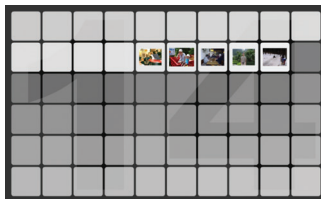


Citysnapper

IMAGE z[ONE] [BEL]

CITYSNAPPER_Game é uma abordagem visual divertida do espaço metropolitano contemporâneo que leva, durante uma semana, a uma coleção de imagens urbanas que podem ser acompanhadas em um modelo em 3D da cidade em uma interface web.

CITYSNAPPER_Game is a playful visual approach of the contemporary metropolitan space that leads, during a week, to a collection of urban images, which can be followed through a 3D modeling of the city on a web interface.



photoclock

Ian KIRK [GBR]

O que vale a pena fotografar? Um piquenique, um chafariz, um zoológico, pilotar um aeromodelo, cuidar de seu bebê, seu time esportivo, uma flor, um tombo, um cachorrinho, preparar o almoço, ir a uma festa, caminhar na floresta, seu carro, seu casamento, um dia na praia, um prédio surpreendente, uma bela paisagem, voltar para casa das férias?

What is worth photographing? A picnic, a fountain, a zoo, flying a model aircraft, caring for your baby, your sports team, a flower, falling over, a puppy, preparing lunch, going to a party, a walk in a forest, your car, your wedding, a day at the beach, an amazing building, a beautiful landscape, returning home from holiday?



Mi Babilonia

Indira MONTOYA [ARG]

Mibabilonia é um site sobre mim mesma. Como posso me chamar de artista (não sem vergonha e medo) e o que é o mundo para mim. Afinal, tudo tem a ver com pontos de vista; descobri o que está oculto nos outros, dependendo de quanto conquistei espiritualmente. O Outro é tão profundo quanto eu mesma. Essa é a idéia que me levou a ver estética onde não havia nada, talvez apenas uma ilusão de solidão.

Mibabilonia is a site about myself. How I can call myself an artist (not without shame and fear) and what the world is all about for me. Finally, it's all about points of view; I found what is hidden is the others, depending on how much I had spiritually achieved. The Other, is a deep as one is. This is the idea that took me to see aesthetics, where there was nothing, maybe just an illusion loneliness.

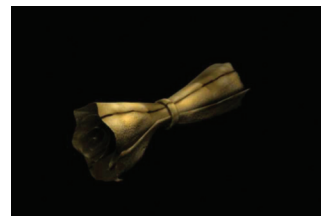


Intermundos.org

Intermundos: Vanessa GOCKSCH /
Walter HENANDEZ [COL]

A globalização cultural está ocorrendo unilateralmente, isto é, do norte para o sul. Os importantes valores e conhecimentos que são tradicionais ou surgem de culturas marginais não estão sendo integrados nesse processo. *Intermundos* contribui a partir do sul, através da comunicação e da arte, para que esses valores e conhecimentos se multipliquem, e dessa maneira também afetem os diversos processos originários da globalização.

Cultural globalization is taking place unilaterally, that is from north to south. The important values and knowledge that are traditional to, or arise from marginal cultures are not being intergraded in this process. *Intermundos* contributes from the south, threw communication and art, so that these values and knowledge may multiply, and in this way also affect the diverse processes that have originated from globalization.

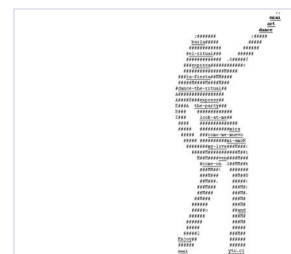


Telefagia

Interações Telemáticas [BRA]

Telefagia resultou da pesquisa de como apresentar o material videográfico das teleperformances colaborativas do Perforum como uma mídia interativa. No evento são mostradas imagens de travessias em terras desconhecidas, de um paraíso de quinquilharias, e da malícia nativa de ao dar as boas-vindas cegar o sistema de telepresença, tornando-o inoperante.

Telephagy resulted from the research of presenting the videos of collaborative teleperformances of Perforum as an interactive media. It is about images of crossing over unknown territories, of a paradise of souvenirs, and about the native wisdom of welcome besides blinding the telepresence system, turning it dysfunctional.



mini art dance

Isabel Aranda MANSILLA [CHL]

Mini Art Dance se concentra no corpo humano, na cultura digital, no lúdico e em ambientação psicodélica. Mas, sobretudo, na arte ASCII. A figura estática criada em ASCII de uma figura feminina em posição de dança inclui frases curtas em inglês e espanhol, uma poesia que convide o espectador a interagir com ela. Ao clicar nas diferentes frases, vão aparecendo pequenas animações em Flash, em janelas pop-up.

Mini art dance focuses on the human body, digital culture, the recreational and psychedelic environment, but above all, on ASCII art. The stationary figure created in Ascii of a female figure in the act of dance, includes short phrases in English and Spanish, a form of poetry which invites the spectator to interact with her. On clicking on the different phrases, small flash animations appear in pop-up windows.



dfm

Ivan MONROY-LÓPEZ [MEX]

Uma psicogeografia da Cidade do México na forma de um net-EP para download. As quatro faixas que formam o EP contêm amostras relacionadas às feiras-livres da Cidade do México.

A Mexico City psychogeography in the guise of a downloadable Net-EP. The four tracks that make up the EP contain samples related to Mexico City street markets.

text zine

text zine é um e-zine em espanhol editado na Cidade do México. Seu conteúdo trata de “culturas em rede”, com ênfase especial para a cultura zine mexicana.

text zine is a Spanish language e-zine edited in Mexico City. Its contents deal with ‘networked cultures’, with a special emphasis on the Mexican zine culture.



MadeinMTL.com

Isabelle CHARBONNEAU [CAN]

O operador urbano **MadeinMTL.com** é um site em aplicativo rich media que permite ao usuário explorar a cidade através de 15 mil fotografias, 400 textos, 50 horas de vídeo, 40 gravações de som, além de 25 filmes curtos que realmente captam o espírito de Montreal em uma experiência virtual.

The urban operator **MadeinMTL.com** is a rich media application site that enables the user to explore the city through 15,000 photographs, 400 texts, 50 hours of video, 40 sound bites, as well as 25 short films that truly capture the spirit of Montreal in a virtual experience.

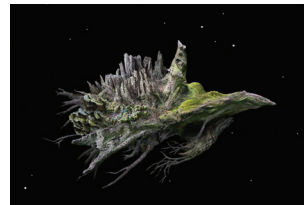


WebMIDIifier

Jack STOCKHOLM [USA]

The WebMIDIifier lê páginas da web e as transforma em música MIDI. Os usuários que visitam o site podem digitar a URL de seu site ou blog favorito e WebMIDIifier lerá a página, retirará o texto do HTML e traduzirá o texto resultante em MIDI. O algoritmo é bastante básico. Cada palavra é tocada verticalmente. Os valores ASCII de todas as letras de uma palavra são somados para determinar o comprimento da palavra. As letras A a G tocam as notas dó a si. As letras de H a L tocam bemóis e sustenidos.

The WebMIDIifier reads web pages and converts them to MIDI music. Users visiting the website can enter the URL to their favorite website or blog and the WebMIDIifier will read the page, strip the text out of the HTML and translate the resulting text into MIDI. The algorithm is fairly basic. Each word is played vertically. The ASCII values of all the letters in a word are added up to determine the length of the word. Letters A-G play notes A-G. Letters H-L play sharps and flats.

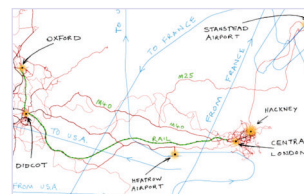


Samorost

Jakub DVORSKY [CZE]

Minha intenção não foi fazer um jogo de computador comum, mas algo novo e experimental para ser colocado na web. O jogo não é muito difícil e não exige experiência com jogos de computador. Meu objetivo foi fazer um agradável micromundo natural, no qual podemos entrar a qualquer momento e passear por ele. É especialmente dedicado às pessoas que trabalham com computador e podem relaxar por um momento passeando por esse pequeno mundo.

My intent wasn't to make common computer game, but to make something new and experimental and then put it on the web. The game isn't very difficult and does not require any special experiences with computer games. My goal was to make more likely soothing natural micro-world, into which we can enter at any time and walk about in it. It is dedicated especially to people who work with computers and can relax for a while by walking through this little world.

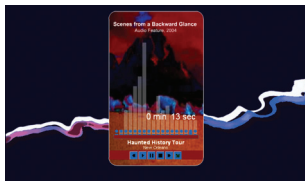


GPS Drawing

Jeremy WOOD & Hugh PRYOR [GBR]

The GPS drawing project começou em 2000 depois que Hugh Pryor e Jeremy Wood captaram um peixe gigante GPS. A Galeria hoje contém muitos tipos de desenhos que fazem parte de uma investigação em progresso de um método de produção de marcas digitais.

The GPS drawing project was started in 2000 after Hugh Pryor and Jeremy Wood captured a giant GPS fish. The Gallery now contains many types of drawings that are part of an ongoing investigation into a method of digital mark making.

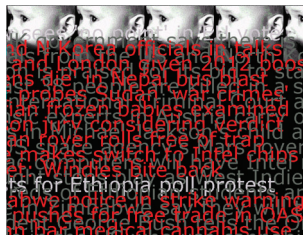


Scenes from a Backward Glance

Jayne Fenton KEANE [AUS]

O projeto *Scenes from a Backward Glance* envolve a criação de uma coleção de livros eletrônicos de viagem que exploram minhas experiências como mulher viajando sozinha por diferentes culturas como turista de baixo orçamento. Cada poema em Flash é um “livro” interativo animado em multimídia que conta histórias sobre lugares, situações, pessoas e culturas/eventos, usando imagens, texto e som. Eles recriam uma versão contemporânea de manuscritos com iluminuras.

The project *Scenes from a Backward Glance* involves the creation of a collection of e-travel books that explore my experiences as a solo female travelling through different cultures as a budget tourist. Each flash poem is an interactive, animated multi-media ‘book’ that tells stories about places, situations, people and cultures / events using images, text and sound. They re-create a contemporary version of illuminated manuscripts.



eating canvas

Jess LOSEBY [GBR]

“Pode-se dizer que a estética digital coloca o espectador no limite entre o virtual e o real...”

Statement “digital aesthetics can be said to position the spectator on the threshold of the virtual and actual...”

places i have never been people i have never seen

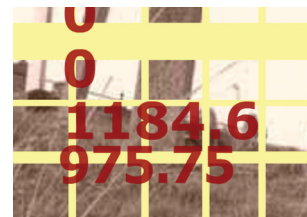
O “SMS” de David Crawford cria a narrativa do encontro momentâneo e essa obra foi criada para ser um espelho distorcido. Instantâneos pessoais de outras pessoas foram recolhidos por meio de palavras-chave no Google, retiradas do contexto e novas narrativas foram superpostas aos momentos capturados.

David Crawford’s “SMS” creates the narrative of the momentary encounter and this work was created to be a distorted mirror. Other people’s personal snapshots were harvested through keywords by Google, removed from context and new narratives imposed on the moments captured.

throwaway media

Um brinquedo sonoro criado com fotografias jogadas fora, vídeo e o som de meu telefone celular.

A soundtoy created with discarded photographs, video and sound from my mobile phone.



The Bomar Gene

Jason NELSON [AUS]

Uma exploração da intersecção da genética com a fito-biografia das novas mídias. Cada um de nós tem um gene único que nos dá uma habilidade única. Mas essas habilidades são tão estranhas que a maioria de nós nunca a descobre. The Bomar Gene nos mostra as vidas por trás do gene.

An exploration of the intersection of genetics and new media ficto-biography. Each of us has a unique gene that gives us one unique ability, but these abilities are so odd that most of us never know. The Bomar Gene shows us the lives behind the gene.



On Lionel Kearns

Jim ANDREWS [CAN]

Uma meditação binária sobre o trabalho de um poeta pioneiro canadense a respeito da poética digital do início dos anos 60 até hoje. Todos os textos são da obra de Lionel Kearns, exceto quando mencionado.

A binary meditation on the work of a pioneering Canadian poet contemplating digital poetics from the early sixties to the present. All texts are from the work of Lionel Kearns except where noted.



Paid Leave

Johannes AUER
aka Frieder RUSMANN [DEU]

No início dos anos 90, uma greve de arte foi declarada pelos Neoists (Stewart Home et al). O objetivo dessa greve de arte era “demolir a cultura séria”. Talvez essa idéia fosse um produto da época. Mas ainda é relevante a necessidade de refletir sobre a função e a posição do artista na sociedade. A maior incógnita é a influência do tempo livre no processo artístico.

At the beginning of the 1990s an art strike was proclaimed by the Neoists (Stewart Home et al). The aim of this art strike was to “demolish serious culture”. Perhaps such a notion was a product of its time. Still relevant is the need to reflect upon the artist’s function and situation in society. The biggest unknown is the influence of free time on the artistic process.



Searchscapes

Juliana Sato YAMASHITA [BRA]

Searchscapes cria um mapa tridimensional de Manhattan usando informação pré-existente na web. Desta forma é possível comparar representações dos espaços físicos e virtuais da cidade. Seguindo esta metáfora literalmente, busca-se um endereço físico no Google (ex: “1 Broadway” + “New York, NY”). Esta busca traz resultados especificamente sobre este lugar. O número total de resultados em texto é então filtrado e projetado em um mapa do espaço físico da cidade.

Searchscapes will chart a tridimensional map of Manhattan using existing data from the web. The objective is to compare representations of the city’s “physical spaces” with “information spaces”. Taking the metaphor very literally, *Searchscapes* will use Google to search a specific address (e.g. “1 Broadway” + “New York, NY”). A search in this format will bring mostly results that correspond to this particular location. I’ll parse the results and plot them on a map of the physical space, stacked over their corresponding location.



Trans-Appearance

John ORENTLICHER [USA]

Trans-Appearance é uma exploração do horizonte perdido na natureza como metáfora do mundo reproduzido pela tecnologia digital. A natureza é transmitida pela mídia, e não experimentada pelo corpo.

Trans-Appearance is an exploration of the loss of horizon in nature as a metaphor of the world reproduced by digital technology. Nature is delivered by media not experienced by the body.

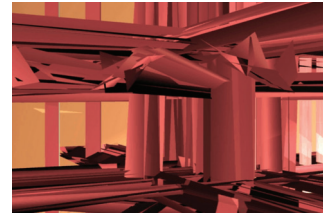


Pieces of Herself

Juliet DAVIS [USA]

Pieces of Herself explora a identidade e a corporificação feminina em relação ao espaço público e o privado. Usando uma interface de jogo com ícones para arrastar-e-soltar, a obra incentiva os espectadores a percorrer ambientes conhecidos (por exemplo: doméstico, ao ar livre, no trabalho) com a tarefa de recolher “peças” (por exemplo: cabelo no banheiro, bolo de aniversário na cozinha, fogo no fogão, cliques de papel no escritório).

Pieces of Herself explores feminine identity and embodiment in relationship to public and private space. Using a game interface with drag-and-drop icons, it encourages viewers to scroll through familiar environments (e.g., domestic, outdoor, work) with the task of retrieving “pieces” (for example, hair in the bathroom, a birthday cake in the kitchen, fire in the oven, paper clips in the office).



round trip/one wa

Juliana ROSALES [URY]

Em *RT (Round Trip)*, o público pode interagir com a plataforma escolhida e decidir aonde ir entre as seções e planos do objeto. Em certo momento esse objeto começa a ser autônomo, transformando-se em uma abstração. *Round Trip* é a visão interior, possível lugar utópico que o público-operador pode visitar através do mouse do computador. Esse espaço de arquitetura virtual é uma metáfora de caixa-corpo-cidade.

In *RT (Round trip)* the public is able to interact with the platform chosen: to choose where to go in between the sections and plans of the object. This object in one moment start to be autonomous, transforming itself in an abstraction. *Round trip* is the interior vision, possible utopian place that the public- operator can visit through the mouse of the computer. This space of virtual architecture is a metaphor of: box- body- city.

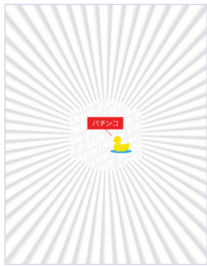


Life After Wartime - CD-ROM

Kate RICHARDS
and Ross GIBSON [AUS]

Baseado na extensa pesquisa de Gibson em um arquivo criminal do Serviço de Polícia de Nova Gales do Sul (Austrália). Essas fotos em preto e branco captam às vezes um registro visual surpreendente de vida, loucura e morte em Sydney, quase 50 anos atrás, oferecendo vislumbres de um mundo muitas vezes ignorado pelos registros históricos tradicionais.

Based on Gibson’s extensive research into a scene of crime archive owned by the NSW Police Service. These black and white photos capture a sometimes surprising visual record of life, folly and death in Sydney nearly 50 years ago, offering glimpses into a world often ignored by traditional records of history.



Friendster Pachinko Krister OLSSON [USA]

Friendster Pachinko é uma forma de jogo semilegal no Japão. Um jogador compra bolas metálicas e as coloca em uma máquina semelhante a uma máquina de pinball vertical. Essas bolas ricocheteiam pelo campo de jogo e a maioria desaparece num buraco na parte inferior do campo. Algumas, porém, caem em recipientes especiais, recompensando o jogador com bolas extras. O jogador pode recuperar suas bolas, levá-las a um caixa e trocá-las por pequenos prêmios.

Friendster Pachinko is a form of quasi-legal gambling in Japan. A player purchases metal balls and feeds them into a machine similar in appearance to a vertical pinball machine. These balls bounce around the playing field, most disappearing into a trough at the bottom of the field. Some, however, fall into special buckets, rewarding the player with additional balls. A player can cash out his balls by taking them to a cashier and trading them for small prizes.



Stunt Dummies Kathleen RUIZ [USA]

Esta obra de arte usa explicitamente interfaces, iconografia e convenções de videogame para explorar a promessa da tecnologia, assim como suas contradições assustadoras, fascinantes e engraçadas. É a natureza exata dessa mensagem complexa que se presta à transmissão através de remixagem e re-trabalho de experiências de jogo contemporâneas que são integradas em uma série original e navegável de ambientes virtuais em 3D inter-relacionados.

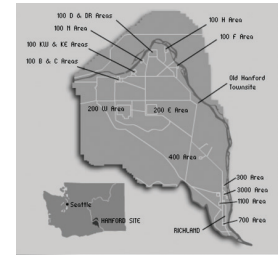
This artwork explicitly uses videogame interfaces, iconography and conventions to explore the promise of technology as well as its frightening, fascinating and humorous contradictions. It is the exact nature of this complex message which lends itself to conveyance via the remixing and reworking of contemporary game experiences which are integrated in an original, navigable series of interrelated 3D virtual environments.



Citysnapper_game LAb-[au] + iMAGE z[ONE] [BEL]

CITYSNAPPER_Game é uma abordagem visual divertida do espaço metropolitano contemporâneo que leva, durante uma semana, a uma coleção de imagens urbanas que podem ser acompanhadas em um modelo em 3D da cidade em uma interface web.

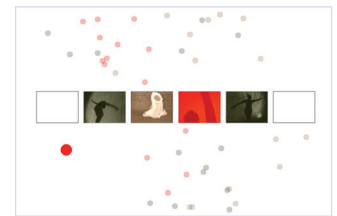
CITYSNAPPER_Game is a playful visual approach of the contemporary metropolitan space that leads, during a week, to a collection of urban images, which can be followed through a 3D modeling of the city on a web interface.



Safe As Mother's Milk: The Hanford Project Kim STRINGFELLOW [USA]

A Reserva Nuclear Hanford fica em uma área de quase 1.500 quilômetros quadrados no sudoeste do Estado de Washington, perto da área das Três Cidades - Richland, Pasco e Kennewick. Durante mais de 40 anos, Hanford liberou materiais radioativos no meio ambiente sem informar ao público, enquanto produzia plutônio para o arsenal nuclear dos Estados Unidos na época da Guerra Fria.

The Hanford Nuclear Reservation is located on 565-square-miles of desert in southeastern Washington State near the Tri-Cities area of Richland, Pasco and Kennewick. For more than forty years, Hanford released radioactive materials into the environment on an uninformed public while producing plutonium for the U.S. nuclear arsenal during the Cold War era.



BODYWEAVE Lali KROTOSZYNSKI [BRA]

O nome *Bodyweave* (Tecer ou Entrelaçar Corpos) faz menção à idéia de trama, ou tecido, que incorpora o conceito chave da proposta: transformar elementos isolados em composições animadas geradoras de sentido intrínseco para o interator, que se torna implicado no processo de criação.

Bodyweave refers to the idea of transforming isolated elements into animated compositions, as threads become fabric when woven. The user is invited to choose groups of single elements in the screen by their color and sound. The interface transforms the selection in an animated image-sound loop. It is an instant compositional playground that should be developed into a compositional tool for artists.



A Cidade Utópica

Leonora FINK, Clício BARROSO,
Fernando VELÁZQUEZ
and Nacho DURÁN [BRA]

A Cidade Utópica mostra imagens da cidade capturadas em vídeo, associadas a depoimentos gravados em áudio de pessoas de diferentes níveis sociais e profissões. Foi feita a seguinte pergunta: “Como é a cidade dos seus sonhos?”.

Utopia city shows images of the city filmed in video, linked to random depositions recorded in audio of people from different backgrounds and professions. One single question was made to each of the participants: “how would be the



RECODE

Lasse RAA [NOR]

Um vídeo escrito em DNA.

A video written in DNA .



Pixzle

Leonora FINK e Nacho DURÁN [BRA]

PIXZLE tem relação com as imagens, fotografias, desenhos e mensagens que existem em nosso imaginário, que nosso cérebro utiliza para que nós possamos interagir com o ambiente, com tudo à nossa volta.

PIXZLE has a relation with the images, photos, drawings and messages that exist in our imaginary. Our brain decodes this stimulus to help us interacting with the ambient around us.



Actions (after Lewitt, Baldessari, and Kaprow)

Lisa HUTTON [USA]

A obra aqui apresentada é da série *Actions (after Lewitt, Baldessari, and Kaprow)*. Inspirado pelas atividades conceituais de Allen Kaprow, este projeto documenta minhas atividades em um parque público perto do oceano Pacífico na área chamada Mission Beach. O site usa Flash e vídeo para criar uma série de pequenos filmes que são apresentados em velocidades variantes.

The work submitted here is from the series, *Actions (after Lewitt, Baldessari, and Kaprow)*. Inspired by the conceptual activities of Allen Kaprow this project documents my activities in a public park by the pacific ocean in the area called Mission Beach. The site uses Flash and video to create a series of little movies which are presented at varying speeds.



Graffiti Studio and www.vandalsquad.com

Less rain [GBR]

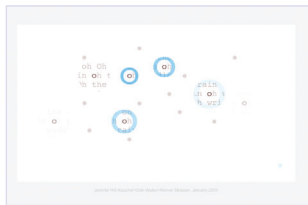
O site LRPD Vandalsquad permite que artistas de grafite de todo o mundo pintem online e se comuniquem através de suas obras, com uma ferramenta que, ao contrário de outros aplicativos, permite criar obras de arte de aspecto realista.

The LRPD Vandalsquad site allows graffiti artists from all over the world to spray online and communicate through their works, with a tool that unlike other applications allows for creating realistic looking art-work.

Eyes Only

EYES ONLY é um projeto não-comercial, de iniciativa própria, que explora questões de observação e interpretação. Nosso enfoque foi o comportamento obsessivo das pessoas que procuram OVNI's e sua devoção religiosa a essa tarefa.

EYES ONLY is a non-commercial, self-initiated project that explores issues of observation and interpretation. Our focus was the obsessive behaviour of people watching for UFOs and that religious devotion to the task.

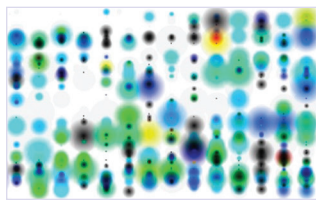


the ecstasy of communication

Lucas KUZMA [USA]

Em um aplicativo típico de rede neural, camadas de neurônios simulados são usadas para computar um output baseado em algum tipo de input. *The Ecstasy of Communication* explode a rede para uma escala humana, tanto em termos de espaço quanto de tempo. O resultado é uma fusão situada espacialmente de rede neural e inteligência pululante, uma população de dispositivos sonoros interagindo entre si.

In a typical neural network application, layers of simulated neurons are used to compute an output based on some form of input. *The Ecstasy of Communication* explodes the network to a human scale, both in terms of space and in terms of time. The result is a spatially-situated conflation of neural network and swarm intelligence, a population of sound-making devices interacting with each other.



Migration

Lisa JEVBRATT [AUS]

Migration é uma imagem da internet e da web. Cada pixel representa 256 endereços IP.

Migration is an image of the Internet and the Web. Each pixel represents two hundred and fifty-six IP addresses.

Infome Imager

Infome Imager é um software colaborativo baseado na web para criar visualizações do ambiente criado pelo protocolo da internet HTTP, a web - e interfaces para ele.

The *Infome Imager* is a Web-based collaborative software for creating visualizations of, and interfaces to, the environment created by the Internet protocol HTTP - the Web.

Out of The Ordinary

Out of the Ordinary é um cliente Carnivore, um software de visualização de redes que mede e mapeia a probabilidade de comunicação entre computadores na rede em que o software reside e entre os computadores da rede e a internet.

Out of the Ordinary is a Carnivore client, a network visualization software, which measures and maps the probability of communication between computers on the network that the software resides on, and between computers on the network and the Internet.

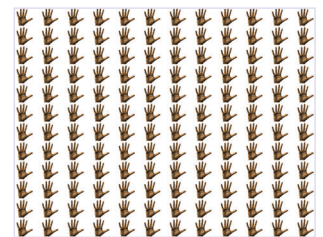


Hippie Brain Explosion

Lowell ROBINSON [USA]

Hippie Brain Explosion é uma ferramenta de desenho orgânico digital. É uma exploração de princípios de Art Informel, propondo que a criação digital não precisa ser um meio exato nem "hipercontrolável".

Hippie Brain Explosion is a digital organic drawing tool. It is an exploration of Art Informel principles, proposing that digital creation need not be an exact nor hyper-controllable medium.



SAFE 1.0

todos os sistemas, o sistema

Lucio AGRA [BRA]

Safe 1.0? ?é um sistema operacional com interface idêntica ao Windows. Os seus objetivos, porém, contrariam o modelo. Baseado em outro produto da mesma empresa (Power Point), o *Safe 1.0?* é, mais precisamente, uma interface inútil. Assim, como o sistema operacional é uma suíte de programas, o *Safe 1.0?* roda, sobre a plataforma .pps, arquivos gerados em shares e frees tais como Crazy Talk?, ULEAD 360º?, e outras ferramentas de baixíssima tecnologia.

Safe 1.0? ?is an OS with an interface which is identical to Windows. Its objectives, however, run against its model. Based in another tool (Power Point), made by the same corporation, *Safe 1.0?* more precisely is a useless interface. As any common OS, *Safe 1.0?* is a program suite that runs, over a .pps platform, files generated from share and freeware like Crazy Talk?, ULEAD 360º?, and other tools from the lowest technology available.



Utopia

Luke LAMBORN [USA]

Três cliques idênticos de uma turbina de vento são superpostos, cada um em uma velocidade diferente.

Three identical clips of a wind turbine are superimposed upon each other, all playing at different speeds.

Seduce

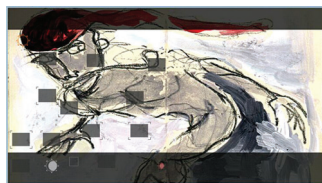
Uma paleta de cores sedutora surge quando determinados cliques são extraídos do popular programa de televisão Friends.

A seductive color palette emerges when particular clips are extracted from the popular television program Friends.

Ants

Luzes estroboscópicas cíclicas dominam o horizonte de uma possível realidade prolífica em construção de antenas.

Cyclic strobing lights dominate the horizon of a possible reality of prolific antenna construction.



APARIÇÕES FOLCLÓRICAS

Luiz TELLES [BRA]

O projeto mostra através de um banco de dados acessado de forma interativa, todo o processo de construção de uma narrativa fantástica, onde o protagonista se transforma em um CURUPIRA, figura mítica do folclore brasileiro. Os desdobramentos da narrativa podem ser acompanhados online.

The project shows the interactive data base of a fantastic narrative where a protagonist becomes a CURUPIRA, a mythical figure of the Brazilian folklore. The developments of such narrative can be followed online.

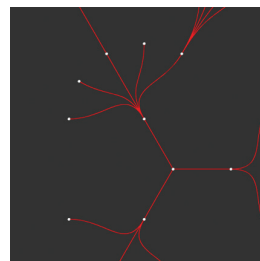


Agent Ruby

Lynn HERSHMAN [USA]

Agent Ruby é o astro do filme Teknolust de Lynn Hershmann. WIRED chamou Agent Ruby de "Melhor Bot de Prazer Feminino".

Agent Ruby is the star of Lynn Hershmann's excellent film Teknolust. WIRED named Agent Ruby "Best Female Pleasure Bot".

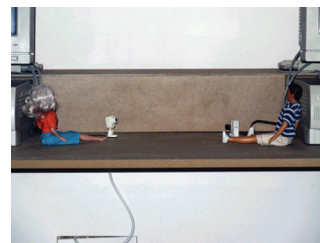


NODEMAIL.ORG

Mar CANET and Jordi Puig VILA [ESP]

NodeMail é uma ferramenta de visualização para e-mail e um dispositivo gratuito e aberto para ativismo social. O aplicativo torna o NetAtivismo visível, ao explorar a tecnologia de e-mail. Ele fornece informações sobre as relações sociais que configuram a comunicação de qualquer mensagem relacionada a ativismo. *NodeMail* funciona da seguinte maneira: toda vez que alguém gera uma mensagem em nossa rede, um nó principal é criado.

NodeMail is a visualization tool for email and a free and open device for social activism. The application renders NetActivism visible by exploiting email technology. It provides information about the social relations that configure the communication of any activism-related message. *Nodemail* works as follows: everytime someone generates a message through our web, a principal node is created.

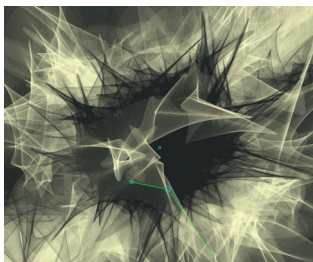


FAN

Magnus WASSBORG [SWE]

Aqui temos o som gravado do clássico ruído de ventilador. Meu trabalho é usar toda a potência deste computador para tocar o som do ruído do ventilador.

What you here is the recorded sound from the classic fan noise. My work is about to use all power in this computer to play the sound of the fan noise.

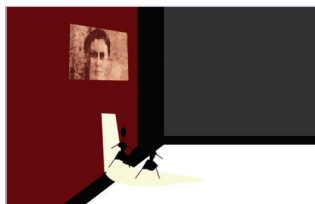


Solid

Mark NAPIER [USA]

Solid é um grupo de quatro peças em código Java que consistem em estruturas simples mas incomuns que podem ser torcidas, estendidas e jogadas pela janela, ao se clicar e arrastar os objetos. A qualidade especial dessas peças é como elas se comportam estritamente de acordo com as leis da física. Elas ficam dependuradas do ponto onde você as segura, ricocheteiam quando são soltas e balançam como pêndulos, como se a gravidade realmente as afetasse.

Solid is a group of 4 Java coded pieces consisting of unusual yet simple structures that can be twisted, stretched and generally thrown around the window by clicking and dragging the objects. The special quality of these pieces comes from how closely they behave in accordance to the laws of physics. They hang from the point you hold them, bounce when dropped and swing like a pendulum as if gravity is really playing a part.



Lumperica Animado

Mark MARINO [USA]

Diamela Eltit escreveu o romance *Lumpérica* sob a ditadura de Augusto Pinochet. Dessa constante vigilância nasceu esta obra de complexidade, lirismo e resistência. Sob a observação constante do tirano, o significante se oculta através de uma constante transformação. É uma obra do pós-modernismo que rapidamente se torna uma obra canônica da literatura latino-americana.

Diamela Eltit penned the novel *Lumpérica* under the dictatorship of Augusto Pinochet. Born from this constant surveillance is this work of complexity, lyricism, and resistance. Under the constant watch of the tyrant, the signifier hides through constant transformation. It is a work of postmodernismo rapidly becoming a canonical work of Latin American literature.

Labyrinth: The Rulebook Without Game

Labyrinth: The Rulebook without Game se apresenta como um manual de jogo, ou um conjunto de manuais de jogo, para um jogo que você jamais jogará.

Labyrinth: The Rulebook without Game presents itself as a game manual, or set of game manuals, for a game that you will never play.



Who is afraid of rgb?

Markus KLEINE-VEHN [DEU]

Who is Afraid of rgb? é uma série de desenhos, cores, sons, "materiais", etc.: signos que formam um reservatório de informações que é continuamente ampliado.

Who is afraid of rgb? are series of patterns, colours, sounds, "materials" etc.: signs that form a pool of information, one that is being continuously widened.

About:Saint Luke Drawing the Virgin

About: Saint Luke Drawing theVirgin é minha primeira declaração sobre a relação entre pintura e arte computadorizada.

About:Saint Luke Drawing the Virgin is my first statement about the relationship from painting to computer art.

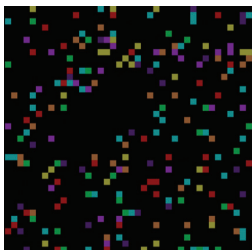


Títère

Mariana CAMARGO [BRA]

Este vídeo é parte de um processo de investigação dos movimentos do corpo, mais especificamente um olhar para o que está entre os instantes dos movimentos. A investigação se inicia nos títeres e faz uma tríade com cartas de baralho e diábolos.

This work is part of an investigation of body language. The video explores the movements of a puppeteer, making associations with deck of

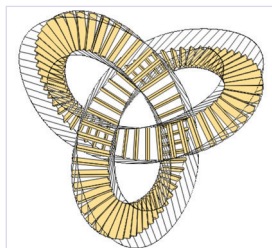


moZaico de voSes

Martha Carrer Cruz GABRIEL [BRA]

O *moZaico de voSes* é um trabalho de web-art que tem o intuito de causar reflexão sobre a convergência e hibridização de tecnologias e mídias, e principalmente sobre nossa humanidade dentro da nova estrutura sócio-tecnológica que vivenciamos. A obra converge voz e imagem em um mosaico visual/sonoro na web usando as cores escolhidas e vozes gravadas por pessoas que interagem por telefone de qualquer lugar no mundo.

The *moZaico de voSes* (Voice Mosaic) is a web-art intending to cause reflections about the technological and media convergence and hybridization, and mainly about our humanity within the new social-technological structure we are in. The work converges voice and image in a visual/aural mosaic on the web using colors and recorded voices from people who interact by phone from any place in the world.

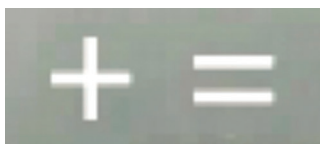


Algorithms for Public Spaces | Tangible OpenSource Programming for Architecture

MdB [aka goo]: Michel De BROIN,
Guillaume LABELLE [CAN]

O projeto "révolutions" foi escolhido para paisagismo no espaço público junto à estação Papineau do metrô de Montreal. Originário de uma solução formal complexa mas bem definida esse caso permite compreender melhor o processo que leva à fabricação física (construção) de um projeto arquitetônico.

The project "révolutions" was selected for landscaping for public place beside the Papineau station of the Montreal Metro. Originating from a complex but well defined formal solution, this case allows us to better understand the process leading to the physical fabrication (construction) of an architectural project.

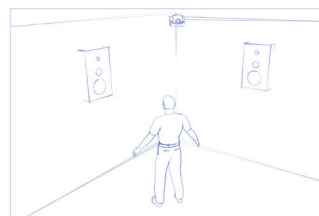


targetEquals, blutxt (2 mobile phone video works)

Melinda RACKHAM [AUS]

Em meio às explosões, enquanto veículos e edifícios são atingidos com extrema precisão, as pessoas (pontos brancos) correm tentando escapar, enquanto também são atingidas e mortas. A missão militar é interceptada por minha viagem - gravada em um telefone celular XDA II - por um piso de pedras, encontrando móveis queimados e sacos plásticos brancos esculpidos, enquanto imagino quem poderá ser o próximo alvo. Blutxt é uma exploração bem-humorada dos namoros por SMS.

Amidst the explosions, as vehicle and building targets are hit with pinpoint accuracy, people (white dots) run, trying to escape as they too are targeted and killed. The military mission is intersected by my journey - shot on an XDA II mobile phone - across a stark stone floor, encountering black burnt furniture and sculptured white plastic bags, while musing on just who may be the next target. Blutxt is a humorous exploration of SMS dating.



Keith

MAX MIN [AUT]

KEITH é um sistema interativo para composição algorítmica em tempo real. O usuário não precisa de qualquer equipamento, exceto o próprio corpo, para controlar a composição.

KEITH is an interactive system for algorithmic composition in real time. The user does not need any equipment, except the own body to control the composition.

bushspeech

Em *bushSpeech.org* você pode criar um discurso para George W. Bush. Faça-o dizer as coisas que você sempre quis que ele dissesse.

At *bushSpeech.org* you can create a speech for George W. Bush. make him say the things you always wanted him to say.





THE HONG KONG SHOWCASE (eine Fallstudie) | ... (a case study)

Michael BRYNNTRUP [DEU]

O mundo é tudo aquilo que é a vitrine. Vivendo em um mundo globalizado - um estudo de caso (livremente baseado em Ludwig Wittgenstein, Tractatus logico-philosophicus, sentença no.1). Estudos de caso envolvem um método particular de pesquisa. Embora usando exemplos longos e seguindo um protocolo rígido para examinar um número de variáveis, métodos de estudo de caso envolvem um detalhado, longitudinal exame de uma simples instância ou evento: um caso.

The world is everything that is the showcase. Living in a globalized world - a case study. (loosely based on Ludwig Wittgenstein, Tractatus logico-philosophicus, sentence no.1) Case studies involve a particular method of research. Rather than using large samples and following a rigid protocol to examine a limited number of variables, case study methods involve an in-depth, longitudinal examination of a single instance or event: a case.



Encoded Presence [auto-portrait of E. Puente]

Michael Takeo MAGRUDER [GBR]

Gerando redes transitórias e efêmeras, o telefone celular media nossas comunicações e intercâmbios mais íntimos - a qualquer momento e em qualquer lugar - e continua erodindo as divisões reais e percebidas entre espaço público e privado.

Generating transitory and ephemeral networks, the mobile phone mediates our most intimate of communications and exchanges - at all times and in all places - and continues to erode the actual and perceived divisions between public and private space.

[FALLUJAH . IRAQ . 31/03/2004]

Segundo testemunhas e autoridades americanas, quatro "civis" americanos sofreram uma emboscada e foram espancados até a morte por rebeldes iraquianos.

According to witnesses and U.S. officials, four American 'civilians' were ambushed and shot or beaten to death by Iraqi insurgents.

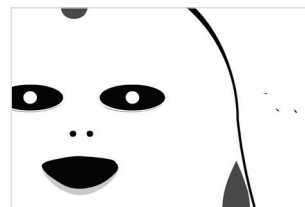


1 Year Performance Video (aka samHsiehUpdate)

Mike SARFF and
Timothy WHIDDEN [USA]

1 year performance video continua a série de Updates da MTAA. Nossos Updates refletem a arte performática seminal dos anos 60 e 70, substituindo parte dos processos humanos por processos de computador. "1 year performance video" atualiza a One Year Performance 1978-1979 (ou Cage Piece) de Sam Hsieh.

1 year performance video continues MTAA's series of Updates. Our Updates resound seminal performance art from the 60s and 70s in part by replacing human processes with computer processes. "1 year performance video" updates Sam Hsieh's One Year Performance 1978-1979 (aka Cage Piece).



Drops Motomichi NAKAMURA [USA]

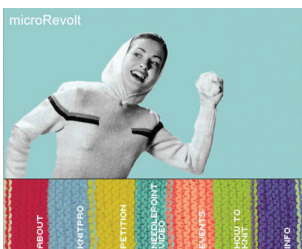
Drops se baseia em minhas experiências pessoais de menino que cresceu no Japão e minhas memórias da estação de chuvas, quando eu me sentava junto à janela e olhava os desenhos formados pelas gotas de água no chão.

Drops is based on some of my personal experiences as a kid growing up in Japan, and my memories of the rainy season when I would sit by the window and stare at the patterns formed by the drops of water on the soil.

Punto Zero

Animação musical usando a faixa "Laptops & Martini's", de Otto von Schirach.

Music animation using "Laptops & Martini's" track, by Otto von Schirach.



knitPro and Nike Petition Project

microRevolt:Bettina ESCAURIZA,
Melissa MANSFIELD,Cat MAZZA [USA]

KnitPro é um programa que traduz imagens digitais em padrões de tricô, bordado, ponto-cruz e crochê. MicroRevolt usa knitPro para fazer “logoknits” - roupas de tricô com o logotipo dos infratores que têm sweatshops. O **Projeto Petição Nike** é uma manta de mais de 4 metros com um logo em bitmap da Nike. Cada pixel quadrado foi feito em crochê por uma crocheiteira, como um abaixo-assinado por políticas de trabalho justas para os trabalhadores da corporação Nike.

KnitPro is a program that translates digital images into knit, needlepoint, x-stitch, and crochet patterns. MicroRevolt uses knitPro to make “logoknits”—knitted garments with the logos of sweatshop offenders. The **Nike Petition Project** is a blanket over 4 meters wide of a bitmap logo of the Nike swoosh. Each square pixel was crocheted by a fiber hobbyist as a petition for fair labor policies for Nike corporation



The Fragile Circus Myron CAMPBELL [CAN]

Vivendo em uma cidade turística, você se expõe à natureza de maneira muito antinatural: um senso de conhecido e desconhecido. Lá, a vida selvagem está em exposição. É uma performance, e os animais são as celebridades. Os turistas, como paparazzi, roubam fotos de ursos cinzentos e os pais tentam fazer seus filhos montar nos alces que remexem o lixo. É um show maluco típico de Alberta, no qual a terra e as criaturas estão passivamente em cativeiro.

Living in a resort town, you're exposed to nature in a very un-natural way: a sense of the familiar in the unfamiliar. The wild is on display here. It is a performance and the animals are the celebrities. Tourists, like paparazzi, steal snapshots of grizzly bears and parents actually try to ride their kids on the backs of elk grazing through garbage. It's Alberta's own little freak show where land and creature are passively held captive.



Flag Metamorphoses Myriam THYES [DEU]

Um projeto de arte colaborativo/ participativo para a internet - uma animação em contínuo crescimento, com muitos autores: as bandeiras de cada país do mundo se transformam umas nas outras (Flash).

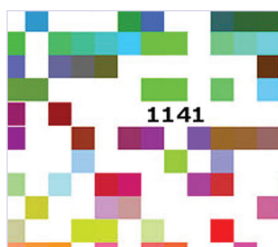
A collaborative / participatory art project for the internet - a continuously growing animation with many authors: The flags of every nation in the world will transform into each other in a flash animation.



BlueSuburbia Nathalie LAWHEAD [SVN]

BlueSuburbia é o nome perfeito para esse labirinto online de poesia e arte. Seus corredores e alçapões se estendem em uma teia aparentemente infinita de excelente animação que paira no maravilhoso território entre maligno e belo... A essência das palavras é sombria, sarcástica, expressiva e refrescantemente subversiva. Parece uma piada, mas você pode literalmente se perder enquanto percorre qualquer um dos caminhos sinuosos de desenho requintado do site, onde nunca se sabe ao certo o que o próximo clique trará.

BlueSuburbia is the perfect name for this online maze of poetry and art. Its hallways and trapdoors extend out in a seemingly infinite web of superb animation hovering in that wonderful territory between wicked and beautiful... The essence of the words is dark, sarcastic, expressive and refreshingly subversive. It sounds like a joke but you can literally get lost while wandering down any one of the site's exquisitely drawn meandering pathways, where what the next click will bring one can never be certain.



TruValU
Nanette WYLDE [USA]

Tru ValU é um projeto de net-art que emprega contadores de páginas da web através de scripts cgi e a paleta de cores segura da web de 216 cores.

Tru ValU is a net.art project which employs webpage counters via cgi scripts, and the web safe 216 color palette.

Storyland v.2

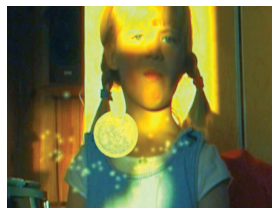
Storyland (v.2) é uma narrativa criada aleatoriamente que joga com estereótipos sociais e elementos da cultura popular.

Storyland (v.2) is a randomly created narrative which plays with social stereotypes and elements of popular culture.

Belief Manifesto

Belief Manifesto é uma compilação aleatória de opiniões declaradas por nossa população diversificada. Esta obra convida o público a investigar o que é essencial para si próprio, e a contemplar o que é significativo para outra pessoa.

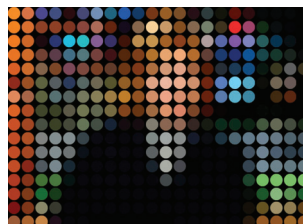
Belief Manifesto is a random compilation of the stated beliefs of our diverse population. This work invites the audience to investigate what is essential to themselves, and to contemplate that which is meaningful to someone else.



pangaea and ice
Nicolas ECONOMOS [USA]

Meu trabalho criativo reflete um antigo interesse pela maneira como as coisas funcionam e os sistemas que parecem dar sentido a elas. Os pensamentos envolvidos em meu trabalho geralmente surgem de uma mistura de idéias sobre forças físicas, máquinas e corporalidade. Encontro-me em uma posição estranha de ser suspeito ao mesmo tempo de pensamento mágico e de autoridade científica.

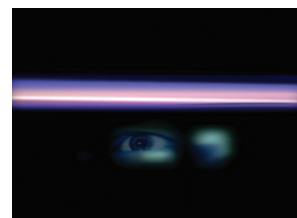
My creative work reflects a life-long interest in the way things work and the systems that seem to make sense of them. The thoughts involved in my working most often arise from a mix of ideas regarding physical forces, machines and corporeality. I find myself in an awkward position of being suspect of both magical thought and the authority of science.



The Diagonale
Nicolas BOULARD [FRA]

O filme *Diagonale* mostra como as notícias são processadas em diferentes lugares do mundo: Índia, Portugal, México, Canadá, França, Alemanha, Japão, Líbano. As pessoas que nos informam acabam todas se parecendo umas com as outras. Cenografia, gestos, cenários - esse filme é de uma teatralidade propositalmente aborrecida. A música composta por Console vem intensificar essa impressão de repetição.

The *Diagonale* movie shows how the news are processed in various places in the world : India, Portugal, Mexico, Canada, France, Germany, Japan, Liban. These people who inform us end all up resembling each other. Scenography, the gestures, the decorations, this film is of a voluntarily boring theatricalness. The music composed by Console comes to intensify this impression of repetition.



pdx_01
NomIg. (Ed JORDAN & Stephanie MACKAY) [CAN]

Pdx_01 é um trabalho cativante de paisagem visual e sonora, em partes iguais. NomIg. funde abordagens técnicas e estéticas à subjetividade da percepção audiovisual. É uma jornada pelas trilhas tênues que separam o realismo da abstração e segue pelas regiões profundas da experiência holística que recusa delineamentos entre os dois. O que percebemos como vazio e oco é na verdade o que preenche os ambientes perceptivos, envolvendo o público em um "pas de deux" sensorial.

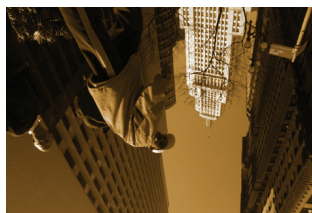
Pdx_01 is a captivating work of equal parts sight and sound scape. NomIg. fuses technical and aesthetic approaches into the subjectivity of audiovisual perception. It is a journey along the thin rails that divide realism from abstraction and on into the nether regions of holistic experience that refuse delineations between the two. What we perceive as being empty and void is in fact what fills the perceptual environments, engaging the audience in a sensory pas de deux.



Les marcheurs Nicolas CLAUSS [FRA]

Um cartão-postal em vídeo filmado durante o último Ars Electronica Festival, em Linz, no qual um velho alimenta pássaros no rio. Podemos “pintar” um vídeo? Música de Fixi.

A video postcard filmed during the last ars electronica festival in Linz where an old man is feeding birds by the river. Can we “paint” a video? music by Fixi.



11/6 Steel H Aços Atos + 9/11 ReVisited Oficina DsG [BRA]

Uma visão artística simbólica de um acontecimento de forte impacto mundial nas áreas política, econômica e social, a partir de um edifício ícone da cidade de São Paulo, um espelho, um martelo, uma ação e uma câmera fotográfica digital.

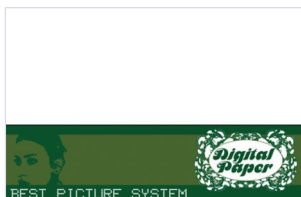
A symbolic artistic vision of an event with strong world impact in the areas politics, economical and social, starting from a building icon of the city of São Paulo, a mirror, a hammer, an action and a digital photographic camera.



F Patryk REBISZ [USA]

Curta-metragem filmado com câmera fixa.

Short film shot with still camera.



THE BEST PICTURE SYSTEM Orlando Tovar VELASQUEZ [COL]

A ferramenta de construção de imagens e pensamentos mudou, pense na imagem em si, essa é a questão. Usando diferentes programas de software de “criação” gráfica (vetorial), manipulação de bitmaps e animação orientada para objetos, desenvolvi oito vídeos que são o resultado de um processo de pesquisa artística que envolve a criação com técnicas tradicionais, intervenção de imagens digitais e trabalho no PC como ferramenta e suporte.

The building tool of image and thinking has changed, think of the image itself, that's the issue. Using different (vectorial) graphic “creating” software programs, bitmaps manipulation and object oriented animation I have developed eight videos that are the result of a process of artistic investigation that involves the creation with traditional techniques, the intervention of digital images, and the work on the PC as a tool and support of the work.



The Profane Earth Olivier DYENS [CAN]

A criação em 3D, como vim a perceber, deve ser entendida como algo semelhante à poesia. A criação em 3D, como um poema, é um mundo em si mesmo, com um âmbito quase ilimitado. Quando lemos um poema, passamos por espaços de emoções assim como numa criação em 3D.

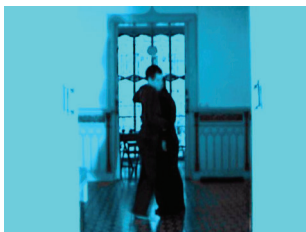
3d creation, I have come to realize, must be understood as something akin to poetry. 3d creation, like a poem, is a world unto itself, one of almost unlimited scope. When one reads a poem, one goes through spaces of emotions as one does with a 3d creation.



FSA Paul CAMACHO [DEU]

Imagens de arte sintética livres de royalties geradas por computador em algum lugar na internet. Dedicado a Victor Vasarely, o pai da op-art, que em 1968 imaginou uma máquina capaz de “criar” obras de arte óptica.

Royalty-free synthetic art images generated by a computer somewhere on the internet Dedicated to Victor Vasarely, the father of Op-Art, who in 1968 envisioned a machine that could “create” works of optical art.



TRIP N' A HALF
Pablo RIBOT & Debbie GRIMBERG
 [ESP]

Interações corporais de duas pessoas que lutam para se levantar e se destacar ao mesmo tempo. A tensão criada pelos movimentos desesperados dos corpos, como se quisessem se partir em duas metades. O espaço se reduz à mera ação até que o ponto de vista se amplia e permite perceber o incomum e notável na caçada.

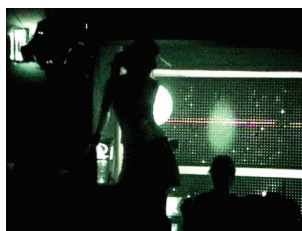
Corporal interactions of two people who struggle to stand and become detached at the same time. Tension created by the desperate movements of the bodies, as if they intend to split in two halves. The space reduce to the mere action until the point of view gets wider, and enable to perceive the outstanding and unusual of the hunt.



Collective Geology of the Erased Space
Paul CATANESE [USA]

Nessa obra, os espectadores se vêem diante de uma sedimentação imaginária formada pelos espaços perdidos entre sites, máquinas, endereços e links, como se tivessem desmoronado sobre si mesmos. Essa sedimentação é permeada de fragmentos de conversas, lembranças, sons errantes e silêncios preñhes, como se de alguma maneira a memória da comunicação tivesse se revelado nos estratos.

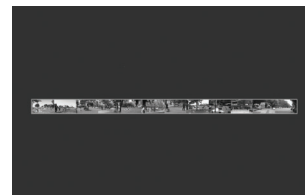
In this work, viewers are presented with an imaginary strata formed from those lost spaces between sites, machines, addresses and links as if they had collapsed upon themselves. This strata is imbued with fragments of conversations, recollections, errant sounds and pregnant silences as if the memory of communication had imparted itself on the strata in some way.



Todo por amor Buenos Aires dance
Paulino ESTELA [ARG]

Todo por Amor - Buenos Aires Dance é um documentário de vídeo e música autoproduzido sobre o cenário eletrônico em Buenos Aires, Argentina. Esse filme em vídeo analisa o trabalho do DJ e a cultura eletrônica. Aborda a união paradoxal entre o ritual primitivo da dança e os últimos avanços tecnológicos em música, como a sentimentos e nos comunicamos através dela.

Todo por amor-Buenos Aires dance is an auto-produce music video documentary about electronic scene in Bs.As., Argentina. This video film analyze the DJ work, the electronic culture. The paradox meeting between the primitive dance ritual and the last technological advances in music, how we feel it and communicate through it.



Where are you from?_Stories
Pat BADANI [USA]

Where are you from?_Stories explora aspectos da migração em massa, viagens internacionais e processos globais através de vídeos em três línguas (inglês/francês/espanhol) com depoimentos de cidadãos coletados em várias cidades do mundo. Os cliques têm hyperlinks para um vocabulário frequentemente usado nesses depoimentos arquivados.

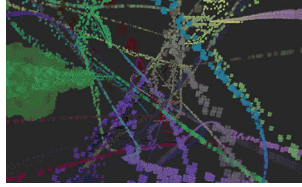
Where are you from?_Stories explores aspects of mass migration, world travel and global processes through 3-language video-clips (English/French/Spanish) with testimonies from citizens-at-large collected in several world cities. The clips are hyperlinked to a vocabulary of frequently used words extracted from these archived testimonies.



Bindigirl
Prema MURTHY [USA]

Website e performance de streaming vídeo. Este projeto de streaming vídeo para a web aborda conceitos culturais de gênero e sexualidade. Assumindo a identidade da avatar *Bindigirl*, a artista explora a construção da identidade das mulheres do sul da Ásia no espaço virtual.

Website and streaming video performance. This streaming video webproject draws upon cultural conceptions of gender and sexuality. Assuming the identity of the avatar of *Bindigirl*, the artist explores the construction of South Asian women's identity in virtual space.

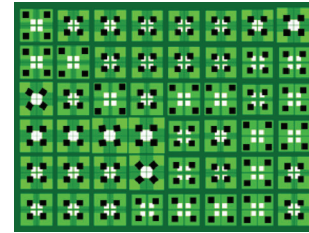


Coresmotores

Paulo COSTA [BRA]

O projeto **Cores Motores** apresenta um software cliente elaborado para gerar um campo de visualização tridimensional cuja fonte geratriz de informação são imagens extraídas a partir do fluxo urbano e armazenadas em um servidor web. O primeiro estágio deste processo inicia-se com uma câmera posicionada junto a uma janela de um apartamento a qual captura imagens do tráfego de uma avenida da cidade de São Paulo.

Motorcolors project presents a client software elaborated in order to generate a tridimensional field of visualization which generative information source are images extracted from a urban flux and recorded in a webserver. The first stage of this process starts with a camera positioned on an apartment's window that captures pictures from the traffic of a avenue located at Sao Paulo city.

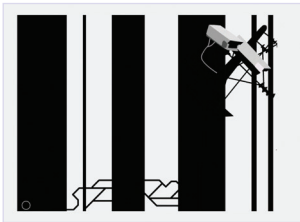


PULSE | TRACE | RESTORE

Petronio BENDITO and
Peter BURKE [USA]

Três estados ou parâmetros subjacentes (isto é, pulso, traço, e restore) foram transformados em animações 2D e algoritmos action script. Os parâmetros definem um sistema de superfície cinético que responda aos gestos da entrada do usuário provocados pelo mouse. Um gesto é definido por um movimento da mão capturado pelo dispositivo de entrada do sistema (por exemplo, mouse) e traduzido em loops de animação.

Three underlying states or parameters (i.e., Pulse, Trace, and Restore) were turned into 2D animations and action script algorithms. The parameters define a kinetic surface system that responds to user-input gestures triggered by the mouse. A gesture is defined by a hand movement captured by the system's input device (e.g., mouse) and translated into animation loops.



Moozak Urbana

Projeto MOOZAK URBANA:

Antonio Belchior da Silva NETO,
Dalton SESOKO, Felipe Trevisan
OLIVEIRA, Felipe Sbravate de ABREU,
Gustavo MENDONÇA, Pedro OLIVEIRA,
Renato QUIRINO [BRA]

O Projeto **Moozak.Urbana** foi baseado em um texto de Jorge Luis Borges chamado "A Biblioteca de Babel" e no livro "A Afinação do Mundo" de R. Murray Schaffer. Partindo do princípio de um sistema emergente infinito, no caso uma Cidade ou Paisagem Sonora Urbana, o Projeto desenvolve-se de forma interativa e não-linear, buscando todas as formas de navegação permitidas pelo corpo: mãos, olhos, ouvidos, sentidos, mente.

Moozak.Urbana is a Flash-interactive Project based in Jorge Luis Borges' text "A Biblioteca de Babel" and R. Murray Schaffer's book "A Afinação do Mundo". Using the concepts of an infinite emergent system - a City or Urban Soundscape - the Project uses an interactive and non-linear navigation, trying to reach all the body navigation possibilities: hands, eyes, ears, senses, mind.



Code Calvino

Peter CHO [USA]

Code Calvino se baseia em "Se um viajante numa noite de inverno", de Italo Calvino, romance que aborda as complexas relações entre autor e leitor. Nesse projeto, um banco de dados contendo todo o texto do livro é acessado por meio de um applet Java online. Mas, em vez de poder acompanhar o romance linearmente o leitor de Code Calvino explora o texto através de uma série de experimentos de pesquisa literária.

Code Calvino is based on Italo Calvino's "If on a Winter's Night a Traveller", a novel that addresses the many complex relationships between author and reader. In this project, a database containing the entire text of the book is accessed through an online Java applet. Rather than being able to follow the novel linearly, however, the reader of Code Calvino explores the text through a series of literary research experiments.



>>oh<<

Reiner STRASSER [DEU/BEL]

>>oh<< é um ciberpoema concreto, um poema audiovisual interativo criado por Reiner Strasser. Ele se baseia em um poema visual de Dan Waber, criado a partir de um poema curto de Jennifer Hill-Kaucher.

>>oh<< is a concrete cyberpoem, an interactive audio-visual poem created by Reiner Strasser. It is based on a visual poem by Dan Waber, created on a short poem by Jennifer Hill-Kaucher.



Melitzah is a work in progress. The work deals with the polysemic nature of language, interpersonal communication, and personal discipline. Melitzah hovers between a set of personal questions about legibility, interpretation, expression and understanding, and a semi lexicographic archival enterprise.



O Vingador do Futuro

Ritiane da SILVA,
Rafael Henrique SOUSA,
Daniel SANTOS, Renata DEFORMES,
Mauris Henrique SANTOS [BRA]

Apresentamos neste CD ROM uma nova maneira de interpretação do conto ***O Vingador do Futuro***. A navegação ocorre pela proximidade das diversas situações vividas por Douglas Quail. O usuário tem a liberdade de navegar livremente pela narrativa, de modo que possa explorar o passado de Quail ao mesmo tempo em que acompanha seu presente, montando gradativamente sua interpretação do conto.

We present in this CD ROM a new way of interpretation its story *O Vingador do Futuro* from Philip Kendedrick Dick. The navigation occurs for the proximity of the diverse situations lived for Douglas Quail. The user has the freedom to sail freely for the narrative, in way that can explore the past of Quail at the same time where it follows its gift, mounting gradual its interpretation of the story.

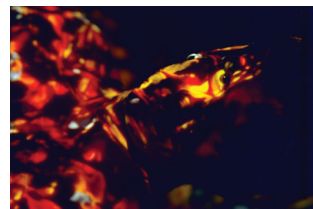


_grau

Robert SEIDEL [DEU]

grau é uma reflexão pessoal sobre memórias que surgem durante um acidente de carro, em que os eventos passados surgem, se fundem, erodem e finalmente desaparecem eteiramente. Várias fontes reais foram distorcidas, filtradas e encaixadas numa estrutura escultural para criar um instantâneo não totalmente abstrato, mas muito particular, de uma vida inteira em seus últimos segundos...

_grau is a personal reflection on memories coming up during a car accident, where past events emerge, fuse, erode and finally vanish ethereally. Various real sources were distorted, filtered and fitted into a sculptural structure to create not a plain abstract, but a very private snapshot of a whole life within its last seconds...



**Rodrigo De Toledo media art
retrospective 1984 - 2005**

Rodrigo de TOLEDO [BRA]

O website de De Toledo apresenta uma coletânea de seus projetos:

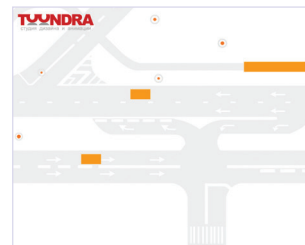
Natura Synthetica – Sincretismo em Linguagem Visual (2005)

Nanodramas – Identity Pills, Designed Memories (2003); Mars V.E. (1998); Virtual Anatomy (1992); Logod (1990); Gouaches (1985)

De Toledo's website presents a collection of his projects:

Natura Synthetica – Syncretism in Visual Language (2005)

Nanodramas – Identity Pills, Designed Memories (2003); Mars V.E. (1998); Virtual Anatomy (1992); Logod (1990); Gouaches (1985)



Skafandr music video

SATIM [RUS]

Este é um videoclipe para o grupo musical russo Skafandr. Este trabalho foi projetado em animação 2D, em estilo minimalista (como logotipos ou placas de sinalização viária). Nesta obra eu não quis fazer 3D e efeitos de vídeo, animação suave, etc. É um trabalho simples e elegante, como a música do Skafandr.

This is music video for Skafandr (russian music group). This work was designed in minimalism 2d-animation style (like logotypes or road signs). In this work I didn't want to do cool 3d and video effects, smooth animation, etc... This work simple and elegant. as Skafandr music.



LOVE

Santiago ECHEVERRY [USA]

Love é uma instalação em tempo real Video Motion/Capture, que lida com o conceito de “alteridade” de Lyotard.

Love is a real time Video Motion / Capture installation, that deals with Lyotard's concept of “otherness.”

SIDA / AIDS

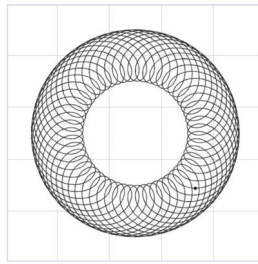
SIDA/AIDS é a resposta a um e-mail agressivo que recebi de uma pessoa infectada com o vírus da Aids.

SIDA/AIDS is the response to a hate email I received from someone who is infected with AIDS.

CRASH

CRASH é uma coleção de memórias digitais numa época em que digital significa descartável. A maioria de nossas vidas atuais está sendo gravada e experimentada através de uma rede, na forma de imagens digitais, mensagens de voz e aplicativos web interconectados.

CRASH is a collection of digital memories in a time when digital means disposable. Most of our current lives are being recorded and experienced through a network in the form of digital images, voice messages and interconnected web applications.



movimientos

Santiago ORTIZ [ESP]

Movimientos explora diversos algoritmos simples de cinética usados tipicamente (ou não), desde cinética linear a modelos complexos de interações.

Movimientos explores different simple algorithms of kinetics typically (or not) used, from linear kinetics to complex models of interactions.

arboles de textos

Arboles de Textos é um performer de texto fractal caligramático. A partir de textos escritos por diversas pessoas, surge uma geometria em forma de árvore, baseada em um algoritmo fractal e propriedades fractais da linguagem verbal. A língua está viva.

Trees from texts is a caligramatic fractal text performer. From texts written by different persons, emerges a tree-shaped geometry, based on a fractal algorithm and fractal properties of verbal language. Language is alive.

bacterias argentinas

Baseado na topologia de redes tróficas e redes gramaticais, **Bacterias Argentinas** é um modelo de vida artificial de bactérias que têm informação genética narrativa.

Based on topology of trophic nets, and gramatical nets, **Bacterias argentinas** is an artificial life model of bacterias who have narrative genetical information.

cerebro de Edgardo

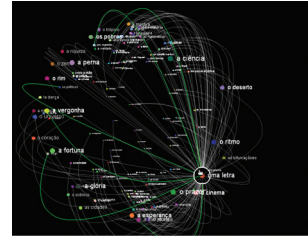
Cerebro de Edgardo é uma abordagem humorística dos generativos lingüísticos, baseada em uma rede gramatical e um caminho aleatório (browniano).

Cerebro de Edgardo is an humoristical approach to linguistic generatives, based on a gramatical net, and a random (brownian) path.

sintetizador

Sintetizador é um aplicativo simples que usa um sistema de sintetização de sons para gerar movimento em um espaço tridimensional. Ele mostra a multiplicidade de expressões das ondas.

Sintetizador is a simple application that uses sound synthesis system to generate movement in a 3D space. Shows the multiplicity of wave expressions.



spheres/esferas

Santiago ORTIZ [ESP]

Esferas moldadas pelo diálogo, uma rede de combinações semânticas. A riqueza das palavras consiste em suas relações recíprocas. Um único par de palavras justapostas é suficiente para criar narrativa, reflexões, teorias, poesia, humor, ou mesmo o arbitrário...

Spheres shaped by dialogue, a net of semantical combinations. The richness of words consists in their relations with one another. A single pair of words placed together is enough to create narrative, reflections, theories, poetry, humour, or even the arbitrary...



Archive 2

Sandra CRISP [GBR]

Projetado para ser visto em um monitor ou como uma projeção em parede em locais públicos. Imagens em camadas surgem com o tempo, justapostas a um áudio futurista, formando paisagens digitais em fluxo e transformação constantes.

Designed to be viewed on a monitor or as a large wall projection in public spaces Layered imagery emerges over time juxtaposed with futuristic audio, forming digital scapes in a constant state of flux and transformation.

Tales from the Desktop

Uma sequência não-linear de cenas animadas em colorido vibrante leva o espectador por uma jornada subjetiva.

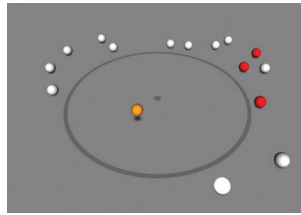
A non-linear sequence of vibrantly coloured animated scenes leads the viewer through a subjective journey.



patrickwatson.net Sébastien DÉCOSTE [CAN]

Patrickwatson.net é um ambiente imersivo na web que serve como contrapartida online do projeto musical de Patrick Watson, Just Another Ordinary Day. Inspirado pelas paisagens sonoras, climas e texturas cinematográficas que permeiam o álbum, esta iniciativa pretende ser uma exploração interativa e narrativa do conto de Gaelman de que derivam as composições musicais.

Patrickwatson.net is an immersive web environment that serves as the online counterpart to Patrick Watson's musical project, Just Another Ordinary Day. Inspired by the cinematic soundscapes, moods and textures that submerge the entire album, this venture was intended as an interactive and narrative exploration of Gaelman's tale, from which stem the musical compositions.



DribbleX SILVER [NOR]

DribbleX é uma interface experimental em 3D em tempo real para composição sonora espacial. Foi desenvolvida com a intenção de ser completamente intuitiva e amigável, e pode ser operada por qualquer pessoa sem experiência. O usuário pode escolher sons do conjunto, movê-los no espaço, mudar seu tempo e a cor de sua representação gráfica para fazer seu próprio desenho sonoro espacial.

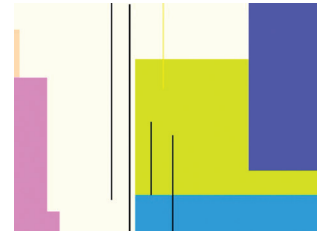
DribbleX is experimental real time 3D interface for spatial sound composition. It was developed with intention to be completely intuitive and user friendly and can be operated by anyone with no experience. User can pick sounds from set, move them in space, change their timing and change color of their graphical representation to make his/her own spatial sound pattern.



SINPLEX.com Shinya YAMAMOTO [JPN]

Certa vez visitei a mais antiga casa particular do Japão com dois amigos. Estávamos sentados numa varanda, sem fazer nada, quando vimos água pingando do telhado de palha. A imagem que tive na ocasião me fez querer criar **Sinplex**. No início eu coloquei som e cor, não era monocromática. Mas, depois de passar por diversos processos, ficou como é hoje.

I once visited Japan's oldest private house with two other friends. We were sitting on a porch, doing nothing, when we saw water dropping from the straw-thatched roof. The image I had at the time made me want to create **Sinplex**. In the beginning I put in sound, and it had color, so it was not monochrome. But after going through a number of processes, it became what it is like now.



Color Composer Steven READ [USA]

Neste projeto, projetei e construí um programa de software c# que serve como substituto para o ato de compor. Usando um serviço da internet que coleta o caos do ruído de frequências de ondas de rádio na atmosfera, a energia entrópica torna-se um substituto da energia criativa. Meu último trabalho usando esse software é uma série de estudos de cor. Essa série foi uma iniciativa minha de simplificar os aspectos visuais de minha arte computadorizada.

In this project I designed and constructed a c# software program that served as a stand-in for the act of composing. Using an internet service that harvests the chaos of atmospheric radio-wave frequency noise, entropic energy becomes the surrogate for creative energy. My latest work using this software is a color study series. This series was an effort for me to simplify the visual aspects of my computer art.



Traces of Culture: Searchbots Scour the Web Stephen WILSON [USA]

Traces of Culture apresenta uma série de eventos artísticos interativos em tempo real que investigam esse processo de busca e o compêndio subjacente. Em sete eventos Traces of Culture aciona máquinas de busca customizadas para vasculhar as imagens armazenadas na web.

Traces of Culture presents a series of real time interactive art events that investigate this search process and the underlying compendium. In seven events Traces of Culture unleashes custom-crafted searchbots to rummage the images stored in the Web.



Point-of-Purchase Portraits

SWAMP (Studies of Work
Atmospheres and Mass Production)
- Doug EASTERLY, Matt KENYON [USA]

Papel de tiquete fiscal foi obtido na Walmart e depois a emulsão sensível ao calor foi retirada seletivamente. O papel foi então devolvido a uma caixa registradora do Walmart, onde retratos de vários consumidores foram produzidos por meio de pixels criados dos dados em seus tickets de compras.

Receipt paper was acquired from Walmart, then the heat sensitive emulsion was selectively removed. The paper was then returned to a Walmart register, where portraits of various consumers were rendered via pixels created from the data on the receipt of their purchases.

Meat Helmet

Meat Helmet é um olhar perscrutante para a tentativa absurda das redes de fast food de vender para as pessoas de hábitos saudáveis.

Meat Helmet is a scrutinizing look at the absurd attempt of fast food chains to market to the health conscious.

vidSUvius

Este software foi escrito com o objetivo de misturar quatro fluxos de vídeo simultaneamente, em tempo real.

This software was written for the purpose of mixing 4 streams of video simultaneously, in real-time.

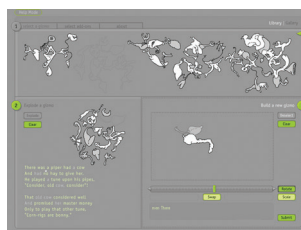


The Fish in the Machine #3 / Postcard / Tehran Trace / English Lessons / Writing Behaviour / Der Doppelgänger

Stuart POUND [GBR]

O último da trilogia **Fish in the machine**. Um baiacu amarelo, apanhado em um mundo de espelhos, muda de colorido para preto e branco em alto contraste, em síncope com os ritmos percussivos de música indonésia. De repente o vídeo muda de tom, incorporando um trecho de um programa de televisão com muito mais consequências políticas e sociais para todos nós.

The last in the **Fish in the machine** trilogy. A yellow puffer fish, caught in a world of mirrors, flickers from colour to high contrast black & white, in syncopation with the percussive rhythms of gamelan music. Suddenly, the video changes tone, incorporating an extract from a television broadcast with rather more political and social consequences for us all.

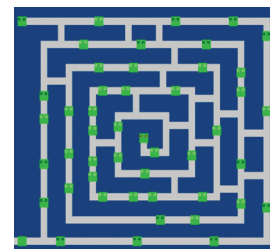


beadgee

Tamar SCHORI [ISR]

Beadgee é um brinquedo que pode ser considerado um instrumento textual. Ele se baseia em um livro chamado "Three Young Rats and other rhymes", que é uma coletânea de cantigas infantis do século 19 e é acompanhado de desenhos de Alexander Calder. Beadgee inclui cerca de 30 novos desenhos originais que acompanham uma seleção de versos. Os desenhos podem ser reordenados por Beadgee.

Beadgee is a toy that can be thought of as a textual instrument. It was based on a book called "Three Young Rats and other rhymes", which is a collection of 19th century nursery rhymes, and it is accompanied with drawings by Alexander Calder. Beadgee includes around 30 new original drawings that accompany a selection of rhymes. These drawings can then be reassembled by Beadgee.

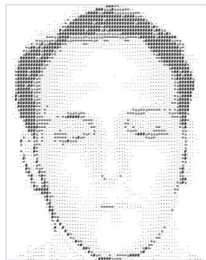


the bubble bath

Susanne BERKENHEGER [DEU]

O leitor que conduz o mouse, clicando ao longo de um hipertexto, tem a liberdade de opção (muitos leitores tendem a acreditar nisso). Para os espíritos livres, **The Bubble Bath** foi construído como um campo de treinamento educacional. A equipe de **Bubble Bath** só tem um objetivo: fazer os leitores aprenderem a gostar do fato de que não são eles que conduzem o texto. É o texto que os conduz.

The mouse-driven reader by clicking your way through a hypertext, you have the freedom of choice – many readers tend to believe. For those free spirits, the bubble bath has been built as an educational training camp. **The Bubble Bath** staff knows only one goal: to make the readers learn to love the fact that it's not them who drive the text. It's the text that's driving them.

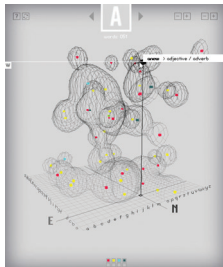


Bit mirror

Tobias GREWENIG [DEU]

Em *Bitmirror* o espectador em sua forma digitalizada se vê dissolvido em partículas abstratas e fragmentos acústicos. A representação é em código ASCII, que se situa entre os estilos mais antigos e puristas dos gráficos de computador. De maneira semelhante aos gráficos, o “input” acústico é dividido em partículas por síntese granular. Movimento, ruídos e voz emitem um comportamento de multidão simulado nesse sistema de partículas gráficas e acústicas.

In the *Bitmirror* the viewer in its digitized form sees himself dissolved, in abstract particles and acoustic fragments. The representation is ASCII code, which ranks among the puristic and oldest style means of the computer graphics. Similarly to the graphics the acoustic input is divided by granularsynthesis into particles. Movement, noises and voice release a simulated swarm behavior in this graphical and acoustic particle system.



base 26

TOXI [GBR]

Os palavrões têm uma posição especial na língua e na cultura inglesas, contando mais de 1.650 palavras. Na maior parte dos casos, o termo só é usado para abordar temas mais crus e sexuais, e seu uso foi efetivamente eliminado da linguagem da «boa» sociedade, principalmente devido a suas conotações negativas com relação à educação, etiqueta e status. De certa maneira, o uso de palavrões reflete a prudência esquizóide e o sistema de classes nas sociedades de língua inglesa, ainda hoje evidente.

Four-letter words have a special status in the english language and culture, counting in at over 1650 words. In most cases the term is only used to address the more crude, sexual subset and its use has been effectively eliminated from the language of “good” society, mainly due to its negative connotations with lack of education, etiquette and status. In a way, the use of those four-letter words reflects the schizoid prudence and class system in english speaking societies, still evident today.



War Everyday

Tom ANDRIUK [CAN]

Sem a guerra o capitalismo desmorona, e sem o terror a guerra não tem subjetividade. *War Everyday* é um vídeo sobre a falsidade da guerra e a imagem mediada da verdade. O vídeo exhibe uma resposta perturbadora ao militarismo, usando modelos em miniatura, bonecos de ação, stop-motion e técnicas de montagem de vídeo.

Without war, capitalism crumples and without terror, war has no subjectivity. *War Everyday* is a video about the falseness of war and the mediated image of truth. The video sets up an uncanny response to militarism using miniature models, action figures, stop-motion and video



sacrifier le Sacrifice sacrificing

Tamara LAI [BEL]

1. Doação do Outro :: Palavras-chave > catarse ; purificação; exorcismo ; abandono; renúncia ; separação... temas :: sacrifícios rituais / sacrifício de crianças: prostituição / trabalho / aborto/ sistema escravo...
2. Doação do Self :: Palavras-chaves > oferenda; oblação ; devoção; voluntariado ; amor... temas :: arte: arte carnal, body art / sacrifício dos pais / trabalho / religião: sacerdócio, santos, mártires / política: patriotismo, militância, atentado suicida, mulheres dominadas.

1. gift of the Other :: Key words > catharsys ; purification ; exorcism(e) ; abandon(ment); reno(u)ncement ; separation... topics :: ritual sacrifices / sacrifices of children: prostitution / work / abortion / slave system...
2. gift of the Self :: Key words offering; oblation ; devotion ; voluntariate ; love... topics : : art: carnal art, body art / parental sacrifice / work / religion : priesthood, saints, martyrs / politic : patriotism, militancy, attack-suicide, buckled women.



samsara

Valéry GRANCHER [FRA]

Samsara o convida a definir seu próprio estado de Buda. Você deve escrever um depoimento sobre sua alma budista.

Samsara is inviting you to define your own buddha state. You have to write a testimony regarding your buddhist soul.

found sculpture on mars

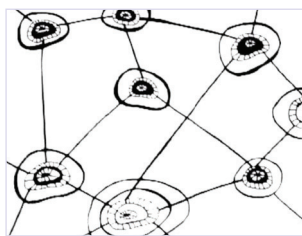
Found Sculpture on Mars está diretamente ligado ao conceito de “ready made” de Marcel Duchamp. Uma “escultura encontrada” pode ser um objeto diretamente ligado à habilidade humana ou tecnologia.

Found sculpture on mars is directly linked to Marcel Duchamp concept such like “ready made”. A “found sculpture” may be an object directly linked to human skill or technology.

“\”somewhere sometimes\”””

Somewhere Sometimes é uma obra de arte feita como uma mensagem enviada a uma lua de Saturno chamada Títã.

Somewhere sometimes is an artwork made like a message sent to one of the Saturn moon called Titan.



Projeto Eletro-I-Man

VJ Eletro-I-Man [BRA]

O *Projeto Eletro-I-Man* tem como objetivo repensar a ferramenta vídeo através da sua conjugação com outras técnicas. Esta idéia de convergência permite um diálogo entre suportes, que compõem um banco de dados híbridos, que até o momento, já possui mais de quinhentas seqüências animadas em vídeo.

The *Eletro-I-Man Project* has as objective rethinking the video tool through its conjugation with others techniques. This idea of convergence allows a dialogue between supports, which compose a hybrid data base that possesses, until this moment, more than five hundred sequences in video.



Acaso / By Chance

Vera BIGHETTI [BRA]

ACASO: Acontecimento incerto ou imprevisível; sucesso imprevisto, casualidade, eventualidade. - Acontecimento que não tem o grau de determinação normal que o homem poderia prever. Parece-me que fica claro que as novas relações homem-máquina estão alterando substancialmente nossas maneiras de ver, perceber e criar.

By Chance: Uncertain or unforeseeable happening; unforeseen success, fluke, eventuality. - Happening that has no degree of normal determination that a man could predict. It seems clear to me that the new man-machine relationships are substantially changing how we

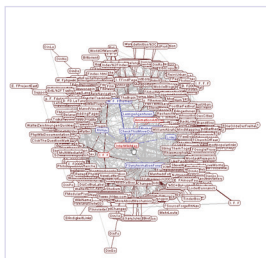
Tate Liverpool

Alt_Img_Tate

Wayne CLEMENTS [GBR]

Alt_Img_Tate é uma maneira alternativa de olhar para uma imagem online de galeria de arte. Ela mostra a galeria como texto que normalmente passa despercebido. *Alt_Img_Tate* busca aleatoriamente no site da Tate Modern por tags “alt”. São os textos que aparecem enquanto uma imagem está sendo carregada ou se o usuário optou por não carregar gráficos enquanto navega. *Alt_Img_Tate* vasculha as centenas de páginas web do site da Tate.

Alt_Img_Tate is an alternative way of looking at an art gallery's online image. It shows the gallery as writing that normally goes unnoticed. *Alt_Img_Tate* randomly searches the Tate Modern web site looking for “alt” tags. These are the texts that appear while a picture is loading or if the user has opted not to load graphics whilst browsing. *Alt_Img_Tate* searches through the hundreds of web pages in the Tate site.



RhNav - Rhizome Navigation

Walter RAFELSBERGER [AUT]

Rhizome Navigation oferece interfaces de navegação dinâmica, em texto e tridimensionais, baseadas em análise de log e rastreamento de usuários. Ela segue os princípios de Milieu Plateaux, de Gilles Deleuze e Felix Guattari. No caso de RhNav são utilizados dados -normalmente usados para supervisionar usuários - de maneira que a informação coletada é imediatamente devolvida aos usuários.

Rhizome Navigation provides both text based and three dimensional dynamic navigation interfaces based on log analysis and user tracking. It follows the principles of Gilles Deleuze and Felix Guattari's Milieu Plateaux. In the case of RhNav I use data - which is normally gained to supervise users - in a way that the collected information is given back to the users themselves instantly.



Earthly targets

Zoltan KOVACS [HUN]

Earthly targets é tecnicamente um experimento baseado na web que faz uma fusão entre fotografia e streaming vídeo. A conexão entre as duas mídias é um buraco pelo qual se pode atravessar a fotografia e por ele espiar o vídeo. Podem-se perceber pontos marcados no filme mudando de posição. Se você mover o "buraco" sobre um ponto marcado, significa que o acertou. Quando acerta um dos seres vivos em movimento ele se torna visível como um filme de vídeo subjacente através do buraco na fotografia.

Earthly targets technically is a web-based experimental making a fusion between still photograph and video stream. The connection between the two media is a hole you can pass through the photograph with and you can peep through and watch the video. You can notice signed points on the picture changing their position. If you move the "hole" over one signed point, it means that you target it. When you target one of the moving living beings it becomes visible like an underlying video picture through a hole on the still photograph.



O Pintassilgo e a Mamona

ZZZMUTATIONS [BRA]

O pintassilgo e a Mamona é uma animação experimental (motion design), na qual coloquei alguns flashes de minha infância.

O pintassilgo e a Mamona is an experimental animation (motion design), that I've put some flashes of my childhood.

Cite Collage

Em Bruxelas existe um local que se chama cidade administrativa. Nos anos 70 a Bélgica decidiu de agrupar em um só lugar toda as administrações do Estado. Hoje esses prédios estão vazios e o governo está querendo demolir este espaço apesar de muitos grupos e coletivos utilizarem este local para eventos.

There is a place in Brussels that is called "Cité Administrative". In the 70's Belgium decided to place the State administration in the same location. Today, as these buildings are empty, the government wants to demolish it even though many groups and collectives are still using this place for events.

HYPER-CINEMA



Cícero Inácio da SILVA

INSTALAÇÕES

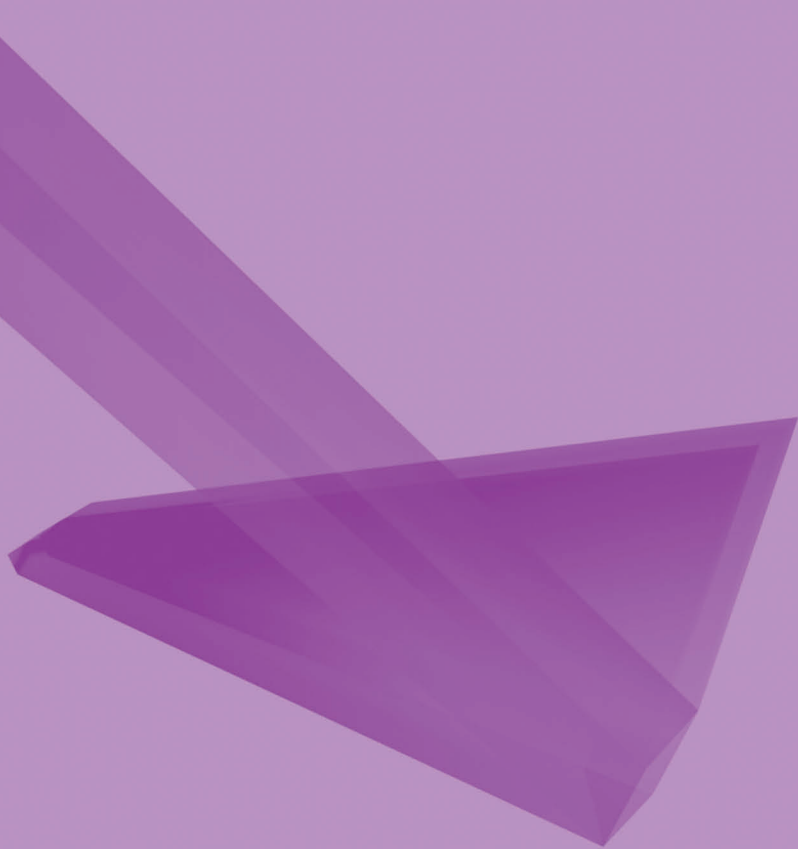
Alexandra MÉLOT [FRA]

Jean-Marc MUNERELLE [FRA]

Florian TALHOFER [DEU]



HIPER-CINEMATIVIDADE



Alicia FELBERBAUN + AR-t-UK [GBR]

Charly BRAUN [BRA]

Harris SKIBELL [USA]

Ian FLITMAN [GBR]

Lucas BAMBOZZI [BRA]

Raivo KELOMEES [EST]



Hipercinematividade

As imagens em movimento ganharam, assim como quase todas as áreas que tratam da imagem, novas formas de expressão e de reconhecimento. Antecedentes de movimentos como esses já foram experimentados e hoje fazem parte do cotidiano: as ferramentas conhecidas como câmeras, lentes e películas são diferentes e mais avançadas em relação às primeiras máquinas de captura de imagem. Quando se criaram as formas de filmar que permitiram a captação de luz com mais intensidade, ou que filmavam planos mais profundos e com mais visibilidade, a imagem daquilo que conhecíamos como mundo se alterou profundamente. A visibilidade que passamos a experimentar com as técnicas que surgiram e que operaram durante longo tempo como novidade, trouxe experiências de cunho radical não só no âmbito da visualização, mas também no âmbito sonoro.

Com o passar dos anos, e com o aperfeiçoamento das técnicas de projeção e de captação de imagens, o cinema, aquele que ainda causa uma certa inveja aos programadores de computador que trabalham com imagens, conseguiu fazer com que surgisse uma discussão em torno dessa técnica como arte. Não foi um caminho fácil, e, até hoje, o cinema ainda reflete sobre questões de cunho sociológico, psicológico e econômico de maneira muito forte e com sérias implicações.

Nesse contexto, o conceito de Hipercinematividade vem se instalar como procedimento de análise e também reflexão estética sobre os parâmetros do cinema em conjunção com as novas tecnologias. A seleção de filmes que utilizam as ferramentas digitais ainda é bastante reduzida, tendo em vista a dificuldade de se conseguir produzir filmes longas-metragens nesse suporte, mas já nos dá uma visão do que se pode denominar o “cinema interativo”.

Indo mais longe ainda, a proposta do conceito de Hipercinematividade pode ser ampliada para outras problematizações que já devem começar a aparecer desde agora que são: porque fazer filmes nos quais você pode atuar? Porque fazer filmes esteticamente idênticos aos filmes tradicionais? Quais as formas que um filme que explora técnicas novas de captação poderá criar?

São ainda questões incipientes, mas espera-se que o cinema interativo consiga se pensar como linguagem e não se deixe levar meramente pela técnica compulsiva e não pela plasticidade das formas, exatamente aquilo que deu mais vida ao cinema como o conhecemos hoje.

Hypercinemactivity

As in most areas that deal with image, images in motion have attained new forms of expression and recognition. Forerunners of similar movements have already been experienced, and today are part of the daily life: tools known as cameras, lenses and films are different and more advanced compared to the early image-capturing machines. New forms of filming which allowed to capture light with more intensity, or that filmed plans with more depth and visibility, were created, and the image of what we used to know as world has profoundly changed. The visibility we came to experiment with the techniques that have risen and long operated as a novelty has brought experiences of a radical nature, not only in the scope of visualization, but also in the sound range.

As years went by, and with the improvement of projection and image-capturing techniques, films, those which still cause a certain envy in computer programmers who work with images, caused a debate around that technique as an art form. It wasn't an easy road, and up today cinema still reflects on questions of sociological, psychological and economical nature.

In that context, the concept of Hypercinemactivity arrives as a procedure of analysis and also aesthetic reflection on the parameters of film, in conjunction with new technologies. The choice of films that use digital tools is still quite small, in view of the difficulties to produce feature films with that support, but already gives us a glimpse of what may be called “interactive cinema”.

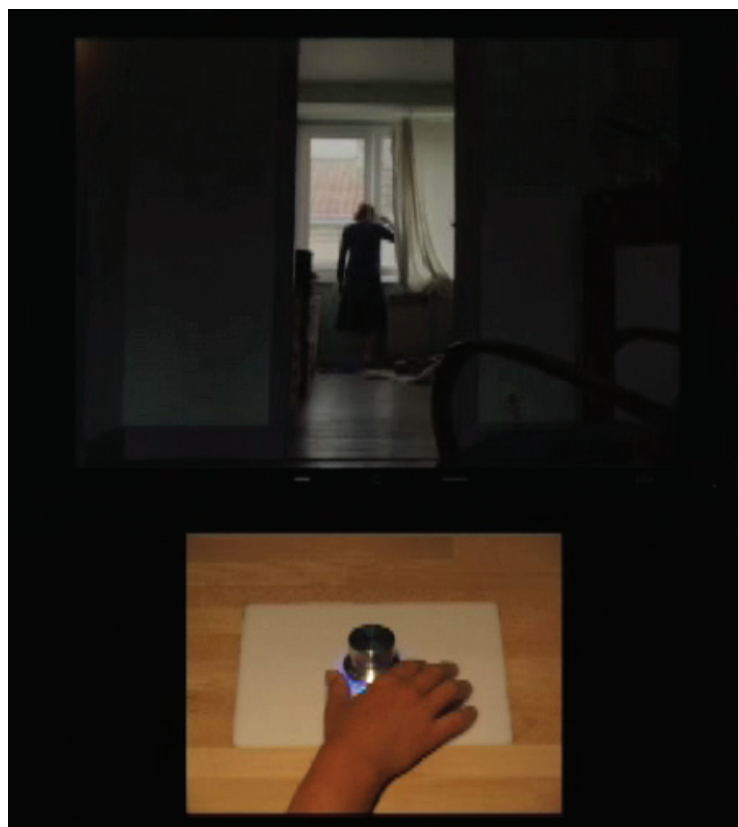
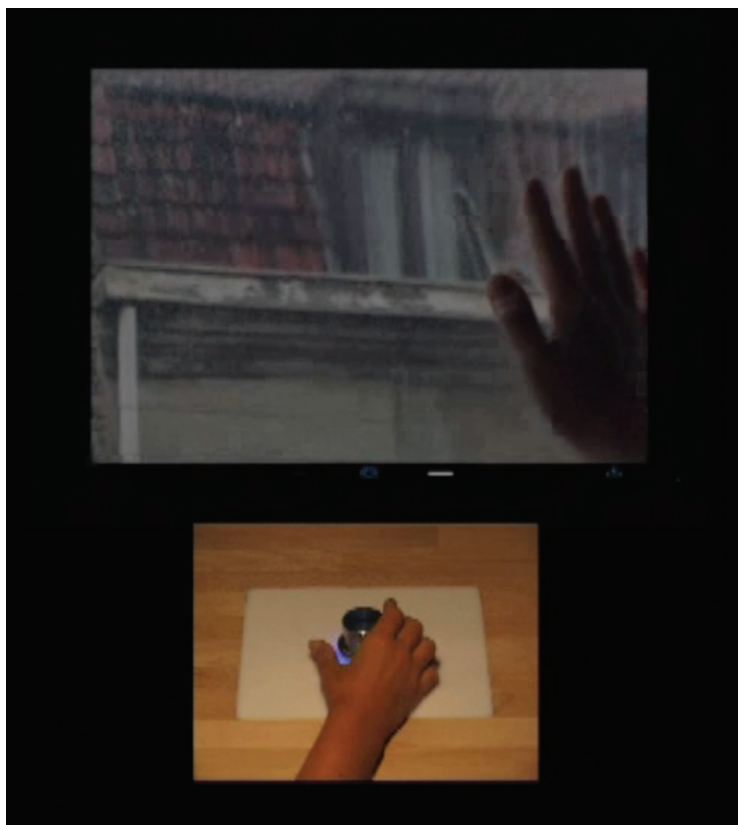
Going still further, the proposition of the Hypercinemactivity concept may be widened to other problems that should be starting to appear now, such as: Why to make films in which you can act? Why to make films aesthetically identical to traditional cinema? Which forms could be created by a film which explores the new capturing techniques?

They are still incipient questions, but we hope that interactive cinema may be thought of as a language, and is not merely led by compulsive technique, instead of the plasticity of forms, precisely what gave most life to cinema as we know it today.

Oeille



Alexandra MÉLOT [FRA]





Oeille / Eareye [Olhouvido]

Instalação de vídeo interativa

Esta instalação tem a forma de um cubo feito de tecido estendido, de tamanho suficiente para três visitantes de cada vez. No interior, um vídeo de 25 minutos passa ininterruptamente, e a trilha sonora pode ser ouvida através de fones. No centro do cubo há um sofá e, sobre um suporte, um controle remoto ligado a um computador. O vídeo mostra uma mulher sozinha num apartamento durante um dia inteiro. Ela é observada por um olhar que se move silenciosamente no espaço, ao mesmo tempo poeira, vento, olho, ouvido...

Sem intervenção do espectador, o dia se repete incessantemente. A interação pelo controle remoto provoca seqüências de momentos paralelos ao fluxo cronológico das cenas, segundo um sistema de correspondências.

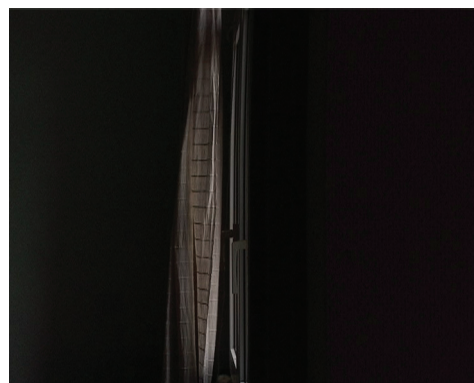
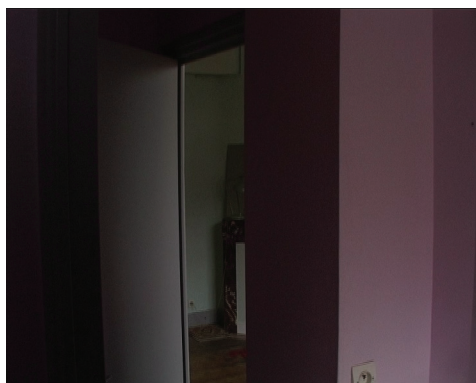
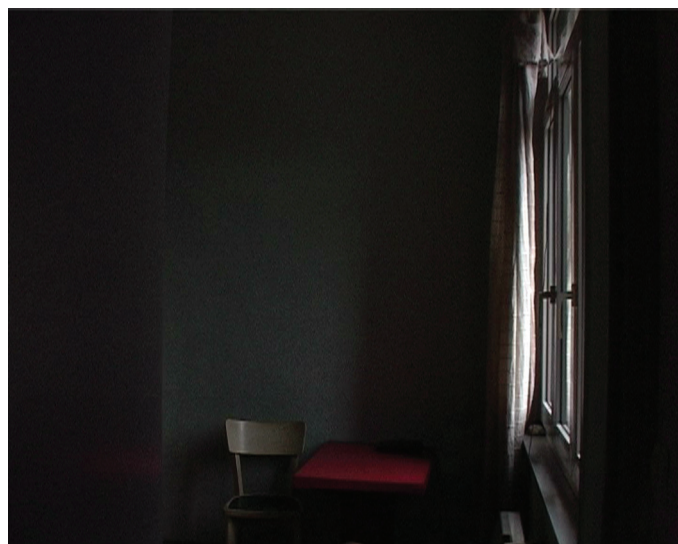
Oeille / Eareye

Interactive video installation

This installation takes the form of a cube made of stretched cloth, large enough for three visitors at a time. Inside, a 25 min. video plays in a loop and the soundtrack can be heard over earphones. In the center of the cube is a couch and a remote control on a stand, linked to a computer.

The video shows a woman alone in an apartment during the course of one day. She is being watched by a gaze that moves silently in the space, at once dust, draft of wind, eye, ear...

Without intervention on the spectator's part, the day is repeated endlessly. Interaction with the remote control triggers sequences of moments parallel to the chronological flow of the scenes according to a system of correspondences.



Assim, o espectador sai da sequência principal brincando com a superfície das imagens, descobrindo momentos de flutuação, digressões sonoras de espaço e tempo.

“Outro olhar se desloca para um rio em rápido movimento, que o sol, visto da margem, penetra até o fundo: aí se vê um grande peixe imóvel, de um cinza tão claro quanto os seixos que rolam abaixo dele, com a correnteza.”

Ausência, Peter Handke

Alexandra Mélot Nascida em 8 de maio de 1978, em Décines-Charpieu, França. Bacharel e mestre em estudos de cinema pela Universidade de Vincennes Saint Denis, Paris VIII. Realizou um filme documentário experimental: *C'est un ciel sans nuage* (39 min., prod. por G.R.E.C. e SCAM, 2003.)

The spectator thus leaves the main sequence by playing with the surface of the images, discovering floating moments, sonic digressions of space and time.

“Another gaze moves down toward a fast moving river which the sun, as seen from the shore, penetrates to the bottom : there is a great still fish, as light a grey as the pebbles that roll beneath it, with the current.”

Absence, Peter Handke

Alexandra Mélot Born May 8th, 1978, in Décines-Charpieu, France Licence and Maîtrise in cinema studies from Université de Vincennes Saint Denis, Paris VIII. Completed an experimental documentary film : *C'est un ciel sans nuage* (39 min., Prod. by G.R.E.C. and SCAM, 2003)



Les éternels

Jean-Marc MUNERELLE [FRA]





Les éternels (Os eternos)

A sensação de eternidade talvez seja o que Jean-Luc Godard chama de pecado original: a transição em que o Homem, à espera, sem destino ou melancólico, tem a sensação de uma situação eterna que nunca chegará ao fim. O homem contemporâneo encontra essa sensação de espera na vida cotidiana, e ela muitas vezes surge nos trajetos em transportes urbanos e em viagens. Essa espera tão contemporânea torna-se surreal nos espaços públicos. A automação controla esses espaços vazios, esses locais de microeventos e micropolítica. A informatização dos sistemas de iluminação, de ventilação, de comunicação que funcionam entre esses espaços produz uma sensação de presença/ausência reforçada pelos sons que eles emitem, pela quase inexistência de variações em espaços normalmente imóveis.

Em um vagão de metrô, um homem e uma mulher encontram-se pela primeira vez. Atrás deles, um homem quase idêntico sentado num banco lê um jornal. Todos descem na mesma estação. Seguem caminhos diferentes; há várias possibilidades, mas um único clique. Os dois homens vão se encontrar novamente na escada-rolante: um sobe e o outro desce.

The feeling of eternity is perhaps what Jean-Luc Godard calls original sin: the transition in which Man, expectant, aimless, or melancholic, has the sensation of an eternal situation that will never come to an end. Contemporary man encounters this feeling of expectation in his daily life, it often surges up in commutes and travels. This very contemporary awaiting becomes surreal in public spaces. Automation oversees these empty spaces, these sites of micro-events and micro-politics. The computerization of the lighting systems, the ventilation systems, the communications systems running between these spaces produces a feeling of presence/absence reinforced by the sounds they let out, by nearly nonexistent variations in otherwise still places.

In a subway car, a man and a woman meet for the first time. Behind them, a nearly identical man sitting on the bench reads a newspaper. They all step off at the same station. They follow separate paths; there are several possibilities, but only one single click. The two men will meet again on an escalator: one goes up and the other one, down.



A moça de cabelos compridos é interpretada por um ator e três atrizes, mudando de aparência e de personalidade. Em um espaço de exposição, há um monitor dependurado, com um pod e um mouse. Movendo-se livremente entre os três espaços - a estação de metrô, a escada-rolante, o estacionamento - conectados por portas e formando um único espaço, o espectador pode tentar entender o como e o porquê dessa vida repetida interminavelmente. Ou conhecer um dos personagens, ou visitar a cena do crime.

Conseqüentemente: escrever a história desse crime, fazer um filme com ela, definir as modalidades da redação de um roteiro interativo em Director, onde se teria liberdade para acompanhar qualquer personagem: o bom, o mau ou a mulher.

O que temos no final é a possibilidade de contar uma história interativa, ou acompanhar os personagens em seus percursos: esse espaço é um local de drama e amor reconstituídos, ele se reproduz num ciclo fechado.

The young woman with long hair is played by one actor and three actresses, she changes appearance and personality. In an exhibition space, a hanging monitor, with a pod and a mouse. Freely moving between the three spaces - the subway station, the escalator, the parking lot, connected by doors to make one single space -, the spectator can try to figure the how and the why of this endlessly repeated life. Or meet one of the characters, or visit the scene of the crime.

Accordingly: to write the story of this crime, to make a movie out of it, to outline the modalities of an interactive screenwriting in Director, in which one would be free to follow whichever character: the good, the bad, or the dame.

What we get in the end is the possibility of telling an interactive story, of following the characters in their meanderings: this space is the site of reconstituted drama and love, it plays in a loop.

Jean-Marc Munerelle nasceu em 1º de Março de 1972, em Verdun, França. Estudou no Royal College of Art, Londres.

Jean-Marc Munerelle was Born in March 1st 1972, in Verdun, France. Studied at Royal College of Art, London.



Le Fresnoy é uma escola de pós-graduação em Artes e um centro de pesquisa e produção audiovisual concebido e dirigido por Alain Fleischer. Ele permite que jovens artistas produzam trabalhos usando equipamento profissional, sob a orientação de artistas reconhecidos que também produzem novas obras. A ênfase é para romper as barreiras entre mídia e linguagens. Conseqüentemente, o trabalho teórico e prático abrange todas as linguagens audiovisuais, da mídia tradicional e eletrônica à tecnologia digital e outros novos avanços.

Le Fresnoy também oferece ao público uma programação de filmes de arte, arte contemporânea, concertos e outros eventos artísticos. As obras produzidas pelos artistas-professores visitantes e pelos jovens artistas também são exibidas em diversos eventos na França e em outros países.

Em 2005, Le Fresnoy teve Hicham Benohoud, David Link, André S. Labarthe, Andre Cera, Sven Pahlsson e Alain Buffard/Armandi Menicacci como artistas-professores convidados.

FILE festival Internacional de Linguagem Eletrônica e Le Fresnoy com o apoio cultural do Consulado General da França de São Paulo possibilitou a participação dos artistas Jean Marc Munerelle e Alexandra Mélot no FILE 2005.

Le Fresnoy is a post-graduate art school and audio-visual research and production centre conceived and directed by Alain Fleischer, it enables young artists to produce works using professional standard equipment under the direction of established artists who themselves produce new work. The emphasis is on breaking down the barriers between media and languages. Consequently, the theoretical and practical work embraces all audiovisual languages, from traditional and electronic media to digital technology and other new developments.

Le Fresnoy also offers the public a programme of art films, contemporary art, concerts and other artistic events. The works produced by the visiting artist-professors and the young artists are also shown in various events in France and abroad.

In 2005, le Fresnoy has invited Hicham Benohoud, David Link, André S. Labarthe, Andre Cera, Sven Pahlsson and Alain Buffard/Armandi Menicacci as guest artists-professors.

FILE Electronic Language International Festival and Le Fresnoy with the support of the France General Consulate in Sao Paulo made possible the participation of the artist's Jean Marc Munerelle and Alexandra Mélot in the FILE 2005.

[13terStock] / [13thFloor]

Florian THALHOFER and Kolja MENSING [DEU]





Ambiente seguro. Como na vida real, as histórias ocorrem simultaneamente, e não uma após a outra. Angústia, arquitetura e aventura estão a apenas um clique de distância. A mudança começa na borda...

Florian Thalhofer Nascido em 1972, estudou design na Universidade de Artes, Berlim. Estudou na Bellas Artes, Barcelona e na UCLA, Los Angeles, EUA. Diplomou-se em dezembro de 2000. Obteve seu mestrado na primavera de 2003. Desde a primavera de 2001, ensina "narrativa interativa" na Universidade de Artes, no Departamento de Mídia Experimental-Design. É o Inventor de [korsakow system], um software para criar projetos interativos e co-fundador e monitor no Korsakow Institute, Amsterdã. É também editor de imagens na Deutsche Welle TV, designer na Equinox Graphics e fotógrafo profissional da revista *Cairo Times*. Professor convidado no Instituto de Literatura Alemã na Universidade de Leipzig desde outubro de 2005.

Safe environment. Like in real life, stories occur simultaneously, not one after the other. Anguish, architecture and adventure are just a mouse-click apart. Change starts at the edge...

Florian Thalhofer Born 1972, studied design at the University of the Arts, Berlin. Studies at Bellas Artes, Barcelona, Spain and UCLA, Los Angeles, USA. Diploma in December 2000. Spring 2003 "Meisterschüler" (post-grad). Since spring 2001 Teaching in the class "Interactive Narration" at the University of the Arts, Department for Experimental Media-Design. Inventor of the [korsakow system], a software to create interactive narrative projects. Cofounder and Coach at the Korsakow-Institute, Amsterdam. Picture-editor at Deutschen Welle TV. Designer at Equinox Graphics and Professional Photographer AT CAIRO TIMES magazine. Professor at the German Literature-Institute, University of Leipzig since October 2005.



O mundo é vasto demais. Vasto e complexo demais para caber em minha pequena cabeça. Por isso uso um truque que é o seguinte: um a um, pego pequenos pedaços do mundo e tento compreendê-los o melhor possível. Coleciono esses pedacinhos do mundo em vitrines na minha cabeça. Cada vez que pego um novo pedaço do mundo, procuro em minha coleção até encontrar um pedaço parecido. Arquivo o novo pedaço na ordem certa em minha coleção, assim expandindo meu conhecimento, e uso o que aprendi com outros pedaços do mundo para me ajudar a compreender o novo pedaço.

Acho que todo mundo faz isso.

Mas, é claro, isso não quer dizer que eu compreenda o mundo. Pelo menos compreendo minha coleção. Por isso é importante sempre fazer novas ligações, criar novas linhas de conexão entre os pedaços do mundo.

The world is too vast. Too vast and too complex to fit into my small head. So I use a trick which goes as follows: One by one I take small pieces of the world and try to understand them as best I can. I collect these small pieces of the world in showcases in my head. Each time I get a new piece of the world, I search through my collection until I find a similar piece. I file the new piece in the correct order in my collection, thereby expanding my knowledge and use what I have learnt from other pieces of the world to help me understand the new piece.

I think everyone does that.

But of course this doesn't mean that I understand the world. At least I understand my collection. That is why it is important to always make new links, create new connecting threads between the pieces of the world.



Somewhere Between_Here and There, Narrativas Contadas

Alicia FELBERBAUN + AR-t-UK [GBR]

Jose BROIDE [ARG]

Project Manager

Diego FERREYRA [ARG]

Information Architect

Digital Librarian

Software Developer

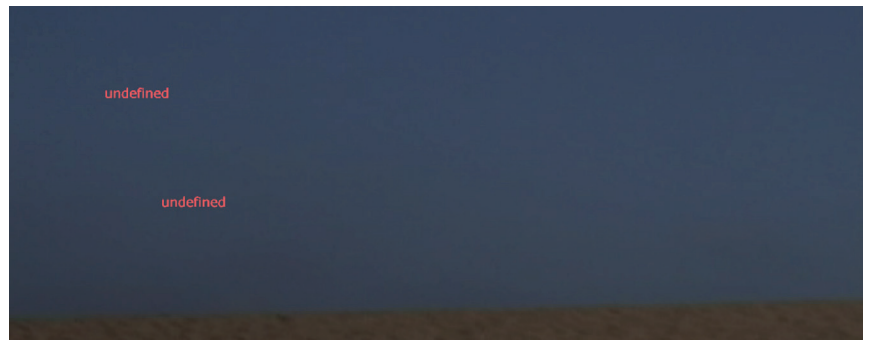
Responsible of the Model Data design

Javier PUEBLA [ARG]

Interactive Media Programmer

Diego MANSILLA [ARG]

System Engineer

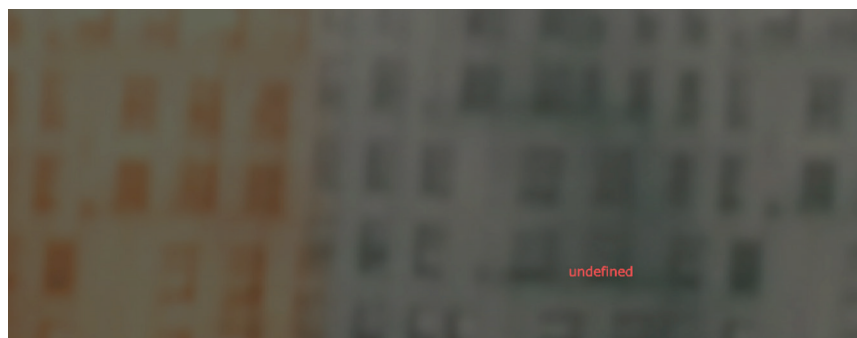


Numa abordagem de documentário experimental, esta obra analisa a identidade cultural, o intercâmbio cultural e a migração através da narrativa. Ela visa eliminar as fronteiras entre arte e documento social, envolvendo-se na cultura de material interdisciplinar através de uma exploração do processo digital. O trabalho se concentra no potencial de narrativas não-lineares quando computadores são acrescentados a seus processos de construção, através de algoritmos aplicados a uma série de elementos armazenados em um banco de dados. Através de uma experiência multimídia, os usuários passam a descobrir como pessoas de origens radicalmente diferentes - geográficas, culturais e políticas - podem, estranhamente, ter uma compreensão mútua e criar uma expressão comum. Ao compartilhar experiências de exílio, diáspora e deslocamento, elas compartilham a capacidade de morar em diferentes geografias imaginárias simultaneamente, criando uma estrutura narrativa comum.

A equipe IT radicada em Buenos Aires, Argentina e a artista radicada no Reino Unido têm trabalhado à distância. Na colaboração, desenvolveram um elaborado software especialmente desenhado que permitia que os conteúdos audio-visuais do projeto fossem combinados de um modo flexível e com um alto grau de interatividade por parte da 'audiência/usuário'. Nenhum dos sistemas de criação

Within an experimental documentary approach, this work looks at cultural identity, cultural exchange and migration through narrative. It aims to blur boundaries between art and social document engaging in the culture of cross-disciplinary material through an exploration of the digital process. The work focuses on the potential of non-linear narratives when computers are added to their construction processes, through algorithms applied to an array of elements stored in a database. Through a multimedia experience, the users come to discover how people of radically different backgrounds - such as geographical, cultural and political - can in some strange way - have a mutual understanding and create a common expression. By sharing experiences of exile, Diaspora and displacement, they share the ability to inhabit different imaginary geographies simultaneously creating a common narrative structure.

The IT team based in Buenos Aires, Argentina and the artist based in UK have been teleworking. In collaboration, they developed an elaborated custom-designed software that would allow the audio visual contents of the project to be combined in a flexible way and with a high degree of interactivity from the 'audience/user'. None of the available authoring systems



disponíveis podia fornecer uma base para o formato considerado. O projeto foi baseado em uma série de entrevistas em vídeo com pessoas que haviam experimentado alguma grande mudança onde viviam e as entrevistas foram dirigidas para focarem-se neste conteúdo. Entretanto, pretendeu-se sempre que estas entrevistas estivessem divididas em segmentos, com o material visual e sonoro tendo um elevado grau de independência no resultado final.

Alicia Felberbaum é uma artista nascida na Argentina, vive e trabalha em Londres.

2001-05 Bolsa Nesta afiliada ao Goldsmiths Digital Studios, Universidade de Londres.

2000 Esquema de Intercâmbio de Pesquisa AHRB em colaboração com o Imperial College de Ciências, Londres.

1999 Internet transmediale 99 Berlin

2005 EMAF- European Media Art Festival Osnabrueck

2004 Viper Basel International Festival for Film Video and New Media. Conference CH 2001 DAC International Digital Arts and Culture Conference Brown University Rhode Island USA

2001 CADE Digital Creativity Glasgow Scotland

2000 Textures of Memory- MAC, Birmingham

2000 IMA, Institute of Modern Art, Brisbane, Australia

2000 Textures of Memory, Piece Hall Art Gallery, Halifax

2000 Textures of Memory, Pitshanger Manor Gallery and Museum, London.

1999 Textures of Memory, Angel Row Gallery, Nottingham, UK.

1999 De Oude Kerk, Amsterdam : Axis, Foundation Amsterdamn.

were able to provide a basis for the form envisaged. The project was based on a series of video interviews with people who had experienced some major change in where they lived and the interviews were directed to focus on this content. However, it was always intended that these interviews would be split into segments, with the visual and audio material having a high degree of independence in the final form.

Alicia Felberbaum is an Argentinean born artist, who lives and works in London

2001-05 Nesta Fellow affiliated to Goldsmiths Digital Studios University of London

2000 Research Exchange Scheme AHRB in collaboration with Imperial College of Science London.

1999 Internet transmediale 99 Berlin

2005 EMAF- European Media Art Festival Osnabrueck

2004 Viper Basel International Festival for Film Video and New Media. Conference CH 2001 DAC International Digital Arts and Culture Conference Brown University Rhode Island USA

2001 CADE Digital Creativity Glasgow Scotland

2000 Textures of Memory- MAC, Birmingham

2000 IMA, Institute of Modern Art, Brisbane, Australia

2000 Textures of Memory, Piece Hall Art Gallery, Halifax

2000 Textures of Memory, Pitshanger Manor Gallery and Museum, London.

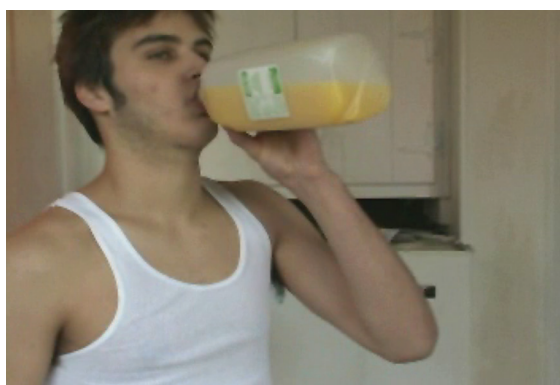
1999 Textures of Memory, Angel Row Gallery, Nottingham, UK.

1999 De Oude Kerk, Amsterdam : Axis, Foundation Amsterdamn.

17 LIFE FABLES



Charly BRAUN, Matias GUISADO [BRA]



17 LIFE FABLES é um filme interativo, “live-action” (ou seja, com atores) calcado sobre a estrutura narrativa popularizada em livros do tipo “escolha a sua própria aventura”. Neste projeto, nós, autores, propomos um começo, no qual começa a se revelar uma trama até que subitamente a mesma é interrompida e duas opções são dadas ao espectador, para que decida pelo protagonista. Uma vez tomada a decisão, a trama se desenrola novamente para ser interrompida de novo, e novamente duas opções são dadas, e assim sucessivamente até que o espectador chegue a um dos 16 finais possíveis. O projeto inteiro, desde a captação até a exibição (além de DVD e CD-Rom existe um site) foi feito digitalmente, sem verba alguma, e usando pequenos computadores e câmeras. A linguagem cinematográfica inspira-se um pouco no movimento Dogma 95 em sua crueza e mesmo os temas abordados, mas inspira-se também no universo de David Lynch.

17 LIFE FABLES is arguably the world’s first fully interactive, live-action film. Using a multi-lineal narrative structure inspired by the “choose your own adventure” juvenile books, we believe this project experiments with a format of filmmaking that should be in vogue in a near future, as medias converge more and more. Here, the spectator decides, after one same beginning, what the protagonist should do. Every couple of minutes the film freezes and two options are given. This happens until the spectator reaches one of the sixteen different endings. Done entirely on a digital platform, the film was first released on the internet, and now the DVD version is almost ready.



Charly Braun é um ator e cineasta brasileiro. Ele graduou-se no Emerson College, em Boston, USA. Viveu em Los Angeles por um ano, trabalhando em comerciais e vídeos de música. Dirigiu 5 projetos audiovisuais, e seu curta, “Quero ser Jack White”, foi exibido em mais de 20 festivais no Brasil e no mundo, recebendo, entre outros prêmios, o de Melhor Curta no Rio Film Festival 2004. Por três anos tem sido parte do elenco da peça “Os Sete Afluentes do Rio Ota”, de Robert Lepage, dirigida no Brasil por Monique Gardenberg.

Matias Guisado também recebeu seu BA no Emerson College, e tem trabalhado como designer e web designer em muitas empresas de design e propaganda. Ele atualmente vive em Madri, onde trabalha para Interbrand, criando design para alguns clientes como Ford, Deutsche Telekom e Dunkin’Donuts. Antes de 17 Life Fables, ele havia feito dois curtas em 8mm.

Charly Braun is a brazilian actor and filmmaker. He graduated from Emerson College, in Boston, USA, with a degree in writing and filmmaking. He lived in Los Angeles for one year, working in commercials and music videos. He has directed 5 audio-visual projects, his last short film, “Quero ser Jackie White”, was shown in more than 20 festivals in Brazil and in the world and recieved, among other prizes, Best Short in the Rio Film festival 2004. For three years now he has been part of the cast of Robert Lepage’s play “Os Sete Afluentes do Rio Ota”, directed in Brazil by Monique Gardenberg.

Matias Guisado recieved his BA also from Emerson College, and has worked as a designer and web designer in several design and advertising firms. He currently lives in Madrid where he works for Interbrand, designing for such clients as Ford, Deutsche Telekom and Dunkin’Donuts. Before 17 Life Fables, he had done two shorts in 8mm.

45 Seconds



Harris SKIBELL [USA]



"45 Seconds" é uma série de experiências explicitamente datadas ou happenings, cada qual com um claro início e ponto final, apresentada em uma interface com vídeo, gráficos e som. Ela explora a percepção da duração do tempo e atenção em uma experiência dividida, datada e rotulada. O som conduz a interface e a organização da peça. Uma grade sonora métrica ou quantificada, baseada no "compasso" da duração de cada evento, é embutida em todas as interações com a peça e sobreposta a cada vídeo. O vídeo e o som foram gravados em Nova York.

Harris Skibell é compositor e designer digital. Ele é diretor da product msd, uma produtora de música sediada em Nova York que cria som para televisão, web, cinema, wireless e projetos de arte para marcas como Bayer Worldwide, MasterCard, Bloomingdale's. Ele trabalhou com Helen Thorington para fundar a turbulence.org e criou o trabalho pioneiro na web "Snuff" (com Damon Horowitz) para Turbulence.

"45 Seconds" is a collection of discrete, explicitly timed experiences or happenings, each with a clear beginning and endpoint, presented in an interface with video, graphics and sound. It explores the perception of time duration and attention in chunked, timed and labeled experience. Sound drives the interface and organization of the piece. A quantized or metric sound grid, based on the "ticking off" of the duration of each event, is embedded in all interactions with the piece and superimposed on each video. Both video and sound were recorded in New York City.

Harris Skibell is a composer and digital designer. He is principal of product msd, a music production company based in New York City, which creates sound for television, web, film, wireless and art projects for brands such as Bayer Worldwide, MasterCard, Bloomingdale's. He worked with Helen Thorington to found turbulence.org and created the early web work "Snuff" (with Damon Horowitz) for Turbulence.



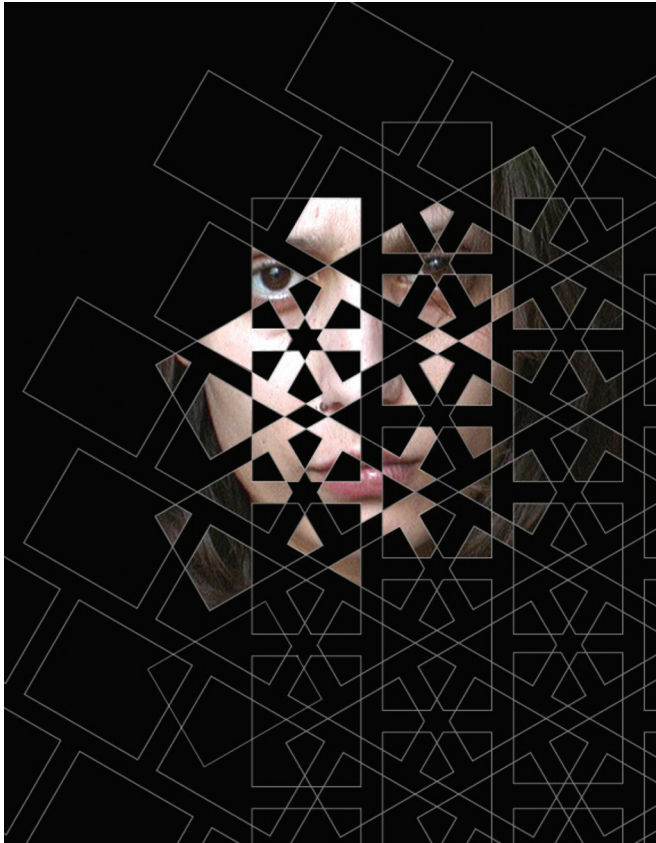
: 6



: 0

Hackney Girl

Ian FLITMAN [GBR]

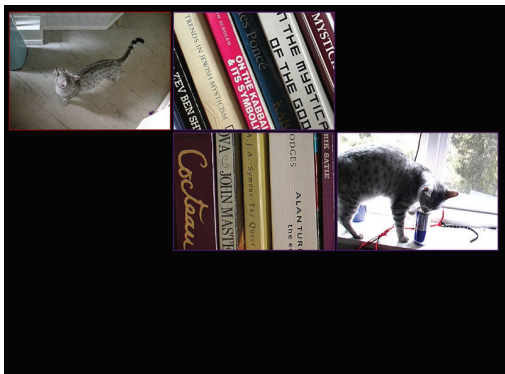
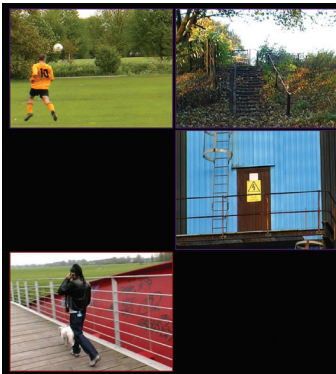
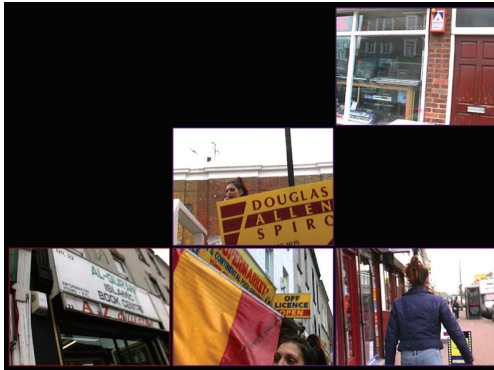
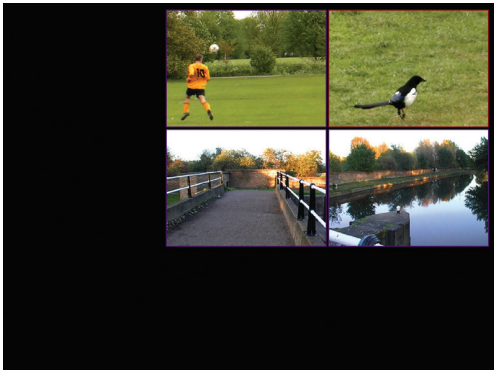


Hackney Girl é um diário do tipo vídeo-parede que descreve a jornada do artista inglês de Hackney, Londres, onde há uma população significativa de origem turca, para Istambul, na Turquia. É uma história de amor documentando o envolvimento do artista com a heroína do vídeo, Yasemin Güvenç, uma jovem atriz turca que volta para Istambul para trabalhar e o artista a acompanha. A história é editada dinamicamente, produzindo uma variedade interminável de cortes e versões com nuances diferentes da mesma narrativa básica. É virtualmente impossível ver a mesma versão duas vezes. Cada repetição pode durar de 12 a 18 minutos, dependendo da seleção de cenas determinada pelo computador. É recomendável que a peça seja vista uma vez do começo ao fim e então reproduzida para que seja verificado o quanto ela varia de uma versão para outra.

Ian Flitman nasceu em 1963. Estudou sistemas de software para artes e mídia na Universidade de Hertfordshire (Inglaterra). Em 2002 mudou-se de Londres para Istambul e essa história está documentada em seu projeto online/DVD Rom *Hackney Girl*.

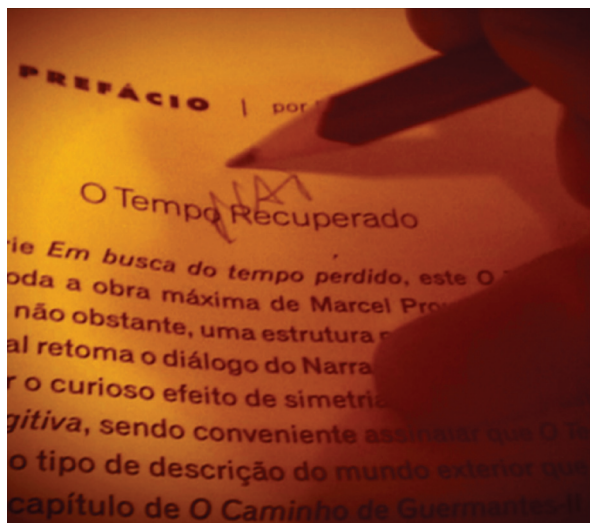
'Hackney Girl' is a video-wall type diary describing the English artist's journey from Hackney, London where there are significant immigrant populations of Turkish extraction, to Istanbul in Turkey. It is a love story documenting the artist's involvement with Hackney Girl's eponymous heroine, Yasemin Güvenç, a young Turkish actress, who went back to Istanbul to work and the artist followed. The story is dynamically edited at runtime producing an endless variety of cuts and differently nuanced versions of the same basic narrative. It is virtually impossible to see the same version twice. Each iteration can last between 12 and 18 mins depending on the shot selection determined by the computer. It is recommended the piece is seen once from beginning to end and then replayed to see how much it varies from unique version to unique version.

Ian Flitman was born in 1963. He studied Software Systems for the Arts and Media (Bsc Hons) at the University of Hertfordshire. In 2002 he left London and moved to Istanbul, the story of which is documented in his online/DVD Rom project *'Hackney Girl'*.



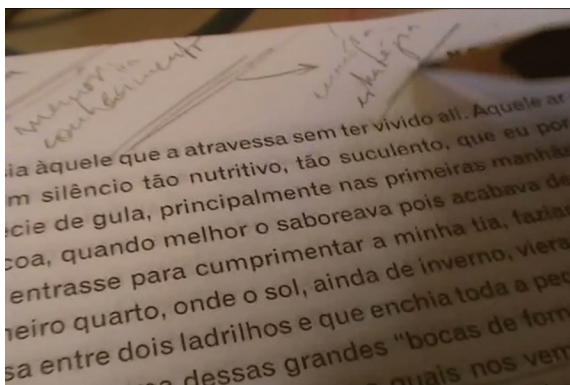
O tempo não recuperado

Lucas BAMBOZZI [BRA]



O Tempo Não Recuperado é o resultado de uma busca de imagens videográficas em um arquivo pessoal transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. Na forma de vídeo-instalação e em formato DVD, o trabalho foi conduzido de forma a permitir novos sentidos e configurações às imagens existentes, resgatando vestígios dos propósitos originais que motivaram a captação dessas imagens. As seqüências constituem registros fragmentados de uma memória fugidia e dispersa e compõem no conjunto um retrato extensivo e aberto do autor ao longo do tempo. Partindo de um acervo de imagens em vídeo formado ao longo de cerca de quinze anos, registradas com propósitos variados e em suportes distintos, alguns beirando a obsolescência, o trabalho propõe um percurso imersivo e analítico no universo visual do autor, proporcionando uma experiência de vasculhamento de emoções, sentimentos e conceitos impressos nas imagens arquivadas.

Not Recovered Time resulted from a search of video images in a personal archive transposed for nonlinear narratives and interactive formats. Existing both as a video-installation and as a DVD version, the work allows new configurations to the existing images, bringing to the surface the original intentions that had motivated the shootings. Compiled in the interactive work as a net of connections, the images constitute fragmented recordings of a dispersed memory and suggest an extensive and opened picture of the author along the time.

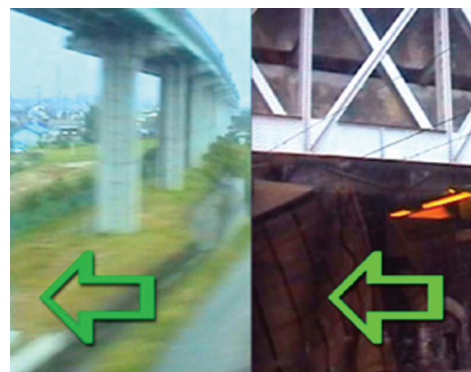


Lucas Bambozzi Desde o final dos anos 80 desenvolve estudos e trabalhos artísticos em torno da expressividade da linguagem audiovisual com ênfase nos meios eletrônicos. Foi artista residente no Centro CAiIA-STAR (atualmente Planetary Collegium, no Reino Unido), onde atualmente finaliza seu MPhil (Master of Philosophy). Tem escrito inúmeros artigos e críticas sobre arte eletrônica e digital em publicações e catálogos no Brasil e no exterior. Trabalha em várias mídias e suportes tendo construído um corpo consistente de obras em vídeo, filme, instalação, trabalhos site-specific, vídeos musicais, projetos interativos, Internet e CD-Rom. Seus trabalhos vêm sendo frequentemente premiados e exibidos em festivais e mostras em mais de 30 países. Atua junto a diversos coletivos de intervenção em mídias e performances de live-vídeo com os grupos FAQ/feitoamãos e C.O.B.A.I.A.

Lucas Bambozzi Born in 1965. Started to develop studies and artistic work using moving images by the end of the 80's, as an attempt to explore the expressive potentiality of the video and related media. His works are constituted by authorial and independent pieces, including a wide variety of spatial and time-based formats, such as installations, single channel videos, short films and interactive work. Has been frequently awarded and constantly screened inside and outside of Brazil in solo and collective shows in more than 30 countries. Lucas is currently a Mphil cadidate at STAR Program (University of Plymouth). Lives in São Paulo, Brazil.

Destinations

Raivo KELOMEES [EST]

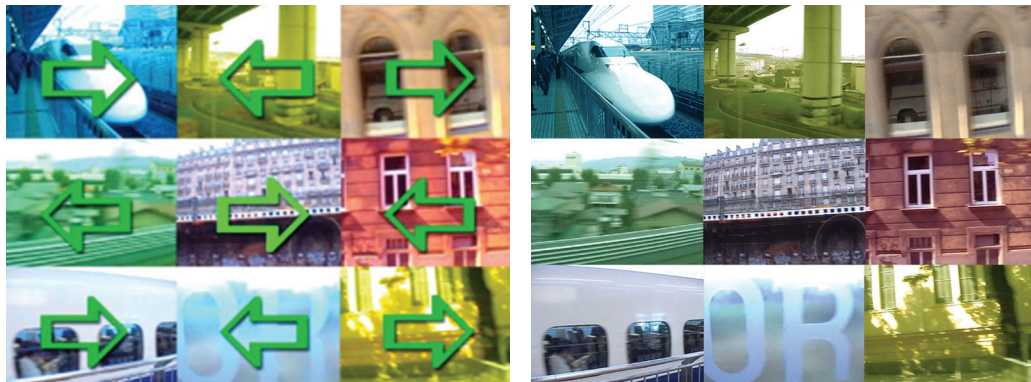


O videodiário interativo *Destinations* é feito segundo o princípio formal - a direção em movimento do vídeo na tela. O movimento do passageiro é oposto ao movimento do vídeo. A idéia básica é mostrar a relatividade dos movimentos no tempo e no espaço, assim como mostrar as opções que aparentemente fazemos para controlar a própria vida. Adquirir um controle definitivo para alcançar o destino que queremos é impossível.

Raivo KELOMEE é artista, crítico e educador em novas mídias. Vive em Tallinn (Estônia). Estudou psicologia, arte, história e design na Universidade Tartu e academia de artes em Tallinn. Atualmente trabalha como professor no departamento de mídia e criação publicitária no Colégio de Arte Tartu.

Interactive videodiary “Destinations” is made according to the formal principle - the moving direction of the video on the screen. The movement of the passenger is opposed to the movement of the video. The main idea is to show the relativity of movements in time and space, as well as to show the choices we seemingly make in order to control one’s life. Gaining an ultimate control in order to reach the destination we want is impossible.

Raivo KELOMEES Artist, critic and new media educator. Lives in Tallinn. Studied psychology, art, history, and design in Tartu University and Academy of Arts in Tallinn. Presently working as a professor at Department of Media and Advertisement Design of Tartu Art Colleg.





PANORAMAS

Douglas CAPE [GBR]

Elizabeth GENTILE [USA]

Gerard KUSTER [NLD]

Jorge ALBAN [CRI]

Marcelo MAIA [BRA]

Martin BOND [CAN]

MASSARA [BRA]

STUDIO POST MODERN [JPN]

Willy KAEMENA [PRT]

Z360 Panoramas

Douglas CAPE [GBR]



Panoramas cúbicos, panoramas individuais em tela cheia, tours panorâmicos em tela cheia (panoramas multinódulos com "hotspots").

Cubic Panoramas Single Fullscreen Panoramas Full screen Panoramic Tours (multi node panoramas with hotspots).



The Gates and Central Park, NYC

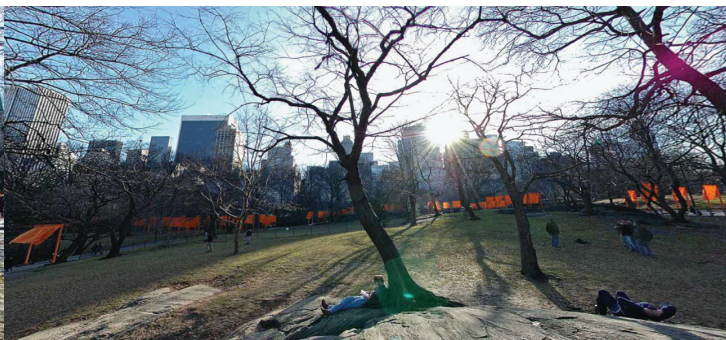


Elizabeth GENTILE [USA]



The Gates Quicktime VR Panoramas, arte documentando arte. Visite e veja virtualmente - à volta toda e para cima e para baixo - cenas do Central Park de Nova York. Um projeto vitrine de panoramas em 360° em Quicktime Virtual Reality criados como arte-mídia para documentar a arte de Christo e Jeanne-Claude durante a exposição de 16 dias de *The Gates* no Central Park em fevereiro de 2005. QTVR é geralmente usada para captar um momento no tempo, um pouco como a fotografia tradicional, mas em escala diferente. Aqui a QTVR faz isso, mas também tenta atrair o espectador e o convida a experimentar virtualmente a essência das cenas mostradas.

The Gates Quicktime VR Panoramas, art documenting art. Virtually visit and view - all around and up and down - scenes from New York City's Central Park. A showcase project of 360° Quicktime Virtual Reality panoramas created as media art documenting the art of Christo and Jeanne-Claude during their 16 day NY Central Park exhibition of "The Gates" in February 2005. QTVR is often used to capture a moment in time, somewhat like traditional photography, but on a different scale. Here the QTVR does that but also attempts to draw the viewer in and invites him or her to virtually experience the essence of the scenes depicted.



Groninger Museum - Netherlands



Gerard KUSTER [NLD]





Groninger Museum



Gerard KUSTER [NLD]





Zeedjik Lauwersoog



Gerard KUSTER [NLD]



Groninger Museum - Netherlands, Groninger Museum e Zeedjik Lauwersoog Em um panorama VR de 360 graus você pode se movimentar de maneira interativa. Na verdade, os passeios virtuais em 360 graus são a maneira mais realista de apresentar o meio ambiente. Imagens em 360 graus são como experimentamos a vida.

Groninger Museum - Netherlands, Groninger Museum e Zeedjik Lauwersoog In a 360 degree VR panorama you can interactively move around. In fact 360 degree virtual tours are the most realistic way to present the environment. 360 degree images are how we experience life.



Central American Gothic



Jorge ALBAN [CRI]





CENTRAL AMERICAN GOTHIC é um documentário em QuickTime Virtual Reality com som e interatividade que se destina a fazer o usuário olhar mais de perto do que o faria normalmente, enquanto se situa em quatro cenas de QTVR. Como em muitas de minhas obras anteriores, o espaço doméstico, neste caso a residência de um casal idoso, torna-se uma arena política, um local para meditar sobre a situação do sistema de valores que motivou suas vidas. Em um cumprimento à famosa pintura de Norman Rockwell **AMERICAN GOTHIC**, e distorcendo a definição do American Heritage Dictionary de American Gothic como alguém “excepcionalmente conservador, autodisciplinado e muito trabalhador”, o percurso virtual do jardim, da casa, da coleção de cactos e sinos do casal se transforma em uma metáfora sobre utopias desmoronadas, esperanças perdidas e morte.

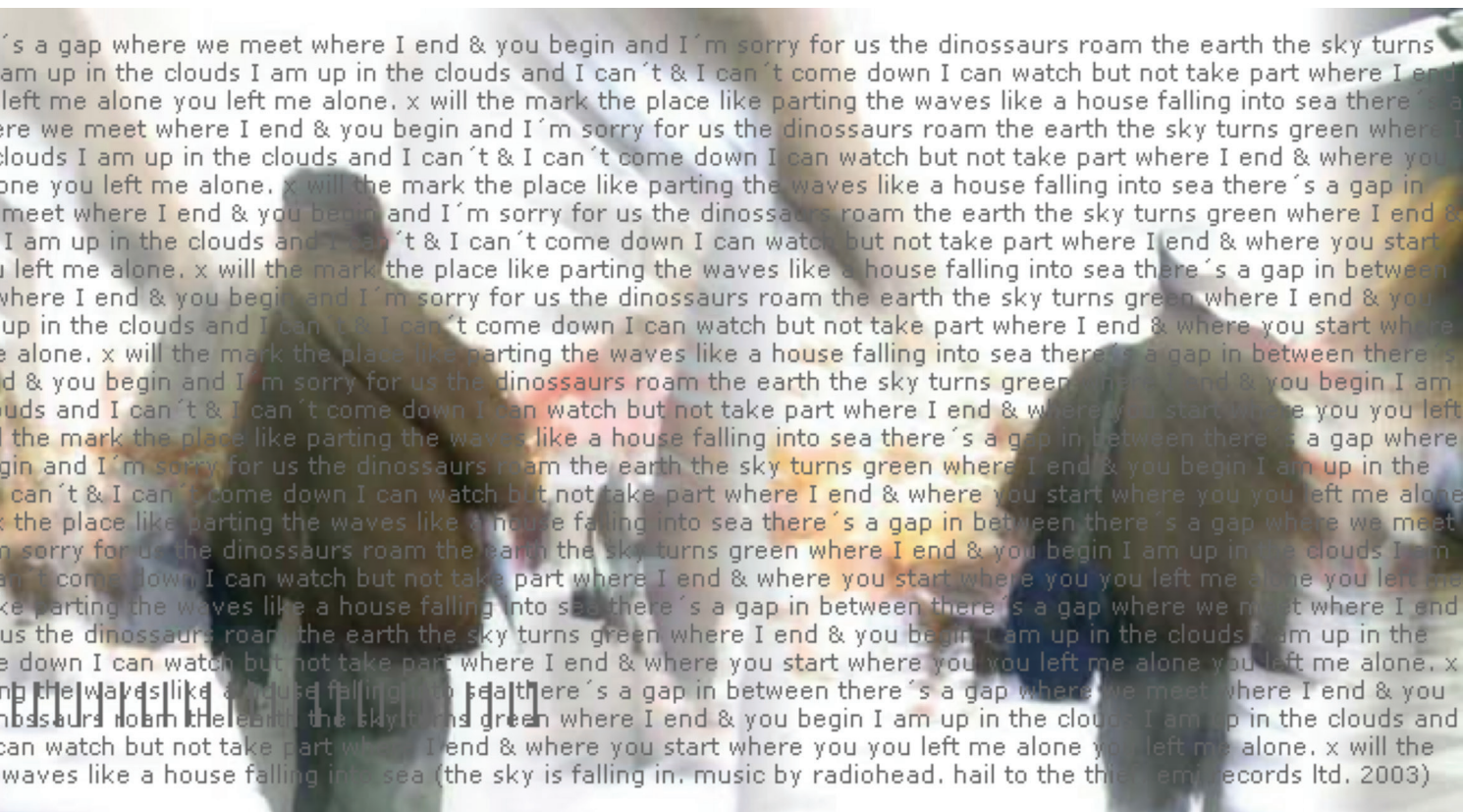
CENTRAL AMERICAN GOTHIC is a QuickTime Virtual Reality documentary with sound and interactivity designed to make the user look closer than he normally would, as he finds his way across four QTVR scenes. As in many of my previous works, the domestic space, in this case the residency of an elderly couple, becomes a political arena, a site to meditate about the state of the value system that motivated their lives. In a nod to Norman Rockwell's famous **AMERICAN GOTHIC** painting and twisting the American Heritage Dictionary definition of American Gothic as someone “exceptionally conservative, self-disciplined and very hard working” the virtual tour of this couple's garden, house, cactus and bell collection turns into a metaphor about fallen utopias, lost hopes and death.

1	2
3	4
5	6

1	2
3	4
5	6

[illegible][illegible]

there's a gap in between there's
green where I end & you begin I
& where you start where you you
gap in between there's a gap where
end & you begin I am up in the
start where you you left me alone
between there's a gap where we
you begin I am up in the clouds
where you you left me alone you
there's a gap where we meet where
begin I am up in the clouds I am
you you left me alone you left me
a gap where we meet where I end
up in the clouds I am up in the clouds
me alone you left me alone, x will
we meet where I end & you begin
clouds I am up in the clouds and I
you left me alone, x will the mark
where I end & you begin and I'm
up in the clouds and I can't, I can
alone, x will the mark the place like
& you begin and I'm sorry for
clouds and I can't & I can't come
will the mark the place like part
begin and I'm sorry for us the id
I can't & I can't come down I c
mark the place like parting the



Este é um projeto interativo composto por panoramas, animações de looping de fotos, sons e músicas. É um projeto que é frequentemente alimentado por informações que estão sendo constantemente coletadas e colocadas no sistema. Ele se produz e reproduz assim como o nosso modo de vida urbano.

This is an interactive project that uses panoramas, looped photos animations, sounds and music. It's a project that is frequently nourished; it produces and reproduces itself as our urban way of life.

panoramas temporários (c)

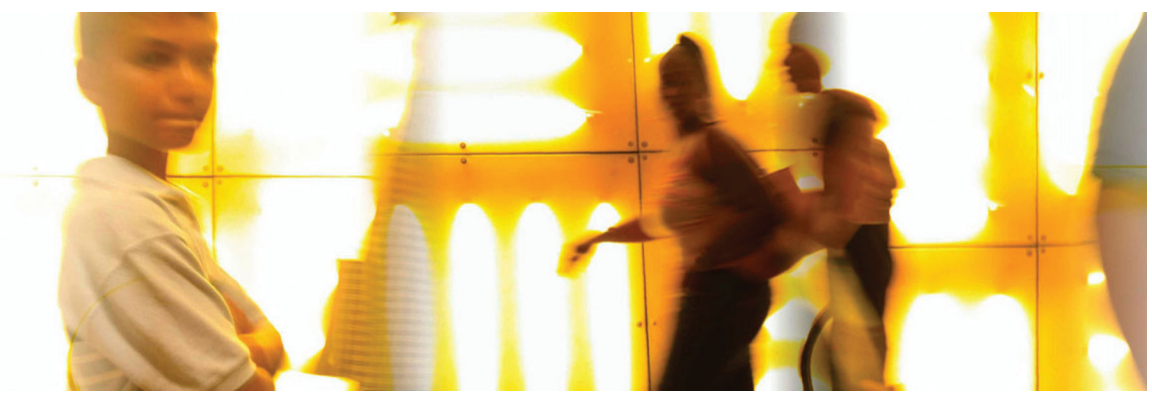
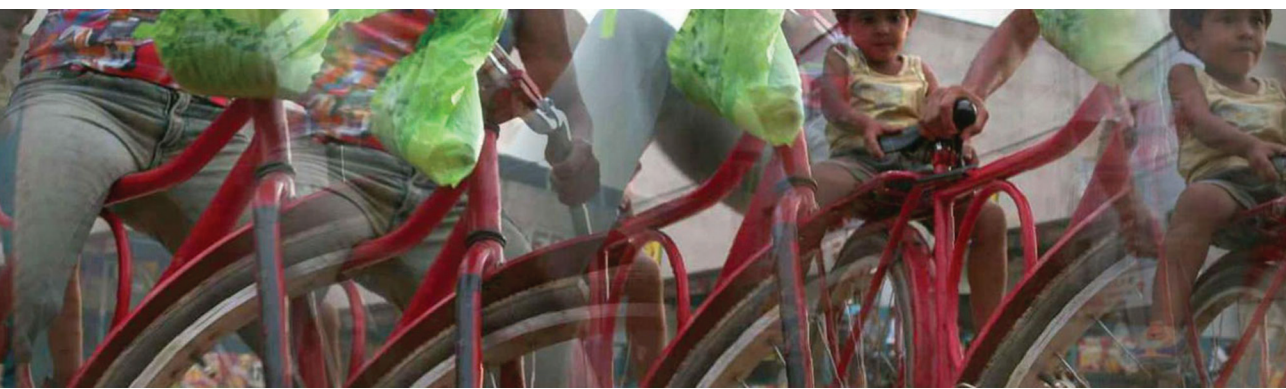
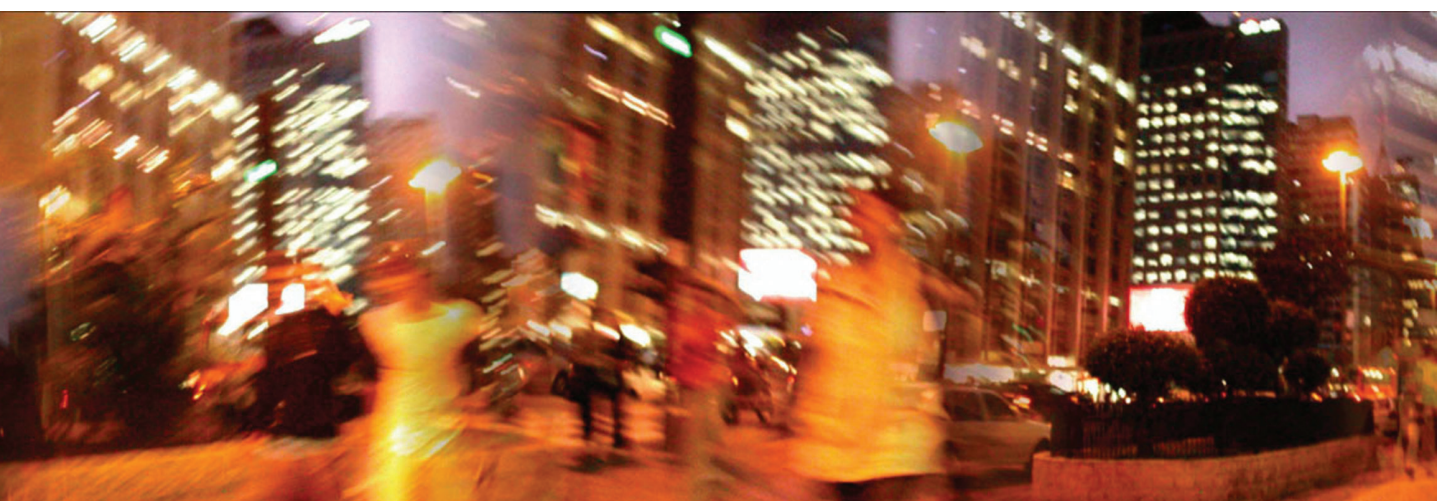


Marcelo MAIA [BRA]



As inter-relações que se dão no espaço social 'vívdo', o urbano, onde todos os indivíduos convivem numa relação supostamente harmoniosa e interdependente a estranhos e desconhecidos.

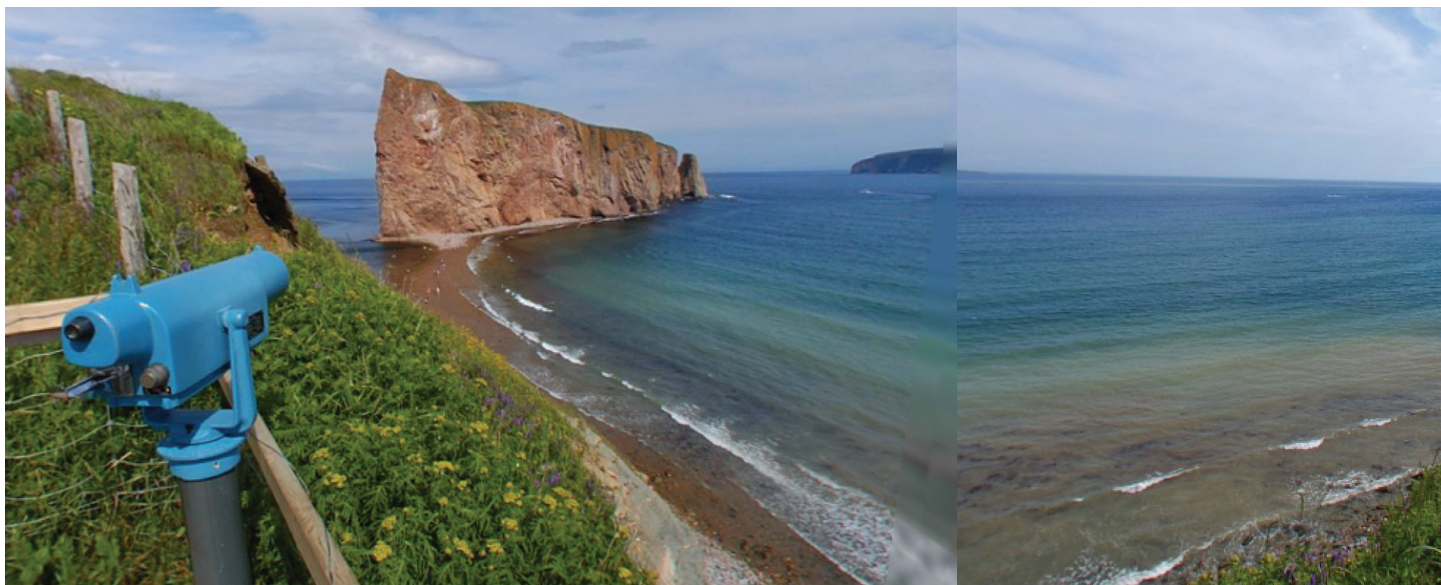
Interrelations that occur in the "lived" social space, the urban one, where all individuals live together in a supposedly harmonic and interdependent relation with strangers and unknown people.



Rocher Percé (Percé Rock)



Martin BOND [CAN]





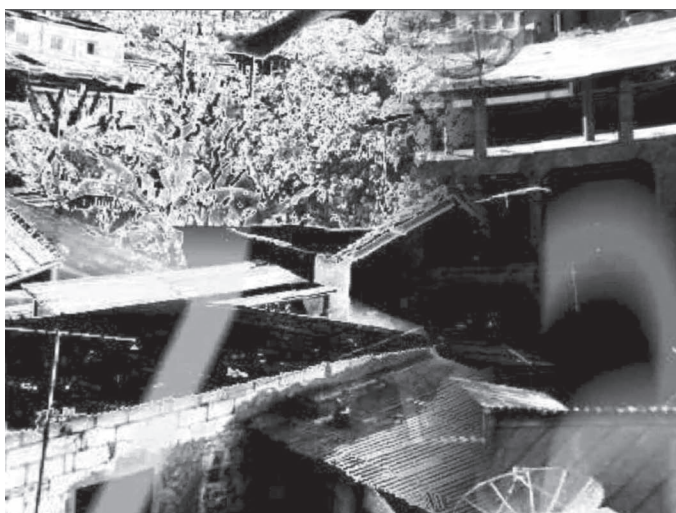
Rocher Percé (Percé Rock) Esta foto em 360° foi tirada no verão de 2003 no Mount Joli, diante da Percé Rock, localizada na região de Gaspésie, Quebec, Canadá.

Rocher Percé (Percé Rock) This 360° picture was taken during the summer 2003 on the Mount Joli, just in front of the Percé Rock located in Gaspésie Area, Quebec Canada.

Paisagem Interativa no Vale do Aço



MASSARA [BRA]



É um projeto de “cartografia” digital das particularidades espaciais que caracterizam a marginal da BR 381, um importante eixo rodoviário que corta uma das áreas urbanas de maior interferência industrial do país: o Vale do Aço. Neste projeto ela se constitui como o foco do mapeamento digital. Isso porque a paisagem marginal a ela funciona como um termômetro das características locais à medida que nos movimentamos. A partir dela podemos apreender vários cenários que se sucedem ao longo da região, permitindo um reconhecimento que, apesar de linear, oferece uma leitura cheia de variações ao longo de seu trajeto. O mapeamento da paisagem ao longo deste eixo viário tem como objetivo utilizar as tecnologias digitais de registro de imagens como potencializadoras de uma leitura conceitual do espaço urbano.

This project is a digital “cartography” of the spatial particularities that characterize the marginal area of the 381 Road, an important axis that goes through one of the urban areas with the largest industrial interference of the country: Vale do Aço. In this project, it constitutes the point of the digital mapping. The landscape is a kind of thermometer of the local features as we move in the axis. We can apprehend different scenarios that occur as long as we move, offering one understanding that, despite linear, offers a apprehension full of variations. The landscape mapping has the objective of to apply digital technology of imaging register as a potential reading of the urban space.



A temple of Kyoto in Japan



STUDIO POST MODERN [JPN]





Existem muitos templos antigos em Kyoto, Japão. Esses templos ensinam uma alma o “WABI” e “SABI” que as pessoas apressadas de hoje tendem a esquecer.

There are a lot of old temples in Kyoto in Japan. Such a temple teaches a heart of “WABI” and “SABI” which busy current people are apt to forget.

PANORAMICOS



Willy KAEMENA [PRT]





As torres gêmeas Petronas, de 88 andares, os edifícios mais altos do mundo com 452 metros até 17 de outubro de 2003, quando foram superadas pelo Centro Financeiro de Taipei, com 508 metros. Kuala Lumpur é a capital da Malásia e tem uma arquitetura surpreendente, que chamaria a atenção de qualquer fotógrafo VR. As fotos foram tiradas durante uma viagem ao sudeste da Ásia em novembro de 2004, quando visitei Bangkok/Tailândia, Manila/Filipinas, Melaka e Kuala Lumpur/Malásia e Dubai/Emirados Árabes (escala). O principal objetivo da visita foi fotografar uma fábrica na Malásia para um percurso em QTVR de 50 nós. Além disso, aproveitei para fazer fotos QTVR em todas as cidades que visitei.

PANORAMICOS The 88-storey Petronas Twin Towers, the tallest buildings in the world at 452m (1483 ft) until October 17th, 2003 when the Taipei 101 Financial Center topped out at 508m (1676 ft). Kuala Lumpur is the capital of Malaysia and has a stunning architecture which should call the attention of any VR photographer. The pictures were taken during a trip to South East Asia in Nov 2004, where I visited Bangkok/Thailand, Manila Philippines, Melaka and Kuala Lumpur Malaysia and Dubai United Emirates (Stop Over). Main purpose of the trip was picture taking of an industrial plant in Malaysia for a 50 node QTVR tour. Beside that work, I used my time to shoot QTVRs in all cities visited.

GAMES



Bo Kampmann WALTHER

Fabiano ONÇA



JOGOS

Anita JOHNSTON + Yumi-co [CAN]

Brian JUDY [USA]

Alessandro David de OLIVEIRA, Fabio Augusto MIYAWAKI,

Paulo Estevão BIAGIONI, Pedro Ivo de Aquino COSTA [BRA]

ludic-society.net [CHE]

Jim ANDREWS [CAN]

Grupo Kaiowa Games [BRA]

JODI [NLD]

ungravity [MEX]

Marcelo, Bruno, Rogério, Nathalia, Ricardo, Rodrigo e Adriano [BRA]

Martin WATTENBERG'S and Marek WALCZAK [GBR]

Mary FLANAGAN [USA]

Michael WILSON [USA]

Devin Charles HANSON, Shiraz KHAN, Brad MILLER,

Brian HEIN, Brian STANLEY, Chris WELCH [USA]

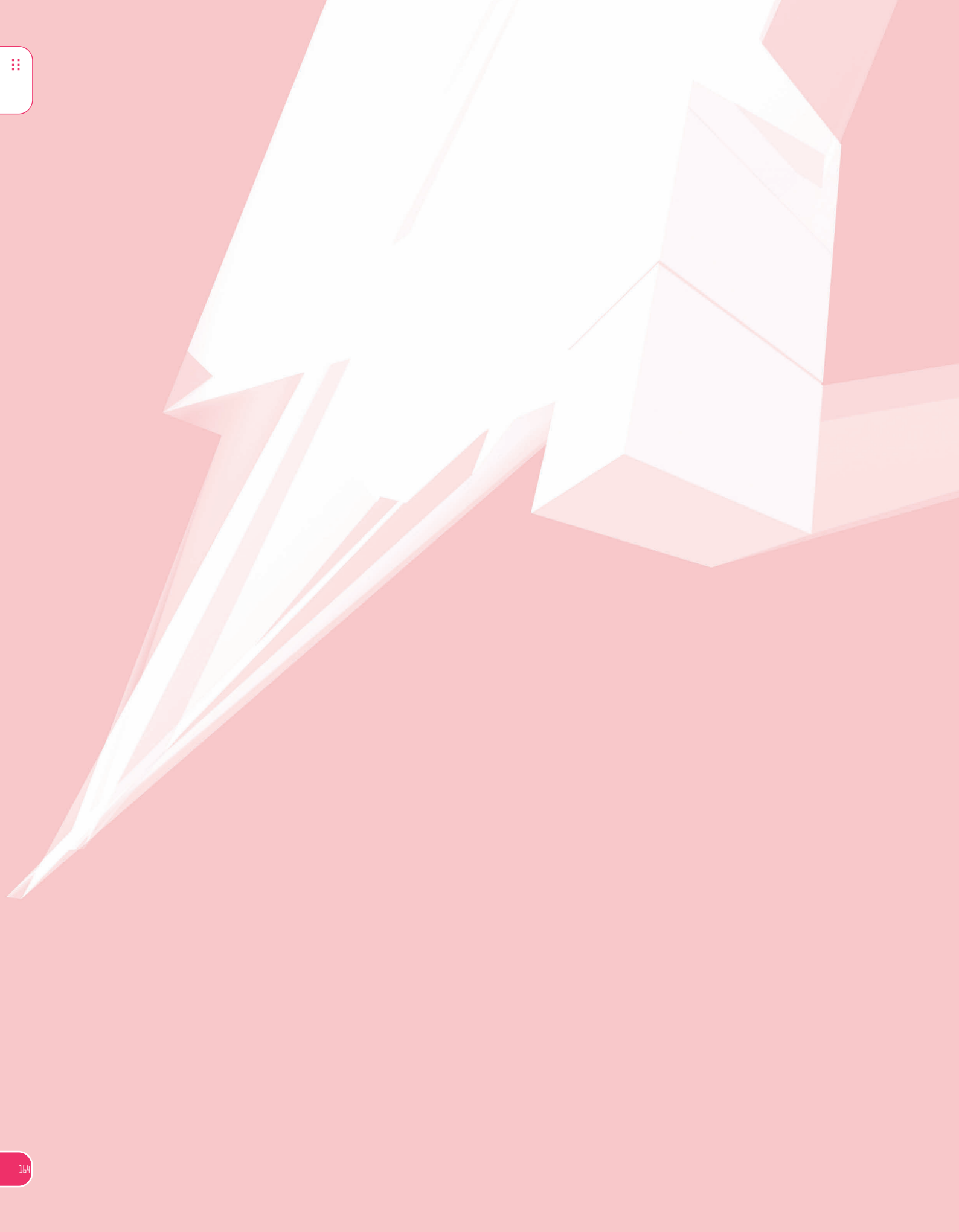
Panagiotis MICHALATOS [GRC]

Ricardo Miranda ZUÑIGA [USA]

Gabriel Lim Wai CHUNG, Bryan Fong Chi HANG [CHN]

c0deNerr0r [AUT]

Troy INNOCENT [AUS]



Brincando e Jogando

Reflexões e Classificações¹

Introdução

Este artigo pretende esclarecer as distinções entre brincar e jogar. Embora exista a tendência em considerá-los tipos de lazer semelhantes, acredito que haja importantes diferenças ontológicas e epistemológicas. O que é brincadeira? E o que é um jogo? São questões ontológicas porque lidam com estrutura e formalismos. Uma breve definição: brincadeiras são um território aberto em que o faz-de-conta e a construção de mundos são fatores cruciais. Jogos são áreas confinadas que desafiam a interpretação e a otimização de regras e táticas - para não falar em tempo e espaço. Além disso, há questões que enfocam a dinâmica de brincar e jogar. Estes pertencem a uma agenda epistemológica. Seguindo essa última linha, farei a distinção entre “modo de brincar” e “modo de jogar”. O segredo é ver o jogo como algo que ocorre em um nível mais elevado, estruturalmente assim como temporalmente. Tratando-se de brincar, a instalação da forma da distinção mundo-de-brincadeira/mundo-de-não-brincadeira deve, performativamente, realimentar-se durante a brincadeira: continuamente rearticulando essa distinção formal dentro do mundo-de-brincadeira, de modo a sustentar a ordem interna desse mundo. No entanto, no modo de jogar, essa rearticulação é pressuposta como um encarceramento temporal e espacial que impede que a estrutura de obediência às regras de um jogo se afaste do alvo. Em outras palavras: jogos não *devem* ser brincadeiras; mas isso não implica que eles não *exijam* brincar. Significa, na verdade, que no modo de brincar a profunda fascinação está na oscilação entre brincar e não brincar, enquanto o modo de jogar exige capacidades táticas do jogador para manter o equilíbrio entre um espaço estruturado e um não-estruturado.

Playing and Gaming

Reflections and Classifications¹

Introduction

This article aims to clarify the distinctions between playing and gaming. Although we often tend to regard them as similar types of leisure, there are, I will argue, important ontological as well as epistemological differences. What is play? And what is a game? These are ontological issues because they deal with structure and formalisms. A brief definition: Play is an open-ended territory in which make-believe and world-building are crucial factors. Games are confined areas that challenge the interpretation and optimizing of rules and tactics - not to mention time and space. Furthermore, there are questions that focus on the dynamics of playing and gaming. These belong to an epistemological agenda. Following the latter thread, I shall distinguish between “play-mode” and “game-mode.” The trick is to view gaming as something that takes place on a higher level, structurally as well as temporally. When it comes to play, the installation of the form of the play-world-non-play-world distinction must, performatively, feed back on itself during play: continually rearticulating that formal distinction within the play-world, so as to sustain the internal ordering of the play-world. However, in the game-mode, this rearticulation is already presupposed as a temporal and spatial incarceration that protects the rule-binding structure of a particular game from running off target. In other words: games *should* not be play; but that does not imply that they do not *require* play. This means, in effect, that in the play-mode the deep fascination lies in the oscillation between play and non-play, whereas game-mode presses forward one’s tactical capabilities to sustain the balance between a structured and an un-structured space.

No modo de brincar, não é desejável recair na realidade (embora sempre exista esse risco). No modo de jogar é geralmente uma questão de avançar para o próximo nível e não perder a visão da estrutura.

Ao longo deste artigo, abordarei ambos os modos mencionados, e o farei “testando” brincadeiras e jogos à luz de uma estrutura teórica de sistemas. A relevância de se aplicar esse vocabulário - talvez nada eloquente - é o fato de que tanto brincar quanto jogar enfrentam complexidade, constroem dinâmicas estruturais e lidam com formas. Visto dessa maneira, podemos nos libertar - e isso não tem significado negativo - de qualquer evidência etnográfica ou etnometodológica. Isso não pretende determinar que toda brincadeira é igual, seja a de uma criança pequena, de um escolar, de um jogador online ou de um jogador profissional. Tampouco pretende ignorar as variações entre os chamados “jogos de ganhar ou perder” em que todas as jogadas (em princípio) são conhecidas pelos jogadores (ou pelo computador) e os “jogos de ‘n’ resultados”, em que os movimentos e ações não podem ser (somente) decididos pelas regras. O que é focado aqui são as configurações lógico-formalistas que *como tais* agem como veículos indispensáveis às atividades de brincar e jogar. Essas atividades podem ser vistas como subsistemas diferenciados, cada qual operando como sistema “autopoietico” (autoprodutor), com um código, um meio, elementos e uma linha demarcatória (Luhmann 1990; Thyssen 2000). O que está em questão aqui é uma certa capacidade para reestruturar domínios de significado por meio da interconexão de elementos e através de operações de forma funcionais específicas.

O artigo contém duas partes principais. A primeira extrapola alguns dos principais pontos conceituais da pesquisa sobre brincadeiras e jogos no século 20; a segunda e maior parte estabelece um instrumental teórico para a classificação de brincadeiras e jogos e oferece uma descrição de sua organização. Essa descrição novamente contém duas partes. Primeiramente, ilustro os limites e restrições iniciais em brincadeiras e jogos e, em seguida, trato do modo como o espaço e o tempo são organizados e funciona neles.

1. O que há em um jogo?

Brian Sutton-Smith (1997) afirma que é quase impraticável descrever brincadeiras e jogos em termos positivos, não paradoxais (ver também Juul 2001). Em vez disso, ele sugere exemplificações diferentes baseadas na “retórica”. Se fizermos esta ou aquela pergunta semântica, cultural ou social, quase certamente teremos esta ou aquela resposta.

In play-mode one does not want to fall back into reality (although there is always the risk of doing so). In game-mode it is usually a matter of climbing upwards to the next level and not lose sight of structure.

In the course of the article I shall address both of the above-mentioned modes, and I will do so by “testing” play and games in the light of a systems theoretical framework. The relevance of applying such a – perhaps far from eloquent – vocabulary is the fact that both play and games cope with complexity, build structural dynamics and deal with forms. Viewed this way, we can furthermore free ourselves - and this is not meant negatively - from any ethnographic or ethnomethodological evidence. This is neither to determine that all play is equal whether it be that of a young child, a schoolchild, an online gamer or a professional gamer. Nor is it to ignore the variations between so-called “zero-sum games” in which all draws (in principle) are known to the players (or the computer) and “n-sum games” in which moves and actions cannot (solely) be decided by the rules. Rather, what is focused on here is the logico-formalistic configurations that *as such* act as indispensable vehicles for play and game activities. These activities can be regarded as differentiated subsystems each of which operates as autopoietic (self-producing) systems with a code, a medium, elements and a borderline (Luhmann 1990; Thyssen 2000). What is at stake here is a certain capacity for structuring domains of meaning through the interconnection of elements and through specific functional form-operations.

The article falls into two main parts. The first part extrapolates some of the conceptual highlights of twentieth century play- and game research; the second, and major, part establishes a theoretical toolbox for the classification of play and games and offers a description of their organisation. This description again falls into two parts. First, I illustrate the initial boundaries and constraints in play and games, and second I deal with the way space and time is assembled and function in them.

1. What's in a game?

Brian Sutton-Smith (1997) argues that it is nearly impracticable to describe play and games in positive, non-paradoxical terms (see also Juul 2001). Instead, he suggests distinct exemplifications based on “rhetoric.” If we ask this or that cultural or social semantic question, we will almost certainly get this or that answer. We cannot,

Parece que não podemos escapar de nosso horizonte paradigmático, já que nossas observações estão entrelaçadas em nosso próprio entendimento do que é observado. Sutton-Smith afirma que estamos tão sobrecarregados de brincadeira em termos de ação e epistemologia que se torna uma tarefa paradoxal superar esse esquema e observar a brincadeira de maneira neutra e ontológica. O “como” obstrui o “que”.

Em *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga aborda até certo ponto as mesmas idéias construtivistas de Sutton-Smith, embora seja muito mais positivista em sua explicação. Brincar, ele diz, constitui formas culturais e modalidades de significado que facilitam as normas e os códigos da ação semiótica social. Além disso, ele afirma que brincar é mais antigo que a própria cultura; que brincar é temporal e espacialmente confinado, o que significa que o brincante está comprometido com as regras que regem o comportamento da brincadeira; e finalmente, ele enfatiza que brincar liberta o sujeito para realizar ações sem consequências materiais.

Man, Play, and Games (1958), do filósofo e cientista social francês Roger Callois, concentra-se na tipologia dos “jeux”. Callois examina o brincar basicamente através de suas origens sócio-históricas e as combina com o sortimento de classes de jogos e a maneira como eles promovem a dinâmica social. Brincar é algo que alguém *faz*; mas também é o nome de uma *coisa*. Segundo ele, existem jogos “agon”, que se baseiam em competição ou conflito, como os jogos de disputa e de corrida; jogos “alea”, que se relacionam à sorte ou acaso (por exemplo, roleta); de “mímica”, que têm a ver com simulação e faz-de-conta, como, por exemplo, assumir um papel numa brincadeira infantil; e “ilinx”, que são jogos baseados na vertigem, como as montanhas-russas. Callois também apresenta uma teoria da complexidade estrutural dos jogos: “paidea” são jogos livremente (isto é, menos) organizados, enquanto “ludus” significa jogos altamente organizados.

As manobras categóricas podem, no entanto, não ser tão simples, porque elas surgem diferentemente dependendo do ponto de observação. Quando jogamos o jogo dinamarquês de matador na primeira pessoa *Hitman: Codename 47* (2000), pode-se dizer, segundo Callois, que precisamos em primeiro lugar “entrar no personagem”, assumindo um papel preciso - o de um matador -, antes de podermos iniciar a ação dentro do jogo. Claramente, nessa fase, estamos no domínio do faz-de-conta e do fingimento. Portanto, um jogo exige um *estado de espírito* de brincadeira que é algo diferente do *jogo* específico em questão. Quando estamos “dentro” do jogo e comprometidos com suas regras, padrões de mundo e assim por diante, *Hitman* obviamente se apresenta como um jogo baseado em agon, que desafia as capacidades sensório-motoras e a agilidade de reações do usuário.

so it seems, escape our paradigmatic horizon, since our observations are entangled in our very understanding of what is observed. Sutton-Smith asserts that we are so burdened by play in terms of action and epistemology that it becomes a paradoxical task to overstep this framework and gaze upon play in a neutral and ontological fashion. The “how” obstructs the “what”.

In *Homo Ludens* (1938) Johan Huizinga touches to some extent upon the same constructivist ideas as Sutton-Smith, although he is far more positivistic in his explanation. Playing, he says, constitutes cultural forms and modalities of meaning that facilitate the norms and codes of societal semiotics. Furthermore, he argues that play is older than culture itself; that play is temporally and spatially confined, which means that the player is committed to the rules that govern play behaviour; and finally he emphasises that play sets the subject free to perform actions without material consequences.

Man, Play, and Games (1958) by the French philosopher and social scientist Roger Callois focuses on the typology of “jeux.” Callois examines play primarily through its socio-historical origins, and he combines these with the assortment of game classes and the way they foster social dynamics. Play is something one *does*; but it is also the name of a *thing*. There are, he says, “agon” games which are based on competition or conflict, as in match- and racing games; “alea” games that are nested in chance or luck (e.g. Wheel of Fortune); “mimicry,” that has to do with simulation and make-believe, for instance by assuming a role in children’s play; and “ilinx,” which are games founded on dizziness, as in roller coasters. Callois furthermore provides a theory of the structural complexity of games: “paidea” are freely (i.e. less) organised games, whereas “ludus” means highly organised games.

The categorical manoeuvres may not be that straightforward, though, because they emerge differently depending upon one’s point of observation. When playing the Danish first-person-shooter *Hitman: Codename 47* (2000), one may say, following Callois, that we must first and foremost “get into character” by assuming a precise role - that of a hitman - *before* we can begin the action within the game itself. Clearly, at this stage, we are in the domain of make-believe and pretence. A game thus requires a *play-mood* which is something different than the specific *game* in question. Once we are “in” the game and committed to its rules, world patterns and so on, *Hitman* obviously presents itself as an agon-based game that challenges senso-motoric capabilities and swift user reactions. So, the “as if” is readily forgotten, though still preconditioned, once we start to murder by numbers.

Assim, o “fingimento” é prontamente esquecido, embora ainda pré-condicionado, quando começamos a assassinar mecanicamente. Não devemos deixar de notar aqui o deslocamento temporal: existe o fingimento e *depois* existe agon. Eu sou um personagem e jogo de acordo com as regras.

Chegando a essa dicotomia entre o que o jogo exige é o que o jogo contém, podemos nos reconfortar com as teorias de Mihayl Csikszentmihalyi (1990) e Gregory Bateson (1972). Enquanto o primeiro usa o termo “fluxo” para apreender a sensação de oscilar entre o êxtase (que na verdade significa libertar-se) e a orientação para metas no jogo e em outras atividades socioculturais mais ou menos extremas, o último nos diz as seguintes coisas importantes: 1) brincar é paradoxal porque está ao mesmo tempo dentro e fora de nosso espaço semântico social “normal”. 2) brincar é uma metacomunicação que se refere exclusivamente a si mesma, e não a qualquer origem ou receptor externo. O motivo pelo qual a brincadeira ainda pode ser culturalmente valiosa é que atribui uma certa função de significado a si mesma. Como tal, a brincadeira pode ser compartilhada e comunicada com outros pela adoção de um código. É no meio da brincadeira que os participantes mutuamente criam uma “diferença que faz a diferença”. 3) Bateson afirma ainda que brincar é autopoietico (autogerador) e autotético (automotivador), e finalmente sugere que brincar não é o nome de um comportamento empírico, mas sim o nome de uma certa *estruturação* de ações. Poderíamos continuar especulando e propor que brincar instala uma facilidade compartilhada entre agentes que entusiasticamente reconhecem o desvio inerente a um sistema de brincadeira. Esse desvio implica que a comunicação sobre a brincadeira define e é consequência da *diferença* do outro na brincadeira; mas também salienta a *unidade* que forma a província da brincadeira.

Vamos resumir até agora:

- Brincadeiras e jogos estão ancorados em ambientes espaciais e temporais, porém, como veremos, não operam no mesmo nível de complexidade.
- Brincadeiras e jogos estão inseridos no reino da dinâmica cultural, e talvez sejam até mais antigos que a própria cultura.
- Brincadeiras e jogos dependem de formas de fluxo que ao mesmo tempo equilibram e otimizam a experiência.
- Brincadeiras e jogos necessitam de um certo estado de espírito, e assim parecem insistir em modos de análise complementares. O que *há* em um jogo e como *chegamos lá*?
- Brincadeiras e jogos são atos metacomunicativos que enquadram padrões de comportamento no tempo.

We should not fail to notice the temporal displacement here: There is mimicry, and *then* there is agon. I am a character and I play by the rules.

Arriving at this dichotomy between what games require and what games contain, one may take comfort in the theories of Mihayl Csikszentmihalyi (1990) and Gregory Bateson (1972). Whereas the former uses the term “flow” to grasp the sensation of oscillating between ecstasy (which actually means to lose oneself) and goal-orientation in play and other more or less extreme socio-cultural activities; the latter tells us the following important things: 1) Play is paradoxical because it is both within and outside our “normal” social semantic space. 2) Play is a meta-communication that refers exclusively to itself, and not to any external source or receiver. The reason why play can still be culturally valuable is that it attaches a certain function of meaning to itself. As such, play can be shared and communicated with others by reference to a code. It is in the medium of play that the participants mutually create a “difference that makes a difference.” 3) Bateson further states that playing is autopoietic (self-generating) and autotelic (self-motivating), and finally he suggests that play is not the name of some empirical behaviour, but rather the name of a certain *framing* of actions. One might speculate further and propose that play installs a shared facility among agents who enthusiastically acknowledge the inherent deviation of a play system. This deviation implies that communication about play defines and is the result of the *difference* of the other of play; but it also brings forth the *unity* that assembles the province of play. Let us sum up so far:

- Play and games are anchored in spatial and temporal settings, though, as we shall see, they do not operate on the same level of complexity.
- Play and games are embedded within the realm of cultural dynamics, and perhaps they are even older than culture itself.
- Play and games rely on flow-forms that both balance and optimize experience.
- Play and games necessitate a certain mood, and hereby they seem to insist on complementary modes of analysis. What is *in* a game, and how do we *get there*?
- Play and games are meta-communicative acts that frame patterns of behaviour in time.

2. The form logic of play and games

Moving from playing to gaming is all about transgressing boundaries and assuming demarcations. Whereas in

2. A lógica de formas de brincadeiras e jogos

Passar de brincar a jogar é simplesmente transgredir os limites e assumir demarcações. Enquanto na brincadeira corre-se o risco da cessação através do estranhamento do mundo “real” que já foi diferenciado do ambiente da brincadeira, jogar tende para o encerramento através de uma interiorização estrutural que já é dependente de uma dupla estratégia de diferença. É uma dupla estratégia porque é preciso estabelecer os limites do espaço de brincadeira, mas, além disso, é preciso restringir esse território com relação a critérios de cumprimento de regras para adaptação e interação. Adaptação significa reagir cognitivamente e apreender com trechos do material de jogo, e interação refere-se às estratégias empregadas pelo jogador para combinar e refletir sobre os elementos do jogo, assim promovendo certas competências enquanto deixa outras como estão.

Assim, na brincadeira há o perigo inerente mas fascinante de ser “apanhado” pela realidade. Nada é mais perturbador para a brincadeira do que a intromissão agressiva da realidade que, a todo momento, ameaça a brincadeira *enquanto* brincadeira ou simplesmente ameaça *pôr fim* aos privilégios da brincadeira. Então, volta-se à vida normal. A teoria dos sistemas - e sobretudo a teoria do cientista social alemão Niklas Luhmann - nos adverte que não devemos conceber a realidade em um sentido naturalista ingênuo. A realidade é, sobretudo, o horizonte que se transgride para brincar, e, portanto, torna-se “o outro” da brincadeira. No entanto, de maneira importante, essa alteridade também deve permanecer dentro da brincadeira, pois é ela que indica o que a separa da não-brincadeira. Portanto, o outro é simultaneamente, enquanto diferença, e visto do interior da brincadeira, a *unidade* da brincadeira. Não-brincadeira e brincadeira são “realidades” porque são produtos de uma distinção, uma diferença que faz a diferença. De modo semelhante, no jogo existe sempre o perigo de ser “apanhado” em um nível que impede novas ações. Os jogos tendem a irritar o agente envolvido caso ele seja aprisionado em um certo ambiente no mundo do jogo.

Veja um jogo de aventura canônico como *Riven* (1997) como um exemplo dessa custódia. Acima de tudo, o jogo parece se basear intensamente em uma história que é transparente, com alguns cenários que estão abertos à incessante exploração. No entanto, o que procuramos quando o jogamos - e presumivelmente viajamos por um mundo - é muito mais uma *estrutura* subjacente àquele mundo. Na verdade, *Riven* parece obcecado por enigmas altamente complexos e criação de níveis, e por isso o usuário tenta seguir as transições nodais desse design na tentativa de situar o mapa do mundo dentro do mundo.

playing one risks cessation through estrangement from the “real” world that one has already differentiated from the playing environment itself, gaming tends towards closure through a structural internalisation that is already dependent on a double strategy of difference. It is a double strategy because one has to establish the limits of playing space, but in addition, one needs to restrict this territory with respect to rule-binding criteria for adaptation and interaction. Adaptation means cognitively responding to and learning from chunks of game material, and interaction refers to the strategies employed by the gamer in order to combine and reflect upon game elements, thus pushing certain competences forward while leaving others unchallenged.

Hence, in playing there is the inherent but fascinating danger of being “caught” in reality. Nothing is more disturbing for play than the aggressive intermission of reality which at all times jeopardizes play *as* play or simply threatens to *terminate* the privileges of play. Then it’s back to normal life. Systems theory – and above all the theory of the German social scientist Niklas Luhmann – alarms us that one should not conceive of reality in a naïve naturalistic sense. Rather, reality is the horizon that is transgressed in order to play, and it therefore becomes “the other” of play. However, importantly, this otherness also has to abide within play, as it is the latter’s indication of what separates it from non-play. Therefore, the other is simultaneously, as difference, and viewed from the inside of play, the *unity* of play. Both non-play and play are “realities,” because they are products of a distinction, a difference that makes a difference. Similarly, in gaming there is always the danger of being “caught” in a level that obstructs further action. Games tend to irritate the agent involved whenever he or she is imprisoned within a certain vicinity of the game world.

Take a canonical adventure game like *Riven* (1997) as an example of this custody. Above all, the game seems to dwell intensively on a story that is transparent with a number of scenarios which again are open to incessant exploration. However, what we look for when we play the game – and presumably travel around a world – is far more an underlying *structure* of that world. In fact, *Riven* seems to be obsessed with highly complex puzzle- and level design, and as a result the user tries to follow the nodal transitions of this design in the attempt to locate the map of the world within the world. At times, this is indeed annoying: serious gamers do not want to spend time in vain looking for “interesting” places to explore.

Às vezes, isso é realmente irritante: jogadores sérios não querem perder tempo procurando lugares “interessantes” para explorar. Eles querem muito mais entender a estrutura de modo a avançar, revelando novas áreas do jogo ou subindo na hierarquia de níveis.

Essa é realmente uma questão de lógica. Se certas atividades de diferenciação, incluindo brincar e jogar, pressupõem a transgressão para uma unidade interna a ser construída com base na distinção, então elas inevitavelmente convidam à contingência e à alienação. Outras opções poderiam ser feitas, e esquemas estruturais sempre correm o risco de expor suas diferenças intrínsecas, e nesse caso alienam a unidade estabelecida de sua pré-condição. Passando à esfera da psicologia, a sensação de alienação e a fragilidade pela qual as distinções revelam contingências tornam-se ainda mais óbvias. As crianças muitas vezes lamentam a perda do tempo de brincar. De repente, elas são atiradas para o outro da brincadeira. Depois carregam essa lembrança de transgressão aos próprios confins da brincadeira. É provável que a pessoa seja interrompida enquanto brinca, por isso essa manobra de implicar a negatividade do outro na mesmice do sistema é simplesmente uma característica inata da brincadeira. A estrutura básica da brincadeira está em sua capacidade de criar recursos contingentes baseados em distinções que são abertas ao significado. A estrutura básica de um jogo adota essa prática de distinção, mas sua “lei” central é, além disso, sua capacidade única de reduzir a complexidade da brincadeira por meio de um conjunto de regras bem definidas e inegociáveis. Pode-se discutir táticas no xadrez, mas não as regras.

2.1 Limites e restrições iniciais

Segundo o matemático George Spencer-Brown e suas *Laws of Form* (1969), um universo passa a existir quando um espaço é separado, isto é, quando se faz uma distinção (Spencer-Brown, 1969).² O espaço delimitado por qualquer distinção, juntamente com todo o conteúdo do espaço, é chamado de “a forma da distinção” (Spencer-Brown, 1969). Assim, uma forma é a distinção incluindo seu lado marcado e seu lado não marcado. Spencer-Brown afirma ainda que uma distinção é efetuada se e somente se alguém traçar uma linha que inclua os dados díspares, de modo que um ponto de um lado da linha não pode ser alcançado sem cruzar a fronteira. Spencer-Brown refere-se a isso como “operação de travessia”. Enquanto uma coisa está dentro, outra coisa está fora. Mas essa “coisa” só pode ser *levada em conta ou pensada no próprio ato da observação*, e não enquanto se está realmente fazendo (traçando) a distinção (Baecker, 1993).

They much rather want to understand the structure so as to move forward revealing new game areas or climb upwards in the hierarchy of levels.

This is really a question of logic. If certain activities of differentiation, including play and games, presuppose transgression for an internal unity to be constructed on the basis of distinction, then they inevitably invite contingency and alienation. Other choices could have been made, and structural frameworks always risk exposing their built-in differences, in which case they alienate the established unity from its precondition. Moving into the sphere of psychology, the sensation of alienation and the fragility by which distinctions reveal contingency become even more obvious. Children often mourn the loss of play-time. Suddenly they are thrown out into the other of play. Afterwards, they carry this recollection of transgression into the very confines of play. One is likely to be interrupted while playing, so this manoeuvre of implying the negativity of the other into the sameness of the system is simply an innate feature of play. The basic structure of play lies in its ability to create contingent resorts based on distinctions which are open to meaning. The basic structure of a game adopts this praxis of distinction, but its central “law” is furthermore its unique ability to reduce the complexity of play by way of a set of well-defined, non-negotiable rules. One discusses tactics in chess, not rules.

2.1 Initial boundaries and constraints

According to the mathematician George Spencer-Brown and his *Laws of Form* (1969), a universe comes into being when a space is separated, that is, when a distinction is made (Spencer-Brown, 1969).² The space cloven by any distinction, together with the entire content of the space, is called “the form of the distinction” (Spencer-Brown, 1969). Thus, a form is the distinction including both its marked and unmarked sides.

Spencer-Brown further states that a distinction is effectuated if and only if one draws a line that includes disparate sides, so that one point on one side of the line cannot be reached without crossing the border. Spencer-Brown refers to this as the “crossing operation.” While something is inside, something else is outside. But this “something” can only *be accounted for or reflected upon in the very act of observation*, not while one is actually making (drawing) the distinction (Baecker, 1993). Therefore, there has to be a primordial

Portanto, é preciso haver uma ação primordial em jogo, qual seja, a distinção entre operação e observação. No domínio da brincadeira e do jogo, a importância está na possibilidade de verificar a diferença entre o fato de que *existem* brincadeiras e jogos e o de que se pode *observar* que alguém está brincando ou jogando.

Vamos examinar mais de perto os limites e as restrições interdependentes. Começaremos examinando a questão lógico-formalista da brincadeira.

No início, fazemos uma distinção. Isso é feito para poder brincar. A certeza ontológica de um mundo (ou subsistema) comum é suplementada pela informação obtida ao se traçar uma nova distinção. Assim, um mundo-de-brincadeira é estabelecido. Sua característica básica é exatamente que ele não é o mundo em si - o *playground* pode ter leis próprias - e ao mesmo tempo ele habita esse mesmo mundo (que ele não é). Em vez de falar sobre "mundos" e, portanto, embarcar em conceitos de verdade e semântica, seria mais correto e na linha de Spencer-Brown simplesmente anunciar que *alguma coisa* - isto é, a forma de distinção entre brincadeira e não-brincadeira - é indicada separando-a de algo que ela não é. A tradicional diferença entre todo e parte é portanto substituída pela distinção entre sistema e ambiente, uma distinção que pode ser repetida infinitamente pela diferenciação de sistema, em que todo o sistema utiliza a si mesmo para formar seus próprios subsistemas (Qvortrup, no prelo).³

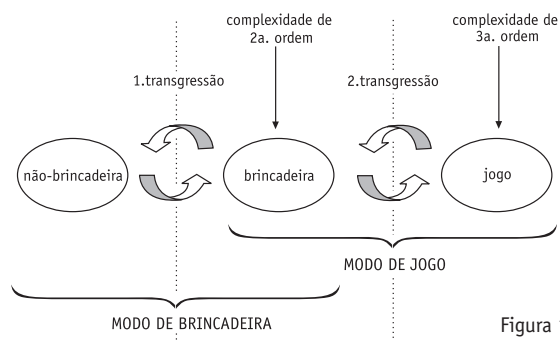


Figura 1

Refiro-me a esse gesto inicial de distinção como a primeira transgressão da brincadeira. Como ilustrado na figura acima, a brincadeira envolve uma complexidade de segunda ordem. Não apenas existe uma complexidade do objeto em questão, mas, além disso, devemos levar em conta a complexidade que está inscrita na própria observação da brincadeira. Um observador complexo observa a complexidade de suas observações. Essas observações, por sua vez, produzem novas possibilidades de inscrever a forma da distinção dentro da própria forma.

action at stake, namely the distinction between operation and observation. In the domain of play and games, the importance lies in the possibility of asserting the difference between the fact that there *are* play and games, and that one can *observe* that one is playing or gaming.

Let us look more closely at interdependent boundaries and constraints. We will begin by examining the logico-formalistic matter of play.

In the beginning, one makes a distinction. This is done in order to play. The ontological certainty of a common world (or subsystem) is supplemented by the information attained by drawing a new distinction. Thus, a playing world is established. Its basic characteristic is precisely that it is not the world itself - the playground may have separate laws - and, at the same time, it inhabits this very world (which it is not). Instead of talking about "worlds," and, hence, embarking upon concepts of truth and semantics, it would be more correct and in line with Spencer-Brown simply to announce that, *something* - i.e. the form of the distinction between play and non-play - is indicated by separating it from something that it is not. The traditional difference between whole and part is thereby replaced by the distinction between system and environment, a distinction that can be repeated endlessly by system differentiation, in which the whole system uses itself in forming its own subsystems (Qvortrup, in press).³

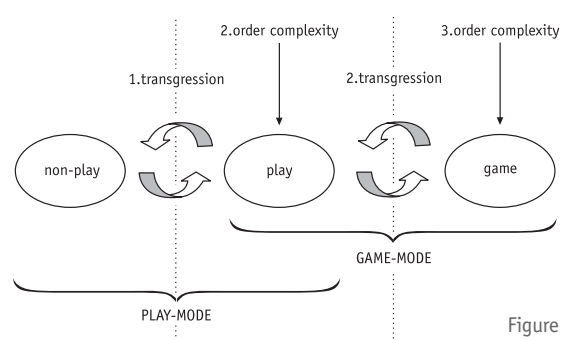


Figure 1

I will refer to this initial stroke of distinction as the first transgression of play. As illustrated in the figure above, play involves a second-order complexity. Not only is there a complexity of the object in question, but furthermore we must account for the complexity that is inscribed in the very observation of play. A complex observer observes the complexity of his observations. These observations produce, in turn, new possibilities for inscribing the form of the distinction within the form itself.

Passemos agora ao jogo. Aqui, as distinções que orientam a forma de brincar não são suficientes. Além disso, observa-se - e reage-se a - os próprios *critérios* de um determinado jogo. Pelo menos, é preciso ter consciência desses critérios para avançar e, preferivelmente, vencer o jogo. Portanto, a organização do jogar repousa em uma complexidade de terceira ordem que, em termos lógico-formalistas, pode ser explicada da seguinte maneira:

1) Primeiro ocorre uma distinção fundamental. Ou a pessoa está dentro ou está fora. Se está fora, situa-se no ponto cego do espaço fechado da brincadeira. Isso seria o “estado não-marcado” (Luhmann, 1995) da brincadeira. Esse estado é necessário para a transgressão preliminar, já que o não-marcado é paradoxalmente marcado por sua negatividade em relação ao positivamente indicado (ver também von Foerster 1993). No entanto, o estado também é ininteligível quando a pessoa se move para a região da brincadeira. Se ela tiver de levar em conta constantemente o outro abandonado da brincadeira (o estado não-marcado), haveria, com efeito, cada vez menos energia para o interior da brincadeira. Note também que mesmo não-brincantes ou elementos da não-brincadeira têm de ser transformados em brincantes ou elementos da brincadeira para ser totalmente operacionais. Uma árvore não é uma árvore; é o ponto de referência para uma área de aventura com monstros e fadas no jardim da casa. Um professor chato não é um professor; é o capitão maligno de um exército galáctico que espera destruir o forte imaginário do brincante.

2) Em seguida ocorre uma segunda transgressão (ver novamente a Figura 1). Não apenas a pessoa supera o outro da não-brincadeira para definir o espaço da brincadeira, como ela também transcende o território aberto de modo a lhe impor um rígido padrão de dinâmica. A flexibilidade da brincadeira deriva do fato de que ela é aberta à constante fabricação de regras. A flexibilidade dos jogos reside no fato de que eles são autônomos em relação a regras; são abertos a táticas. As regras são formas que dirigem uma certa irreversibilidade da estrutura: mova-se para a esquerda, em vez da direita, e você está morto! Chegue à árvore cinco segundos depois e os monstros assumirão o poder (e também o professor maligno)!

3) Finalmente, o movimento em direção à regra é a consequência de uma forma dentro de uma forma dentro de uma forma, isto é, uma complexidade de terceira ordem, um deslocamento temporal de dois atos transcendentais - o de constituir a modalidade contingente de brincadeira e o de definir os princípios de uma estrutura de jogo. A árvore no jardim marca claramente uma árvore de brincadeira em oposição a uma árvore comum, e ao longo do tempo pode-se imaginar o jardim sendo preenchido por uma estrutura em que uma árvore poderia ter uma conotação decisiva.

Let us now move on to gaming. Here, the distinctions that guide the form of play are not enough. In addition, one observes – and responds to – the very *criteria* of a specific game. At least, one has to be aware of these criteria in order to advance and, preferably, win the game. Thus, the organisation of gaming lies in a third order complexity which, in logico-formalistic terms, can be explained as follows:

1) First, a fundamental distinction occurs. Either one is in or one is out. If one is out, one is situated in the blind spot of play’s enclosure. This would be the “unmarked state” (Luhmann, 1995) of play. This state is necessary for the preliminary transgression; since the unmarked is paradoxically marked by its negativity in relation to the positively indicated (see also von Foerster 1993). However, the state is also unintelligible when one moves into the region of play. If one needed constantly to take into account the abandoned other of play (the unmarked state), there would, in effect, be less and less energy left for the interior of play. Note also that even non-players or non-play elements have to be transformed into players or play elements in order to be fully operational. A tree is not a tree; it is the point of reference to an adventurous area with monsters and fairies - in the back garden. The dull teacher is not a teacher; he is the evil lieutenant in a galactic army that hopes to destroy the player’s imaginary stronghold.

2) Next, a second transgression takes place (see again Figure 1). Not only does one surmount the other of non-play in order to settle the space of play. One also transcends the open territory so as to impose a rigid pattern of dynamics onto it. The suppleness of play stems from the fact that it is open to the repetitive fabrication of rules. The flexibility of games is precisely that they are autonomous in respect to rules; instead, they are open for tactics. Rules are forms that direct a certain irreversibility of structure: move left, instead of right, and you’re dead! Arrive at the tree five seconds late, and the monsters will take over power (and so will the evil teacher)!

3) Finally, the movement towards rule is a result of a form within a form within a form, i.e. a third-order complexity, a temporal displacement of two transcending acts - that of constituting the contingent modality of play and that of fixating the principles of a game’s structure. The tree in the back garden distinctively marks a play-tree in opposition to an ordinary tree, and in the course of time one can imagine the back garden being filled with a structure in which a tree might hold a decisive connotation.

Existe, assim, uma ligação entre a *lógica formal* e a *lógica temporal* do brincar e do jogar. A lógica formal concentra-se nas operações necessárias para obter sistemas complexos em dois níveis que, por sua vez, constituem as transgressões que separam brincar de jogar. A lógica temporal nos diz que brincar *precede* o jogar. Um mundo-de-brincadeira torna-se um ambiente de jogo; um recurso aberto torna-se uma área curva.

2.2 Configurações de espaço-tempo

Vimos que brincar e jogar resultam de distinções e da construção da forma, complexidade e organização. Agora vamos examinar mais de perto a maneira como brincar e jogar enfrentam o espaço e o tempo.

Brincar concentra-se em uma descoberta de espaços abertos que convidam à observação ao longo da duração da temporalidade. Gradualmente, aprendemos a pilotar dentro da brincadeira, e como a realização de tarefas cada vez mais bem-sucedidas exige tempo, corresponde às formas distintas que continuam diferenciando o sistema de brincadeira em graus mais refinados de subsistemas. Habitamos espaços como esses por meio de certas estruturas de “fingimento”: assumimos um papel e vivemos personagens, seja na forma de outros brincantes ou de agentes que podemos adaptar como um brincante. O âmbito da brincadeira equivale a uma medição de sua geometria, e essas larguras e comprimentos tornam-se, por sua vez, a fonte de interiorização no jogo do espaço geométrico e da progressão discreta (ver Figura 2). Conseqüentemente, estamos no domínio da lógica temporal. O sucesso da transformação de jogos (por exemplo, jogos de tabuleiro) em jogos de *computador* talvez decorra do fato de que um computador digital é uma máquina em estado discreto. Portanto, traz em seu próprio projeto uma forte semelhança com sistemas de jogo informatizados, notadamente regras para operações sequenciais discretas. Em comparação, brincar parece concentrar-se nas investigações da semântica, já que a tarefa é não apenas medir seu espaço, mas também elaborar sobre seus modos de interpretação e meios para reinterpretar. Não apenas exploramos um mundo enquanto brincamos. Também somos atraídos por seu significado potencial e pelas histórias que podemos inventar nesse sentido. Os espaços de brincadeira tendem a expandir-se, seja em complexidade estrutural ou em extensão física. Essa expansão reflete-se ainda na práxis da brincadeira; por exemplo, quando os brincantes discutem sobre os exatos limites de um domínio da brincadeira. Novamente, isto deve ser entendido em um duplo sentido, significando tanto o encerramento físico como as atividades mentais ligadas a ele.

There is, then, a bond between the *form logic* and the *temporal logic* of play and game. The form logic zeroes in on the operations that are required to obtain complex systems on two levels which in turn constitute the transgressions that separate play and games from each other. The temporal logic tells us that playing *precedes* gaming. A play world becomes a gaming environment; an open-ended resort turns into a curbed area.

2.2 Space-time Settings

We have seen how play and game result from distinctions and the building of form, complexity and organization. Now, let us look more closely into the way that play and games tackle space and time.

Play is centred in a discovery of open spaces that invite observation through the duration of temporality. Gradually, one learns how to pilot inside play, and since the completion of more and more successful tasks takes time, it corresponds to the distinctive forms that keep differentiating the play system into finer grades of subsystems. One inhabits spaces like these via certain as-if-structures, one assumes a role and lives out characters whether in the form of other players or agents that one can adapt as a player. The gamut of play equalises a measurement of its geometry, and these lengths and widths become in turn the source of gaming's internalisation of both geometrical space and discrete progression (see Figure 2). Consequently, we are in the domain of temporal logics. The success of transforming games (e.g. board games) into *computer* games might stem from the fact that a digital computer is a discrete state machine. It thus bears, in its very design, a strong resemblance to formalised game systems, most notably rules for discrete sequential operations. In contrast, play seems to focus on investigations of semantics, since the task is, not only to measure its space, but furthermore to elaborate upon its modes of interpretation and means for re-interpretation. Not only do we explore a world while playing. We are also driven by its potential meaning and the stories we can invent in that respect. Play spaces tend to expand, either in structural complexity or in physical extent. This expansion is further reflected in the praxis of play, for instance when players argue over the exact thresholds of a play domain. Again, this must be understood in a double sense, meaning both the physical closure and the mental activities attached to it.

	BRINCAR	JOGAR
ESPAÇO	Medições baseadas na geometria	Seqüências de estados baseados na topologia (discretas)
	Presença (prolongamento da presença)	Avanço (tática)
TEMPO	Durabilidade	Transição
	Busca de semântica	Busca de estrutura

Figura 2. Matriz de espaço-tempo

Por que essa divisão simultânea entre o entrelaçamento de brincadeiras e jogos é importante para o estudo dos jogos de computador? Porque ela toca o conceito de *gameplay* [jogo-brincadeira].

Uma pessoa pode imergir no estado de espírito de brincar que é necessário para entrar em um jogo, por exemplo (a primeira distinção que permite identificar-se com um matador), mas também pode ser apanhada em uma certa área do jogo onde começa a questionar seus critérios de estrutura (a segunda distinção que enfoca as transições nodais). A trama é exatamente equilibrar o brincar e o jogar enquanto se joga. A pessoa deve se ater à distinção inicial (ou seria engolida pelo outro da brincadeira) e precisa aceitar constantemente a organização do jogo, seu padrão de regras. Quando a pessoa desrespeita esse equilíbrio complementar, o fluxo é interrompido.

Um *gameplay* funciona exatamente para garantir esse fluxo, servindo como matriz potencial da realização temporal de determinadas seqüências de jogo.⁴ Uma dessas seqüências pode levar a pessoa a se perguntar como entrou no jogo, por exemplo (então a pessoa observa a primeira transgressão, e está em modo de brincar), ou a seqüência real poderia obrigá-la a refletir sobre os critérios de criação das configurações de espaço-tempo (e nesse caso observa a segunda transgressão e está em modo de jogo).

Se um jogo rompe a ilusão - se deixa de indicar sua unidade através da diferença de seu outro e de si mesmo -, a pessoa provavelmente será atirada de volta ao modo de brincar. Considere, por exemplo, o jogo de aventura dinamarquês *Blackout* (1997), em que o usuário assume o papel de Gabriel, que sofre de esquizofrenia severa (ele tem nada menos que quatro personalidades diferentes) e anamnésia. A trama do jogo é ao mesmo tempo tradicional, pois cuidadosamente retira camada após camada de psicologias ocultas, e alegórica: o fato de que nosso alter ego (Gabriel) é esquizofrênico pode ser lido como uma disseminação figurativa do que seria o ponto de partida da maioria dos jogos de computador: eu sou e não sou o personagem que estou interpretando. De maneira semelhante, as anamnésias de Gabriel poderiam ser interpretadas como

	PLAY	GAME
SPACE	Geometrically based measurements	Topologically based (discrete) state sequences
	Presence (prolonging of presence)	Progression (tactics)
TIME	Durability	Transition
	Search for semantics	Search for structure

Figure 2. Space-time matrix

Why is this simultaneous division between and intermingling of play and games important for the study of computer games? Because it touches upon the concept of *gameplay*.

One can get immersed in the playing-mood that is needed to get into the game in the first place (the first distinction that enables one to identify with a hitman), but one can also be caught up in a certain area of the game where one begins to question its criteria for structure (the second distinction that focuses on nodal transitions). The plot is exactly to balance playing and gaming *while* gaming. One must hold on to the initial distinction (otherwise one is swallowed by the other of play), and one needs constantly to accept the organization, the rule pattern, of the game. When one disregards this complementary balance a flow is interrupted.

A gameplay works precisely to assure this flow by serving as a potential matrix for the temporal realisation of particular game sequences.⁴ One such sequence may lead one to wonder how one got into the game in the first place (then one observes the first transgression, and one is in play-mode), or the actual sequence might force one to reflect upon the criteria for the design of the space-time settings (in which case one observes the second transgression, and one is in game-mode).

If a game breaks the illusion - if it fails to indicate its unity through its difference from its other and itself - one is likely to be thrown back into play-mode. Consider, for instance, the Danish adventure game *Blackout* (1997) in which the user takes on the role of Gabriel who suffers from severe schizophrenia (he has no less than four split personalities) and anamneses. The plot within the game is both traditional, in that it carefully peels off layer after layer of hidden psychologies, and allegorical: the fact that our alter ego (Gabriel) is a schizophrenic can be read as a figural dissemination of what would be the starting point of most computer games: I am and am not the character I am playing. In a similar fashion, Gabriel's anamneses might be interpreted as a kind of meta-fiction that point towards a common game feeling.

uma espécie de metaficção que aponta para uma sensação comum no jogo. É preciso completar o jogo para “lembrar” o que aconteceu. É preciso chegar até o fim do trajeto para compreender totalmente suas ramificações.

Tudo isso é bom, e certamente coloca o jogo no lado elevado dos atuais truques industriais. Mas em certo momento *Blackout* - talvez inadvertidamente - encurta a ilusão imperativa. Em determinada cena somos solicitados por uma velha adivinha a clicar em um símbolo na tela. Subitamente, somos atirados de volta ao primeiro quadrado, inadvertidamente lembrando as fórmulas iniciais - que fizemos um contrato para brincar, que nos adaptamos e interagimos com a complexidade estrutural para jogar (no sentido ativo). Portanto, nesse ponto, há um profundo enfoque no modo de brincar. Somos obrigados, para usar a expressão de Spencer-Brown, a fazer uma “operação de travessia”. A distinção é desfeita, a unidade é rompida.

No entanto, nesse caso, em vez de tratar o mundo de jogo representado como um objeto destacado dentro do ambiente de jogo (isto é, uma tela em vez de um elemento do jogo), podemos competir *contra* o jogo. *Blackout* é organizado como uma série complexa de opções intercambiáveis e níveis de interações pró-ativas. Enquanto pensamos estar “lendo” a máquina (no sentido de suas ações escrituradas), a máquina também está “lendo” a composição de nossas opções. Mas quando entendemos o sentido disso (em que medida nossas interações influenciam o caminho em que a máquina nos conduz?), somos capazes de “prever” esse padrão de ação e assim jogar “contra” a máquina - como se nos fosse dada a opção de redesenhar o mapa por baixo da própria paisagem com a qual interagimos. Isso é modo de jogo, então, e realmente em um nível superior. Não estamos apenas completando a missão do jogo; estamos também desafiando a organização que envolve essa missão.

Em um artigo sobre o futuro do design de jogos, o diretor do projeto *Deus Ex*, Harvey Smith, elabora as possibilidades de apoios e acessórios preencherem um mundo de jogos (Smith, 2001). Esses objetos - por exemplo, telefones em um espaço de escritório — possuem uma funcionalidade limitada. Ainda assim, fazem o espaço falso parecer “real”. Fazem mesmo? Como os telefones artificiais não incluem a poderosa aleatoriedade dos telefones do mundo real, a ilusão de realidade imediatamente lembra o jogador que o espaço de escritório é falso. Já o era desde o início, é claro. Se não, não teria sido construível.

Mais ainda, se os telefones em jogos de aventura realmente se comportassem como telefones habituais, isso realmente concluiria a busca por verdadeiros “jogos emergentes”.

One has to complete the game in order to “remember” what happened. One must proceed to the end of the line to fully grasp the offspring of the line.

All of this is good, and it surely puts the game on the high side of current industrial tricks. But on one occasion, *Blackout* - perhaps inadvertently - cuts short the imperative illusion. In a particular scene we are asked by an old fortune-teller to “click” on a symbol on the screen. Abruptly, we are thrown back to square one, unintentionally recollecting the initial hocus-pocus - that we made a contract in order to play, and that we adapted and interacted with the structural complexity in order to game (in the active sense). Therefore, at this point there is a profound focus on play-mode. We are - to use Spencer-Brown’s expression - forced into making a “crossing operation.” The distinction is shattered, the unity is broken.

However, as it happens, rather than treating the represented game world as a detached object within the play environment (i.e. a screen instead of a game element), we can compete *against* the game. *Blackout* is organised as a complex series of interchangeable choices and levels of proactive interactions. While we think we are “reading” the machine (meaning its scripted actions), the machine is also “reading” the composition of our choices. But once we get the sense of this (to what extent do our interactions influence the path that the machine is directing us into?), we are able to “foresee” this action pattern and thus play “against” the machine - as if we were given the chance to re-design the map underneath the very landscape we interacted with. This is game-mode, then, and actually on a higher level. We are not just completing the game’s mission; we are also challenging the organisation that frames this mission.

In an article on the future of game design, *Deus Ex* project director Harvey Smith labours on the possibilities of props and gadgets filling up a game world (Smith, 2001). Such objects - say, phones in an office space - possess limited functionality. Still, they make the fake space look “real.” Or do they? Since artificial telephones do not include the powerful randomness of phones in the real world, the illusion of reality immediately reminds the player that the office space was a fake. It was even so, of course, in the first place. If not, it would not have been constructible.

More so, if phones in adventurous games really were to behave like everyday phones, this would indeed conclude the quest for truly “emergent games.”

Então teríamos jogos que atuariam de maneira tão imprevisível quanto os objetos da vida real, mas ao mesmo tempo implicaria que fomos expulsos de qualquer atividade tática, pois não haveria mais estrutura na qual basear nossas táticas. Em meus termos, o sucesso de realmente transformar “telefones de jogo” em “telefones reais” resultaria em uma espécie de transgressão retroativa: passar do modo de jogo para o modo de brincar; cair da identificação com uma estrutura para se perguntar o que significa brincar.

Outra característica que distingue brincar de jogar é a noção de presença. Brincar exige presença. Precisamos estar lá - não apenas *estar* lá, mas também *estar lá*. O sucesso de um jogo está intimamente ligado à organização do espaço e tempo. Os jogadores precisam confiar nessa organização. Como um jogo depende de uma certa estrutura finita para promover realizações infinitas dele - a correlação entre regras e táticas -, a própria articulação da presença, tão importante para brincar, deve estar pressuposta em um jogo. A pessoa já sabe em um jogo que a missão é *continuar jogando*, o que realmente significa em meu vocabulário *continuar brincando*, isto é, prolongar a sensação de presença. A energia pode então ser dirigida para a elucidação da estrutura do jogo. “Como posso chegar ao próximo nível?”, e não “Por que estou jogando?”. Era exatamente isso que acontecia em *Blackout*. Uma lição a ser ensinada, também, é que existe uma grande discrepância entre uma contingência premeditada (“Eu poderia ter agido de outro modo?”) e uma contingência baseada na insegurança da dicotomia presença-ausência (“Devo parar de jogar?”).

3. Conclusão

Brincadeiras e jogos são diferentes. No entanto, eles também estão conectados através de uma dinâmica mútua de operações de forma que significa que brincar baseia-se em uma transgressão de primeira ordem e situa-se em uma complexidade de segunda ordem, enquanto jogar baseia-se em uma transgressão de segunda ordem e reside em uma complexidade de terceira ordem (ver Figura 1). O método lógico-formalista usado neste artigo não apenas precisa ser aguçado por novas análises de jogos de computador para contribuir para um bem-vindo avanço da teoria; também toca o conceito de *gameplay*. Como o desejo muitas vezes experimentado nos jogos é não perder a pista do jogo (e presença), *gameplays* que deixam de proteger o “interior” de um jogo do “exterior” da brincadeira podem simplesmente alienar o usuário. Não quero clicar em uma tela em *Blackout*; quero, sobretudo,

Then we would boast games that acted just as unpredictably as real-life objects, but this would at the same time imply that we were banned from any tactical activity since there would be no structure left to found our tactics on. In my terms, the success of actually transforming “game phones” into “real phones” would result in a kind of rearward transgression: moving from game-mode to play-mode; falling from identification with a structure to wondering about of what it means to play at all.

Another feature that distinguishes playing from gaming is the notion of presence. Play commands presence. We have to be there - not only *be* there, but also *be there*. A game’s success is intimately tied to the organisation of space and time. Gamers need to trust this organisation. Since a game hinges on a certain finite structure in order to promote infinite realisations of it - the correlation of rules and tactics - the very articulating of presence so important for play must already be presupposed in a game. One already knows in a game that the mission is to *keep on gaming*, which really means, in my vocabulary, to *keep on playing*, that is, to prolong the sensation of presence. The energy can then instead be directed towards elucidation of the game’s structure. “How do I get to the next level?”, and not “why do I play?” This was exactly what happened in *Blackout*. A lesson to be taught is furthermore that there is a weighty discrepancy between a premeditated contingency (“Could I have done otherwise?”) and a contingency based on the insecurity of the presence-absence dichotomy (“Should I stop playing?”).

3. Conclusion

Play and games are different. However, they are also connected through a mutual dynamic of form operations which means that play is based on a first-order transgression and abides in a second-order complexity, whereas games are based on a second-order transgression and reside in a third-order complexity (see Figure 1). The logico-formalistic method used in this article needs not only to be sharpened by further analyses of computer games in order to contribute to a welcome development of theory; it also touches upon the concept of *gameplay*. Since the desire often experienced in gaming is not to lose track of playing (and presence), *gameplays* that fail to shelter the “inside” of a game from the “outside” of play may simply alienate the user. I do not want to click on a screen in *Blackout*; instead I want to communicate *with* the game *in* the game. Similarly, I do not want *any* phone to be ringing randomly in *Deus Ex*

me comunicar *com* o jogo *no* jogo. De modo semelhante, não quero *nenhum* telefone tocando aleatoriamente em *Deus Ex* - apesar do efeito realista que isso traria à mente -, mas quero que *aquele* telefone com *aquela* mensagem faça o truque para mim. Nesse sentido, *gameplays* deveriam servir para garantir a circularidade de diferentes ordens de complexidade sem duvidar de seus próprios faz-de-conta. Jogar não deveria ser perturbado por brincar. Em vez disso, deveríamos nos preocupar em encontrar a maneira mais suficiente e interessante de avançar adequadamente. Concluindo, e parafraseando EA Sports, “se está no jogo, está no jogo”.

– in spite of the realistic effect it would bring to mind – but I want *that* phone with *that* message on it to do the trick for me. In that respect, gameplay should work to assure the circularity of different orders of complexity without doubting its own make-believe. Gaming should not be troubled by playing. Rather, we should be concerned about finding the most sufficient and entertaining way to proceed appropriately. In conclusion, to paraphrase EA Sports: If it’s in the game, it’s in the game.

Notas

- [1] Agradeço a Jason Rutter, Graeme Kirkpatrick e Lars Qvortrup por seus generosos comentários sobre um esboço anterior deste artigo.
- [2] Ver também Michel Foucault: “Of Other Spaces”, in *Diacritics*, nº 16, primavera de 1986. Aqui, Foucault proclama que nossa era atual é obcecada pelo espaço, e que a inquietação moderna deriva de um espaço que é facilmente acessível e no qual o tempo é nada mais que a organização de elementos espaciais em grades, ramificações e relações topológicas.
- [3] Spencer-Brown chama esse processo de diferenciação potencialmente infinita de “reentrada”: formas que continuam se duplicando sobre si mesmas.
- [4] Note que *gameplay* é entendido aqui como um termo abstrato para a definição de restrições e possibilidades do usuário. Outras definições de *gameplay* se concentram em “opções interessantes” (Sid Meier), o efeito de co-relacionar *input* e *output* por meio de ações e reações internas ao jogo (Richard Rouse III) ou a emergência de experiências informais através de regras formais (Jesper Juul). Combinações interessantes de regras e estratégias nos jogos podem ser encontradas em *Emergence: From Chaos to Order*, de John H. Holland. Aqui Holland distingue entre 1) o *estado do jogo*, isto é, o arranjo das peças no tabuleiro em qualquer momento do jogo. 2) o *estado espaço de um jogo*, significando o conjunto de todos os arranjos de peças no tabuleiro que são permitidos pelas regras do jogo. 3) a *raiz da árvore dos movimentos*, que é o estado inicial do jogo. 4) as *folhas da árvore dos movimentos*, que são os estados finais. 5) uma *estratégia de jogo*, que serve como prescrição de decisões certas conforme o jogo avança (Holland, 1998).

Tradução: Luiz Roberto Mendes Gonçalves

Bo Kampmann Walther é professor associado do Departamento de Ciência da Mídia na Universidade do Sul da Dinamarca. Juntamente com Carsten Jessen, ele coordena a rede de pesquisa de jogos dinamarquesa spilforskning.dk. Seus trabalhos recentes incluem *Lanterna Mágica: På sporet af en digital æstetik*, Odense, 2003.

Endnotes

- [1] I am grateful to Jason Rutter, Graeme Kirkpatrick and Lars Qvortrup for generous comments on a previous draft of this article.
- [2] See also Michel Foucault: “Of Other Spaces,” in *Diacritics*, no 16, spring 1986. Here, Foucault proclaims that our present age is obsessed with space, and that the modern uneasiness stems from a space that is readily accessible and in which time is nothing more than the organisation of spatial elements in grids, branches and topological relations.
- [3] Spencer-Brown calls this potentially infinite differentiation process “re-entry”: forms that keep doubling back upon themselves.
- [4] Note that “gameplay” is understood here as an abstract term for the setting of user-constraints and -possibilities. Other definitions of gameplay focus on “interesting choices” (Sid Meier), the effect of correlating input and output through choices and internal game responses (Richard Rouse III) or the emergence of informal experiences via formal rules (Jesper Juul). Interesting combinations of state rules and strategies in games can be found in John H. Holland’s *Emergence: From Chaos to Order*. Here, Holland distinguishes between 1) the *state of the game*, i.e. the arrangement of pieces on the board at any point in the play. 2) The *state space of a game*, meaning a collection of all arrangements of the pieces on the board that are allowed under the rules of the game. 3) *The root of the tree of moves*, which is the game’s initial state. 4) *The leaves of the tree of moves*, which are the ending states. 5) A *game strategy* that serves as a prescription of right decisions as the game unfolds (Holland, 1998).

Bo Kampmann Walther is Associate Professor at The Department of Media Science, University of Southern Denmark. Together with Carsten Jessen he coordinates the Danish game research network spilforskning.dk. Recent works include *Laterna Magica: På sporet af en digital æstetik*, Odense 2003.



“Imagem, Existência e Pertencimento”

Imagem, existência e pertencimento nos MMORPGs

A idéia deste artigo é articular o conceito de imagem ao de existência, e este ao de pertencimento. O objeto de estudo é o universo dos MMORPGs¹. A escolha pela imagem como eixo central não é gratuita. É a imagem² a grande divisora de águas entre esse tipo de experiência imersiva e suas formas ancestrais, os RPGs online baseados apenas em texto, os MUDs.

Desde já, levantam-se algumas questões: Quais seriam as propriedades desse tipo de imagem concebida para atuar na tela e tão somente nela? Em que essas propriedades se entrelaçam com a consciência exteriorizada que projetamos na tela? Finalmente, em que ponto a imagem, representação de uma existência psicológica, não é também articuladora central de uma troca simbólica coletiva, geradora de pertencimento?

Lev Manovich, em seu livro *What is New Media?*³, enumera cinco propriedades da imagem computadorizada que podem ser muito úteis para o desenvolvimento desta reflexão.

A primeira delas é da representação numérica. Segundo ele, a imagem digital pode ser descrita utilizando-se uma função matemática. Assim sendo, tal imagem pode ser manipulada matematicamente. No plano visual, essa manipulação traduz-se em alterações na forma, na cor e nas proporções. Ou seja, a imagem torna-se programável.

Objetos pertencentes à nova mídia também são modulares, ou fractais. Longe da imagem se constituir num todo indivisível, ela é formada por diferentes módulos, que podem ser adicionados ou excluídos sem prejuízo do todo.

“Image, existence and belonging”

Image, existence and belonging in MMORPGs

The idea of this essay is to articulate the concepts of image and existence, and this one to belonging. The object of study is the universe of MMORPGs.¹ The choice of the image as central axis is not by chance. Image² is the big watershed between this kind of immersing experience and its ancestral forms, online RPGs based on text only, or MUDs.

Some questions emerge at once: Which would be the properties of this type of image, conceived to act on the screen and only on it? How do those properties mingle with the externalized conscience we project on the screen? Finally, in what measure the image, a representation of a psychological existence, is not also a central articulator of a collective symbolic exchange, generator of a belonging?

Lev Manovich, in his book “What is New Media?”,³ enumerates five properties of the computerized image that may be very useful to the development of this reflection.

The first one is that of numeric representation. According to Manovich, the digital image may be described through a mathematical function. Therefore, such image may be mathematically manipulated. On the visual level, that manipulation translates in changes in shape, color, and proportions. That is, the image becomes programmable.

Objects that belong to the new media are also modular, or fractal. Far from constituting an indivisible whole, the image is formed by different modules, that may be added or subtracted without harming the whole.

O melhor exemplo disso é o programa gráfico *Photoshop*, que trabalha com *layers* ou camadas. Tais camadas adicionam novas propriedades a uma determinada base comum, mas podem ser manipuladas individualmente.

Uma terceira característica dos objetos pertencentes a essa esfera é a da automação. “Programas de computadores podem criar automaticamente objetos 3D como árvores, cenários e figuras humanas, tanto quanto animações prontas para o uso de eventos naturais complexos como incêndios e quedas d’água. Nos filmes de Hollywood, bandos de pássaros, colônias de formigas e multidões são automaticamente criadas por *softwares* de AL (*artificial life*)”⁴.

O quarto princípio é o da variabilidade ou customização. Um objeto dessa nova mídia não é único em sua formatação, mas sim infinitamente variado em suas potências versões. Essa propriedade é resultado das outras três anteriores, na medida em que variação está ligada à manipulação, fractalização e automação nos processos de criação desse objeto.

“No nível da interface de interação homem-computador, este princípio significa que ao usuário são dadas muitas opções para modificar a performance de um programa ou objeto, seja ele um jogo de computador, um website ou o próprio sistema operacional. O usuário pode alterar o perfil de um personagem num jogo, quais itens ficarão à vista na ‘área de trabalho’ etc. Tamanho, detalhamento, formato, cor, duração, ritmo, todas as variáveis podem ser livremente alteradas pelo usuário.”⁵ Finalmente, o quinto princípio é o da transcodificação. “Transcodificar algo é traduzi-lo em outro formato. A computadorização gradualmente permitiu a transcodificação da cultura em bases próprias ao meio digital.”⁶ Em suma, a nova mídia parece mídia, mas apenas em sua superfície. Por baixo, sua composição é um emaranhado de procedimentos e significados computacionais, que permitem a difusão, a circulação e o armazenamento dessa informação.

Assumindo como razoáveis as proposições de Manovich, percebe-se de imediato a potencialidade da manipulação da imagem na concretização de universos que, muitas vezes, não possuem equivalência no mundo físico, mas que já foram largamente descritos na literatura e mais recentemente no cinema: os mundos de fantasia. Opera-se aí uma junção instigante. Quanto mais fantásticas as criaturas de um universo imaginário, mais os processos de manipulação digital dão a estas criações o que parece ser ‘o sopro da vida’ – a possibilidade de uma existência simulada nos mesmos planos onde os seres humanos projetam suas consciências: as telas do computador e do cinema.

The best example of that is the Photoshop graphic software, which works with layers. Those layers add new properties to a given common base, but they may be individually manipulated.

A third feature of the objects that belong to this sphere is automation. “Computer software may automatically create 3D objects as trees, settings and human figures, as well as the ready-to-use animations of complex natural events, as fires and waterfalls. In Hollywood movies, bird flocks, ant colonies and crowds are automatically created by AL (artificial life) softwares.”⁴

The fourth principle is that of variability, or customization. An object of this new media is not unique in its format, but rather infinitely varied in its potential versions. That property is the result of the three preceding ones, since variation is linked to manipulation, fractalization and automation in the object’s creation process.

“At the level of the man-computer interaction interface, this principle means that the user is given several options to modify the performance of a program or an object, whether it is a computer game, a website or the very operating system. The user may modify a game character’s profile, which items will be visible on the ‘desktop’, etc. Size, level of detail, format, color, duration, rhythm, all variables may be freely modified by the user.”⁵

Finally, the fifth principle is that of transcoding. “To transcode something is to translate it in another format. Computer technology has gradually allowed the transcoding of culture on bases that are proper to the digital medium.”⁶ Summing up, the new media looks like media, but only on the surface. Below, its composition is a tangle of computational procedures and meanings that allow the diffusion, the circulation and the storage of that information. Assuming Manovich’s propositions as reasonable, we immediately perceive the potential of image manipulation in the concretization of universes that, often, don’t have equivalence in the physical world, but which have been largely described in literature and, more recently, in the movies: the fantasy worlds. An enticing junction occurs here. The more fantastic are the creatures of an imaginary universe, more the manipulation processes give to those creations what seems to be a “breath of life” — the possibility of a simulated existence on the same levels where human beings project their consciousness: the computer and movie-theater screens.

Não deixa de ser tentador associar essas características da imagem às concepções de Baudrillard sobre a imagem como simulacro puro: “O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera.”⁷

É claro que a imagem digital, principalmente aquela utilizada para a criação de um ente virtual, é a manifestação visível de um processo tecnológico invisível. Não só a imagem, mas também o comportamento artificial que se incute num destes entes para que ele reaja aos jogadores, nada mais é do que uma série de padrões e procedimentos acondicionados num banco de dados. Ainda assim, basta que a representação pictórica e o comportamento daquele ente virtual se demonstrem verossímeis em termos simbólicos para que o usuário introjete sua consciência no universo simulado ao qual pertence aquela imagem.

Imagem como expressão da existência psicológica

O que parece ser interessante, entretanto, não é apenas a demonstração de que as novas tecnologias sejam capazes de fabricar uma ilusão, como se refere Santaella⁸; o falso absoluto⁹ como menciona Eco; ou o hiper-real como coloca Baudrillard. Mas sim qual a apropriação que as pessoas fazem desses sistemas, cuja representação final se manifesta, ao menos nos MMORPGs, na figura de um avatar.

McLuhan parece sondar este ponto de confluência entre processos tecnológicos e a apropriação destes processos ao colocar que “uma pintura abstrata representa uma manifestação direta dos processos do pensamento criativo, tais como poderiam comparecer nos desenhos de um computador. Estamos aqui nos referindo, contudo, às consequências psicológicas e sociais dos desenhos e padrões, na medida em que ampliam ou aceleram processos já existentes”.¹⁰

A conexão entre representação psicológica e os processos sociais envolvendo a imagem, que passam a ser ampliados/acelerados a partir dessas novas possibilidades tecnológicas são pelo menos cinco:

a) imagem como expressão do indivíduo - dentro dos jogos de MMORPG, a aparência dos avatares é condição fundamental de expressão pessoal durante o jogo. Há, é claro, o aspecto subjetivo envolvido na construção

It is somewhat tempting to associate those features of the image to Baudrillard’s concepts of image as a pure simulacrum: “Reality is produced from miniature cells, from matrixes and memories, from command models — and then it may be further reproduced an indefinite number of times. It no longer must be rational, because it no longer compares to any instance, ideal or negative. It is a hyperreality, a product of synthesis irradiating combinatory models in a hyperspace without atmosphere.”⁷

It is evident that the digital image, mainly that which is used in the creation of a virtual entity, is the visible manifestation of an invisible technological process. Not only image, but also the artificial behavior that is infused in one of those entities in order that it reacts to players, is nothing more than a series of patterns and procedures stored in a database. Even so, if that virtual entity’s pictorial representation and behavior seem plausible in symbolic terms, it is enough for the user to introject his or her consciousness in the simulated universe to which that image belongs.

Image as expression of psychological existence

What seems interesting, however, is not only the demonstration that the new technologies are able to produce an illusion, as Santaella notes⁸; the absolute false⁹, as Eco mentions; or the hyperreal, as Baudrillard puts. But rather the appropriation people make of those systems, whose final representation is expressed, at least in MMORPGs, in an avatar figure.

McLuhan seems to probe this point of confluence among technological processes and their appropriation, when he says that “an abstract painting represents a direct manifestation of the creative thinking processes, such as they could appear in computer drawings. We refer here, however, to the psychological and social effects of drawings and patterns, as far as they amplify or accelerate existing processes.”¹⁰

The connection between psychological representation and social processes involving image, which will be amplified/accelerated from these new technological possibilities, are at least five:

a) image as expression of the individual - in MMORPG games, the avatars’ aspect is a basic condition of personal expression during the game. There is, of course, the subjective angle involved in the

física do personagem. Usualmente, é possível detalhar aspectos físicos tais como altura, compleição física, cor da pele, cor dos cabelos, tipos de roupas, botas e vários outros itens absolutamente inúteis em termos de jogabilidade, mas que enriquecem e dão um toque único à personalidade virtual do jogador. Ou seja, são artefatos culturais feitos para reforçar o elo de identidade. Mas esta configuração se torna ainda mais importante porque, nesses mundos, a imagem substitui em grande parte a linguagem escrita. Ou seja, a imagem do avatar não é apenas a representação simbólica exteriorizada na tela, mas também uma montagem simbólica extremamente clara para os outros, já que sua imagem traduz a classe, alinhamento e outras atribuições do personagem.

b) imagem como criadora de espacialidade – neste caso, a imagem é utilizada para imprimir concretude e verossimilhança a um espaço abstrato originalmente formado por números binários. Se o jogador experimenta uma encarnação simbólica através de um avatar, todo o *environment* em que se esse avatar se materializa é também ele composto por representações imagéticas. Cumpre notar que essas representações têm muito mais referências no devaneio e na fantasia do que na existência física. Assim, é completamente aceitável que um universo incorpore paisagens e elementos sem nenhuma referência no real, tais como florestas onde árvores falam, ou ambientes com dois ou três sóis.

c) imagem como mediadora da experiência – embora hoje esteja praticamente mimetizada dentro da relação homem-computador, a interface gráfica é um componente fundamental na administração dos outros conjuntos de imagens que se manifestam no computador. É claro que a sensação de interação é regida pelo poder procedimental¹¹ da máquina, que responde a estímulos enviados pelo usuário. Mas é a representação gráfica desse processo que abriu as portas para que a subjetividade humana aceitasse a máquina como um ambiente de projeção da psique, como defende Sherry Turkle ao mencionar a revolução conceitual que foi a criação do “desktop” (área de trabalho) nos Macintosh, nos anos 80.¹²

d) imagem como criadora de temporalidade – uma vez que o processo do jogo online pode ser visto como uma espécie de narrativa, é a partir da imagem que se concentra toda a noção de temporalidade. Dia, noite, fadiga de um personagem, todos os sinais de transcurso do tempo encontram apenas na imagem a chance de representação.

e) imagem como mediadora cultural – uma das principais

character’s physical construction. Usually, it is possible to detail physical aspects such as height, completion, skin and hair color, types of clothes, boots, and several other absolutely useless items in terms of playability, which, however, enrich and give a unique touch to the player’s virtual personality. That is, they are cultural artifacts made to reinforce the identity link. But that configuration becomes even more important because, in those worlds, image replaces written language in a large measure. That is, the avatar’s image is not only the symbolic representation externalized on the screen, but also a symbolic assemblage extremely clear to others, since its image translates the character’s class, alignment and other attributes.

b) image as creator of spatiality – in this case, image is used to imprint concreteness and veracity to an abstract space originally formed by binary numbers. If the player experiences a symbolic incarnation through an avatar, all the environment where that avatar materializes is also composed of image representations. One should note that those representations have many more references in daydreaming and fantasy than in physical existence. So, it is completely acceptable that a universe includes landscapes and elements without any reference in reality, such as woods where trees speak, or environments with two or three suns.

c) image as mediator of experience – while the graphic interface is today basically mimed in the man-computer relation, it is a fundamental component in the management of other image sets that manifest in the computer. Of course, the interaction feeling is ruled by the machine’s procedural power,¹¹ which reacts to stimuli sent by the user. But it is the graphical representation of that process that has opened the doors for human subjectivity to accept the machine as an environment for the psyche’s projection, as Sherry Turkle defends when she mentions the conceptual revolution that was the creation of the “desktop” in Macintosh computers, in the 1980’s.¹²

d) image as creator of temporality – since the online game process may be seen as a type of narrative, it is from the image that all notion of temporality concentrates. Day, night, a character’s fatigue, all signs of time passing find only in image a chance of representation.

e) image as cultural mediator – one of the main features of MMORPGs is that their community,

características dos MMORPGs é que sua comunidade, conectada via internet, é absolutamente transnacional. Embora o idioma padrão para comunicação seja majoritariamente o inglês, a integração dessas diferentes identidades ocorre primordialmente no campo pictórico. Integrar, ou hibridizar, como prefere Canclini, neste caso, significa recorrer a conjuntos imagéticos que possam ser apreendidos facilmente por todos os membros da comunidade. Isso culmina na escolha de símbolos pertencentes à cultura pop, numa bricolagem de referências mundializadas, mas não homogeneizadas¹³, frutos de uma memória global comum herdada das séries de ficção científica, dos filmes de aventura, dos quadrinhos de super-heróis e, porque não, de uma tradição de representação pictórica que remonta em última instância à Idade Média, como relembra Barbero¹⁴.

Mas qual o objetivo ao se dissecar as funções simbólicas da imagem? O que se pretende deixar claro através desses exemplos são duas coisas. A primeira é que a imagem, neste caso, cumpre um importante papel lingüístico quer na construção da representação virtual do indivíduo, quer na mediação e criação de uma esfera espacial-temporal, como exemplifica Giddens ao comentar sobre as propriedades da linguagem. “Para a vida humana, a linguagem é o meio original e principal de distanciamento no tempo e no espaço, elevando a atividade humana além da imediatez da experiência dos animais.”¹⁵

Segundo, que a utilização da imagem como validadora da existência dentro de um ambiente virtual deflagra um processo de objetivação desta realidade virtual, fruto não de uma consciência individual, mas sim do entrecruzamento de diversas subjetividades, como aponta Lucien Sfez: “o observador não está solitário, na medida em que se conhece como observador, da mesma maneira que os outros observadores. Sabe-se observado tanto quanto ele próprio observa. Pode-se dar a essa posição o nome de “intersubjetividade” ou “subjetividade associada”. Na verdade, é a relação entre observadores que é objetificante. O objeto se constrói em redes conectadas de observações, verificadas pela ação”¹⁶.

Imagem como pertencimento

Esta reapropriação de símbolos que desemboca em representações visuais híbridas não é, entretanto, a cadeia final do processo. Pois este universo de referências cruzadas, montado pelos produtores do jogo, será ainda digerido e reapropriado, numa segunda canibalização pelos próprios jogadores, num processo ativo de ressignificação.

connected by the internet, is absolutely transnational. Although the standard idiom for communication is mostly English, the integration of those different identities occurs mainly in the pictorial field. To integrate, or to hybridize, as Canclini prefers, in this case, means to resort to imagery sets that may be easily apprehended by all members of a community. That culminates in the choice of symbols belonging to the pop culture, in a bricolage of references, globalized but not homogenized,¹³ fruit of a common global memory inherited from the science-fiction series, the adventure movies, the super-hero comics and, why not?, from a tradition of pictorial representation that ultimately goes back to the Middle Ages, as Barbero reminds us.¹⁴

But what is the purpose of dissecting the symbolic functions of image? What we intend to make clear by these examples are two things. The first one is that the image, in this case, fulfills an important linguistic role, in the mediation and the creation of a spatial-temporal sphere, as Giddens exemplifies when he comments on the properties of language. “To the human life, language is the original and main mean of aloofness in time and space, raising human activity beyond the immediacy of the animal experience.”¹⁵

Secondly, the use of an image as a validator of existence within a virtual environment deflagrates a process of objectivization of this virtual reality, not the fruit of an individual consciousness, but rather of the intertwinement of different subjectivities, as Lucien Sfez indicates: “The observer is not alone, while he knows himself as an observer, in the same way as the other observers. He knows he is observed as much as he observes. We may give that position the name of ‘intersubjectivity’ or ‘associate subjectivity’. In fact, it is the relation among observers which is objectifying. The object is constructed in connected networks of observation, verified by action.”¹⁶

Image as belonging

This re-appropriation of symbols that lead to hybrid visual representations is not, however, the final link of the process. Because that universe of cross-references, assembled by the game’s producers, will be still digested and appropriated, in a second cannibalization, by the players themselves, in an active re-signification process.

The manifestation of this re-appropriation is not silent, tracked just by consummation, by shrewdness,

A manifestação desta reapropriação não é silenciosa, rastreada apenas através do consumo, de astúcias, de uma quase-invisibilidade, como expõe Certeau¹⁷. Talvez pela própria natureza interativa do meio¹⁸, os jogadores reagem, interagem, propõem e mesmo exploram eventuais falhas do sistema tendo sempre em vista que apenas o que pode ser visto pode ser validado pelos outros. Em termos mais simples, se não é possível apertar o 'print screen' para imortalizar a cena e mostrar para os amigos, o fato não existe, não ocorreu. Vejo, logo existo. Assim, o campo imagético, nesse caso, torna-se, por excelência, o campo comum de concretização e validação da existência nestes universos virtuais.

Entretanto, qual é o substrato que sustenta esta ação canibal de resignificação dos jogadores? Em outras palavras, qual é a fonte a partir da qual um jogador decide, no jogo, encarnar um guerreiro, e não um mago; ser um personagem orientado para o bem ou para o mal; trajar seu avatar com roupas bufantes ou uma tanga bárbara? Apenas para o progresso do argumento, assumase que isso brote da subjetividade de seu inconsciente, de sua fantasia pessoal.

Ora, então o processo que se dá, o de jogo massivo online, é justamente o de compartilhamento das fantasias pessoais, do *inner self*, numa escala e num grau de força jamais imaginado antes, a ponto do próprio jogo ser eclipsado pela interação pura entre os membros, a saber:

Em termos de escala, porque tecnologicamente é possível compartilhar essa experiência de exteriorização do eu fantasioso com milhares de indivíduos simultaneamente, num processo ritualístico dificilmente executável no mundo físico.

Em termos de grau de força, por três razões. A primeira, porque a linguagem do jogo eletrônico é baseada na imagem, que é o mesmo veículo pelo qual se expressa o inconsciente, a fantasia e o sonho. A comunicação com o imaginário é direta, sem a necessidade de códigos cognitivos mais elaborados, como o texto. Segundo, a natureza do jogo é intencionalmente imersiva. Pode-se imergir diante de uma história bem contada. Ou, ao ouvir uma música, de repente perceber-se enlevado pela melodia. Mas a imersão é quase uma consequência (sim, é possível ir ao cinema com a idéia preconcebida de imergir. Mas não é condição *sine qua non*). Já a razão de ser do jogo é a imersão de modo consciente em algo propositalmente imaginário. O jogo assume-se declaradamente como uma simulação, como um universo de regras próprias. Ao aceitar jogar, o jogador conscientemente aceita cruzar a fronteira do imaginário. Ele livremente se predispõe a imergir.

a quasi-invisibility, as Certeau says.¹⁷ Maybe because of the medium's own interactive nature,¹⁸ the players react, interact, propose and even explore eventual system faults, having always in mind that only what can be seen may be evaluated by the others. In simple terms, if it is not possible to press "print screen" to immortalize the scene and show to friends, the fact does not exist, did not occur. I see, therefore I am. So, the image field in this case becomes, par excellence, the common field of concretization and validation of existence in these virtual universes.

However, what is the substratum that supports this cannibal action of players' re-signification? In other words, what is the source from which a player decides, in the game, to embody a warrior, and not a magician? To be a character oriented to good or to evil? To dress his avatar with pompous clothes or a barbarian's loincloth? Just for this argument's progress, we suppose that it emerges from his or her unconscious, subjectivity, personal fantasy.

Well, then, the process in course, that of a massive online game, is precisely one of sharing personal fantasies, the inner self, in a scale and a strength degree unheard of, to the point of the very game being eclipsed by the sheer interaction among members. As follows:

In terms of scale, because technologically it is possible to share this experience of externalizing the fantasizing I with thousands of individuals simultaneously, in a ritualistic process hardly affordable in the physical world.

In terms of strength degree, for three reasons. First, because the electronic game language is based on image, the same medium through which the unconscious, the fantasy and the dream are expressed. Communication with the imaginary is direct, with no need of elaborate cognitive codes, as text. Second, the game's nature is purposefully immersing. One may immerse before a well-told story. Or, on listening to music, to feel suddenly raptured by the melody. But immersion is almost a result (yes, it is possible to go to the movies with a preconceived idea of immersing. But it is not a *sine qua non* condition.) But the game's reason of being is conscious immersion in something purposefully imaginary. The game plainly assumes itself as a simulation, as a universe with its own rules. When the player agrees to play, he or she consciously accepts to cross the imaginary border, being freely predisposed to immerse. Third, because the game's

Terceiro, porque a natureza imersiva do jogo é ligada à interação e à vivência, e não à fruição, que é o caso das experiências imersivas relacionadas ao cinema, música, artes e literatura. Quando se assiste a um filme, por exemplo, a sensação de imersão parece fazer com que o espectador seja um observador privilegiado da história, muitas vezes onisciente, mas sem poder de interferência. Já a experiência imersiva no jogo eletrônico é basicamente promovida pela interação e tomada contínua de decisões (natureza procedimental da máquina). Some-se a isso o fato de que os MMORPGs são jogos coletivos, e o que se obtém é o registro de uma experiência vivida em grupo, ainda que num plano imaterial e fantasioso.

Desenha-se aí o ponto crucial deste raciocínio: a natureza imersiva do jogar, seu veículo (a imagem digital) e sua forma (interativa), associados à inédita possibilidade de compartilhamento de subjetividades numa escala gigantesca são os elementos que criam uma esfera de pertencimento única dentro do que se denomina hoje como cibercultura. É este senso comum que Pierre-Levy parece apontar ao mencionar que “o funcionamento de um objeto como mediador de inteligência coletiva implica sempre um contrato, uma regra do jogo, uma convenção. [...] O acontecimento raro não é a imposição de um contrato ou o estabelecimento de uma regra, mas a eclosão de um objeto”.¹⁹

Eis, portanto, o objeto - um espaço formado pela reunião das imaginações, manifesto e vivido em forma de imagem, mas tornado real principalmente pela validação coletiva que dele fazem seus membros. Afinal, como expressa Sousa, citando Beaud, “É nas práticas sociais que a busca do pertencimento se realiza porque é ali que se realizam ‘as diferentes mediações através das quais os homens se encontram consigo mesmos’”.²⁰

immersing nature is connected to interaction and experience, and not to fruition, which is the case of immersing experiences related to movies, music, arts and literature. When one sees a movie, for example, the feeling of immersion seems to make of the viewer a privileged observer of the story, often omniscient, but with no power to interfere. The game’s immersing experience, on the other hand, is basically promoted by interaction and the continual decision-making (the machine’s procedural nature.) Adding to it the fact that MMORPGs are collective games, one obtains the register of an experience that is lived in group, even if in an immaterial and fantastic world.

Here the crucial point of this reasoning is drawn: the immersing nature of playing, its vehicle (the digital image) and its mode (interactive), associated to the unprecedented possibility of sharing subjectivities in a gigantic scale, are the elements that create a unique sphere of belonging within what is called today cyberculture. It is this common sense that Pierre-Levy seems to indicate when he mentions that “the functioning of an object as mediator of collective intelligence always implies a contract, a game’s rule, a covenant. [...] The rare event is not the imposition of a contract or the establishment of a rule, but the eclosion of an object.”¹⁹

Here is thus the object - a space formed by the reunion of imaginations, manifested and lived in the form of image, but made real primarily by the collective validation given by its members. After all, as Sousa states, quoting Beaud, “It is in the social practices that the search for belonging is realized, because it is there that the ‘different mediations through which men find themselves’²⁰ are realized.”

Notas

[1] MMORPG é a sigla para *massive multiplayer online role-playing game*. Este, a despeito do nome, nada mais é do que um jogo de representação onde atuam simultaneamente, sustentados por um servidor central que se encarrega de zelar pela sincronia das ações, milhares de jogadores, representados por avatares. Esse tipo de jogo tornou-se, nos últimos anos, um dos focos principais da indústria de games, graças à sua sensação de vastidão entre os cenários e a possibilidade de interagir não apenas com uma inteligência artificial, mas sim com outros seres humanos, presentes no cenário em número massivo.

Footnotes

[1] MMORPG is the acronym for “massive multiplayer online role-playing game.” Despite its name, it is nothing else than an acting game, where thousands of players act simultaneously, represented by avatars and supported by a central server that provides the synchronicity of actions. This kind of game became in recent years one of the main focuses of the game industry, thanks to its feeling of vastness among the sceneries and the chance of acting not only with an artificial intelligence, but also with other human beings, which populate the scenes in massive numbers.

- [2] Wertheim, Margareth. *Uma história do Espaço, de Dante à Internet*. Ed. Jorge Zahar, Rio de Janeiro. pg. 20
- [3] Manovich, Lev. *What is New Media?*, MIT Press, 2002. pg. 27
- [4] Manovich, Lev. op. cit. pg. 32
- [5] Manovich, Lev. op. cit., pg. 44
- [6] Manovich, Lev. op. cit. pg. 47
- [7] Baudrillard, Jean. *Simulacros e Simulação*. Ed. Antropos, 1991, pg. 8
- [8] Santaella, Lucia. *Imagem-Cognição, Semiótica, Mídia*. Ed. Iluminuras, São Paulo, 2001. pg. 198
- [9] Eco, Umberto. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Ed. Nova Fronteira, 1984, pg. 54
- [10] McLuhan, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. pg. 22
- [11] Murray, Janet. *Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. Ed. UNESP, 2001, pg. 78.
- [12] Turkle, Sherry. *Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet*. Ed. Simon & Schuster, 1997.
- [13] Ortiz, Renato. *Mundialização e Cultura*. Ed. Brasiliense, 1994. pg. 27
- [14] “A relação das classes populares com a imagem é muito distinta da sua relação com os textos escritos. Cifradas também, mas a partir de códigos de composição e de leitura ‘secundários’, as imagens foram desde a Idade Média o ‘livro dos pobres’, o texto em que a as massas apreenderam uma história e uma visão do mundo *imaginadas* em chave cristã.” Martín-Barbero, Jesus. *Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia*. Ed. UFRJ, 2003. pg. 164
- [15] Giddens, Anthony. *Modernidade e Identidade*. Ed. Jorge Zahar, RJ, 2002.
- [16] Sfez, Lucien. *Crítica da Comunicação*. Loyola, São Paulo, 1994, p. 61.
- [17] Certeau, Michel de. *A Invenção do Cotidiano*. Ed. Vozes. Petrópolis, 1994. pg. 94.
- [18] Murray, Janet. op. cit. pg. 80
- [19] Lévy, Pierre. *O que é o Virtual?* Editora 34. 1999, pg. 131.
- [20] Sousa, Mauro Wilton de. *Práticas de Recepção Midiática como Práticas de Pertencimento Público*. Revista *Novos Olhares*, ano 2, nº3, pg. 22.
- [2] Wertheim, Margareth. “Uma história do Espaço, de Dante à Internet.” Jorge Zahar, Rio de Janeiro. p. 20
- [3] Manovich, Lev. “What is New Media?,” MIT Press, 2002. p. 27
- [4] Manovich, Lev. op. cit. p. 32.
- [5] Manovich, Lev. op. cit., p. 44
- [6] Manovich, Lev. op. cit. p. 47
- [7] Baudrillard, Jean. “Simulacros e Simulação.” Antropos, 1991, p. 8
- [8] Santaella, Lucia. “Imagem-Cognição, Semiótica, Mídia.” Iluminuras, São Paulo, 2001. p. 198
- [9] Eco, Umberto. “Viagem na Irrealidade Cotidiana.” Nova Fronteira, 1984, p. 54
- [10] McLuhan, Marshall. “Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem.” p. 22
- [11] Murray, Janet. “Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço.” UNESP, 2001, p. 78.
- [12] Turkle, Sherry. “Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet.” Simon & Schuster, 1997.
- [13] Ortiz, Renato. “Mundialização e Cultura.” Brasiliense, 1994. p. 27
- [14] “The relation of popular classes with image is very different from their relation with written texts. Also ciphered, but from ‘secondary’ codes of composition and reading, images were since the Middle Ages the ‘book of the poor’, the text where masses have apprehended a history and a world vision *imagined* in a Christian key.” Martín-Barbero, Jesus. “Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia.” UFRJ, 2003. p. 164
- [15] Giddens, Anthony. “Modernidade e Identidade.” Jorge Zahar, RJ, 2002.
- [16] Sfez, Lucien. “Crítica da Comunicação.” Loyola, São Paulo, 1994, p. 61.
- [17] Certeau, Michel de. “A Invenção do Cotidiano.” Vozes. Petrópolis, 1994. p. 94.
- [18] Murray, Janet. op. cit. p. 80
- [19] Lévy, Pierre. “O que é o Virtual?” Editora 34. 1999, p. 131.
- [20] Sousa, Mauro Wilton de. “Práticas de Recepção Midiática como práticas de pertencimento público.” Revista “Novos Olhares,” year 2, n. 3, p. 22.

Bibliografia

- Baudrillard, Jean. *Simulacros e Simulação*. Ed. Antropos, 1991.
- Certeau, Michel de. *A Invenção do Cotidiano*. Ed. Vozes. Petrópolis, 1994.
- Eco, Umberto. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Ed. Nova Fronteira, 1984.
- Giddens, Anthony. *Modernidade e Identidade*. Ed. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2002.
- Lévy, Pierre. *O que é o Virtual?* Editora 34. 1999.
- Manovich, Lev. *What is New Media?* MIT Press, 2002.
- Martín-Barbero, Jesus. *Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia*. Ed. UFRJ, Rio de Janeiro, 2003.

Bibliography

- Baudrillard, Jean. “Simulacros e Simulação.” Antropos, 1991.
- Certeau, Michel de. “A Invenção do Cotidiano.” Vozes. Petrópolis, 1994.
- Eco, Umberto. “Viagem na Irrealidade Cotidiana.” Nova Fronteira, 1984.
- Giddens, Anthony. “Modernidade e Identidade.” Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2002.
- Lévy, Pierre. “O que é o Virtual?” Editora 34. 1999.
- Manovich, Lev. “What is New Media?” MIT Press, 2002.
- Martín-Barbero, Jesus. “Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia.” UFRJ, Rio de Janeiro, 2003.

McLuhan, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*.
 Murray, Janet. *Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. Ed. UNESP, 2001.
 Ortiz, Renato. *Mundialização e Cultura*. Ed. Brasiliense, 1994.
 Santaella, Lucia. *Imagem-Cognição, Semiótica, Mídia*. Ed. Iluminuras, São Paulo, 2001.
 Sfez, Lucien. *Crítica da Comunicação*. Ed. Loyola, São Paulo, 1994.
 Sousa, Mauro Wilton de. *Práticas de Recepção Midiática como Práticas de Pertencimento Público*. Revista *Novos Olhares*, ano 2, nº3.
 Turkle, Sherry. *Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet*. Ed. Simon & Schuster, 1997.
 Wertheim, Margareth. *Uma história do Espaço, de Dante à Internet*. Ed. Jorge Zahar, Rio de Janeiro.

McLuhan, Marshall. "Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem."
 Murray, Janet. "Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço." UNESP, 2001.
 Ortiz, Renato. "Mundialização e Cultura." Brasiliense, 1994.
 Santaella, Lucia. "Imagem-Cognição, Semiótica, Mídia." Iluminuras, São Paulo, 2001.
 Sfez, Lucien. "Crítica da Comunicação." Loyola, São Paulo, 1994.
 Sousa, Mauro Wilton de. "Práticas de Recepção Midiática como práticas de pertencimento público." Revista "Novos Olhares," year 2, n. 3.
 Turkle, Sherry. "Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet." Simon & Schuster, 1997.
 Wertheim, Margareth. "Uma história do Espaço, de Dante à Internet." Jorge Zahar, Rio de Janeiro.



Intergalactic Audio Mixer

Brian JUDY [USA]

Intergalactic Audio Mixer permite que os participantes naveguem em um espaço de jogo em 3D com objetos virtuais e peças de som. Uma rica variedade de respostas de áudio pode ser mixada conforme a relação espacial dos objetos entre si e com a espaçonave ativadora do usuário. Utilize as teclas indicadas para navegar sua espaçonave mixer de sons e componha combinações de sons interessantes.

Intergalactic Audio Mixer allows participants to navigate a 3D game space and interact with virtual objects and sound pieces. A rich variety of audio responses can be mixed dependent on the objects' spatial relationship to each other and the user's activator spaceship. Use the indicated keys to navigate your sound mixer spaceship and compose interesting sound combinations.

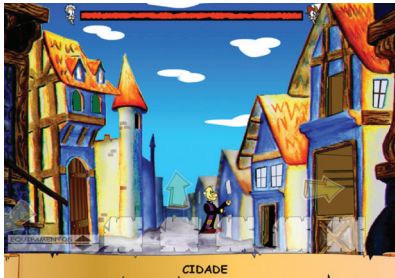


cuteXdoom

Anita JOHNSTON + Yumi-co [CAN]

O jogo **CuteXdoom** explora o fascínio das culturas contemporâneas por objetos produzidos e comercializados em massa, especificamente as culturas kawaii e otaku que preocupam o Japão.

The game **CuteXdoom** explores contemporary cultures fascination with mass-produced and mass-marketed material objects, specifically the kawaii and otaku cultures that preoccupy Japan.

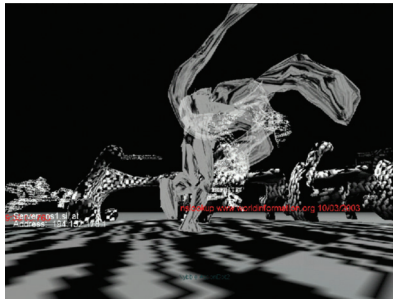


Dom Quixote

Alessandro David de
OLIVEIRA, Fabio Augusto
MIYAWAKI, Paulo Estevão
BIAGIONI, Pedro Ivo de
Aquino COSTA [BRA]

Este projeto teve como objetivo a criação de um jogo digital, utilizando a ferramenta Macromedia Flash, tendo como referência uma obra da literatura mundial, no caso, Dom Quixote de la Mancha de Miguel de Cervantes, escritor que marcou a literatura renascentista no séc. XVI. O jogo foi concebido e fundamentado em uma extensa pesquisa teórica acerca dos fatores psicológicos dos personagens e do momento histórico da obra.

This project had as objective the creation of a digital game, using the Macromedia tool Flash, having as reference a workmanship of world-wide literature, in the case, Dom Quixote of la Mancha of Miguel de Cervantes, writer who marked renaissance literature in séc. XVI. The game was conceived and based on an extensive theoretical research concerning the psychological factors of the characters and the historical moment of the workmanship.



toolZ 05

ludic-society.net [CHE]

ToolZ05, www.climax.at é a conversão completa de um motor de jogo, baseada em nossos desenvolvimentos feitos com nybble-engine-toolZ e nybble-engine, mods de jogo baseados em Unreal e exibidos no cenário de arte europeu nos últimos dois anos. *NybbleEngine* é o nome de projeto de uma série de obras de arte-jogos baseada em um crack de mecanismo de jogo.

ToolZ05, www.climax.at is a total conversion of a game engine, based on our developments made with nybble-engine-toolZ and nybble-engine, both game mods based on Unreal and exhibited and performed in the european art scene the last two years. *NybbleEngine* is the project name for a series of game arts works based on a game-engine crack.



Arteroids

Jim ANDREWS [CAN]

Este jogo tem um estilo gráfico "clean" que lembra a série de jogos "You Don't Know Jack". E até onde podemos entender o objetivo é simplesmente atirar em todas as outras palavras e frases que aparecem na tela. Os jogos também apresentam um modo em que você pode compor as palavras e frases para atirar contra elas. Imaginamos que você poderia digitar o nome das pessoas de quem não gosta e destruir suas efígies textuais. Ou talvez digitar seus pensamentos negativos e destruí-los.

This game has a clean graphic feel that is evocative of the "You Don't Know Jack" series of games. And as far as we can figure out the goal is to simply shoot all the other words and phrases that appear on the screen. Also the game features a mode where you can compose the words and phrases to shoot at. We're guessing that you could type the names of people that you dislike and destroy their textual effigies. Or perhaps type out your negative thoughts and destroy them.



Conto “Dentro do bosque”

Marcelo, Bruno, Rogério, Nathalia, Ricardo, Rodrigo e Adriano [BRA]

O trabalho é um estudo de hipermídia sobre o conto Dentro do Bosque (Nome original: Yabu in naka), Akutagawa narra o assassinato do Samurai Takehiro, através de 7 depoimentos, 3 dos quais são de pessoas diretamente envolvidas no assassinato, que se transformou em um game como projeto final.

The work is a hipermídia study on the story Inside of the Forest (original Name: Yabu in naka), Akutagawa tells the assassinatnato of the Samurai Takehiro, through 7 depositions, 3 of which is of directly involved people in the murder, that if it transformed into a game as final project.

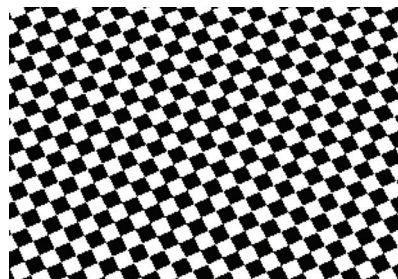


Jogo do Pitoco

Grupo Kaiowa Games [BRA]

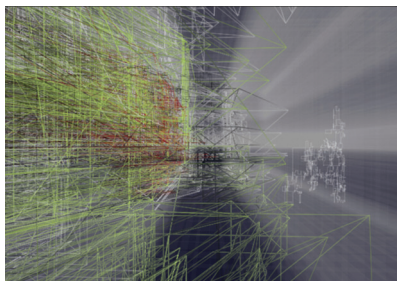
Um pobre Neném Bizarro sofre nas garras de um cachorro endemoninhado chamado Pitoco. O cachorro maldito tem o prazer sádico de torturá-lo de todas as formas possíveis e fazer com ele fique de castigo. Neste episódio do dia a dia aterrorizante do Neném Bizarro, o Pitoco resolve cagar toda a cozinha para que a Mãe do Neném pense que foi ele que sujou a cozinha e o coloque de castigo. O Neném Bizarro deve limpar a cozinha antes que sua mãe chegue.

A poor Bizarro Baby suffers in the claws of a demoniac dog called Pitoco, the cursed dog has the sadist pleasure of torture him in all possible ways to make with him be punished. In this terrifying episode of the Bizarro Baby, Pitoco decides to make some poo all over the kitchen floor, so the Mother of the Baby thinks that he had dirty the kitchen. The Bizarro Baby must clean the kitchen before his mother arrives.



untitled game

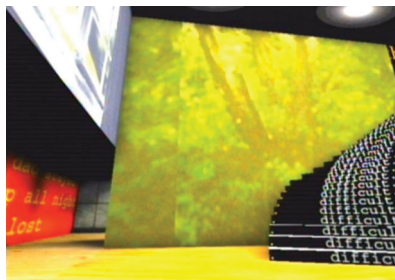
JODI [NLD]



oversaturation ungravity [MEX]

Este é um videogame em 3D de código aberto que explora a supersaturação através do jogo, experiência visual e auditiva e carga de hardware. O espaço disponível está sempre ameaçado: seja espaço de mídia, na mente ou espaço puramente físico... Este jogo é sobre manter seu espaço pessoal livre e, como na vida, é um processo teoricamente infinito.

This is an OpenGL based, 3D Videogame, exploring oversaturation through gameplay, visual, audio experience, and hardware load. Available space is always at stake: be it media-space, mindspace or a purely physical space... This game is about keeping your personal space clear, and as in life it's theoretically an infinite process.



[domestic] Mary FLANAGAN [USA]

[domestic] é um jogo de computador artístico que explora as maneiras visuais e interativas de representar espaços pessoais e de memória.

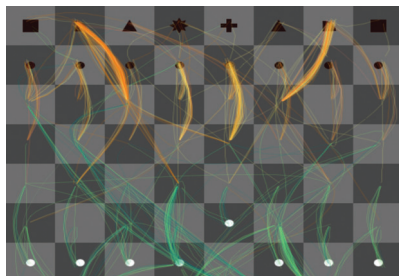
[domestic] is an artist's computer game which explores visual and interactive ways of depicting personal spaces and memory.



[six.circles] Mary FLANAGAN [USA]

[six.circles] é um jogo em rede para um ou dois jogadores baseado em Flash que explora as consequências da cooperação e competição através da construção de objetos geométricos simples.

[six.circles] is a networked one or two player turn based Flash game which explores the consequences of cooperation and competition through the construction of simple geometry objects.



Thinking Machine 4 **Martin WATTENBERG'S** **and Marek WALCZAK [GBR]**

Thinking Machine 4 explora a natureza invisível, ilusória do pensamento. Jogar xadrez contra uma inteligência transparente, com seu processo de pensamento em evolução visível no tabuleiro à sua frente. A obra de arte é um programa de inteligência artificial que joga xadrez com o espectador.

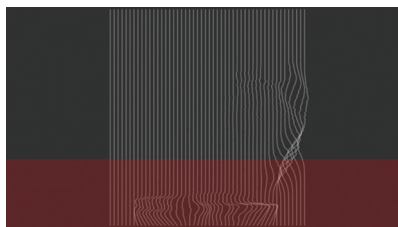
Thinking Machine 4 explores the invisible, elusive nature of thought. Play chess against a transparent intelligence, its evolving thought process visible on the board before you. The artwork is an artificial intelligence program, ready to play chess with the viewer.



Game Robot **Devin Charles HANSON,** **Shiraz KHAN, Brad MILLER,** **Brian HEIN, Brian STANLEY,** **Chris WELCH [USA]**

É comum ouvirmos dizer que o objetivo do artista cinético ou técnico é criar obras que mantenham a atenção do observador por mais que apenas alguns segundos. Ao ligar integralmente um robô a um videogame, nossa intenção é criar uma obra de arte robótica com a qual o usuário seja motivado a interagir durante muito tempo. Como existe fora do videogame, o *Game Robot* poderia participar de inúmeros jogos.

We often hear that it is the goal of kinetic or technical artist to create work that holds a viewer's attention for more than just a few seconds. By integrally linking a robot to a video game, our intention is to create a robotic art work that a user will be motivated to interact with for a great deal of time. Since it exists outside of the video game, the *Game Robot* could participate in a multitude of games.

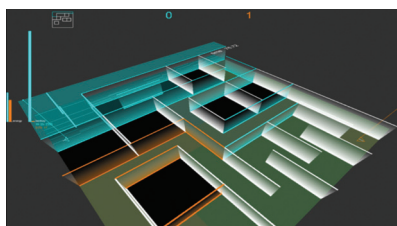


tactile

Panagiotis MICHALATOS [GRC]

Tactile é um clone fora do normal que foi feito para demonstrar a possibilidade de um jogo em que avatares ou objetos não têm uma representação gráfica, mas são percebidos como distúrbios no campo de jogo.

Tactile is a brick out clone which has been made in order to demonstrate the possibility of a game where avatars or objects do not have a graphic representation but rather are perceived as disturbances of the game field.

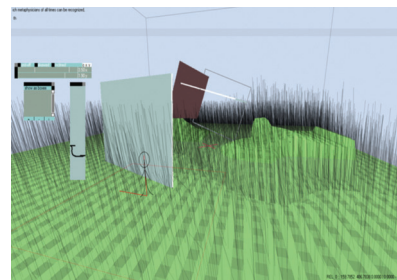


the anti-labyrinth

Panagiotis MICHALATOS [GRC]

The Anti-Labyrinth é um jogo que tem a ver com conquista de espaço e as infinitas configurações de um conjunto finito de elementos repetidos.

The anti-labyrinth is a game that has to do with claiming space and the infinite configurations of a finite set of repeating elements.



epipeda

Panagiotis MICHALATOS [GRC]

Epipeda [que significa "planos" em grego] é um projeto em curso sobre a fusão do ambiente de trabalho com estruturas de jogos.

Epipeda [meaning "planes" in Greek] is an ongoing project about the fusion of work environment and game structures.



Invasive Species

Ricardo Miranda ZUÑIGA
[USA]

Invasive Species é um jogo online baseado em Flash que investiga a perda do habitat ecológico nas Américas. Durante o jogo, várias formas de produção sustentável de energia são apresentadas. O jogo ainda está em desenvolvimento. Abaixo estão os três níveis que o jogo aborda ao investigar questões ambientais: visão geral de dados de desmatamento, biodiversidade e urbanização em cada país das Américas.

Invasive Species is a flash based online game that investigates the loss of ecological habitat in the Americas. By playing the game, various forms of sustainable energy production are brought to light. The game is still in development. Below are the three levels that the game approaches in investigating environmental issues: data overview of deforestation, biodiversity and urbanization in each country of the Americas.



Soccer Ref.

Gabriel Lim Wai CHUNG,
Bryan Fong Chi HANG [CHN]

Soccer Ref. é um jogo de PC em 3D que permite que o jogador seja o senhor da partida de futebol. Como árbitro nesse mundo do futebol surreal, o jogador tem de enfrentar a tentação de todas as corrupções, as multidões exaltadas e os futebolistas histéricos.

Tem um sabor de aposta, o desafio de um julgamento justo, uma batalha pela sobrevivência e uma luta entre honra e corrupção. É um mundo em que o jogador pode escolher entre apitar com a mente limpa ou a violência para ser a Lei do Jogo!

Soccer Ref. is a 3D PC game which allows the player to be the lord of the soccer match. As a referee in this surreal soccer world, the player has to deal with the temptation of all the corruptions, the emotional crowds as well as the hysteric soccer players.

It is a taste of gambling, a challenge for a fair judgement, a battle for survival and a struggle between honour and corruption. It is a world in which the player can choose between a whistle with a clear mind or a fist of violence to be the Law of the Game!

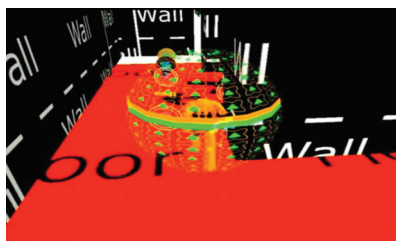


Mindbending Software Inc.

c0deNerr0r
(Robert PRAXMARER +
Florian BERGER) [AUT]

O projeto é uma visão cínica da indústria de jogos e mídia e de nossa sociedade em geral. A questão que nós artistas colocamos é que se as grandes companhias de jogos acrescentarem conteúdo subconsciente a seus jogos (talvez já o tenham feito), o impacto seria enorme, uma vez que os jovens ficam mais tempo na frente do computador jogando do que assistindo TV.

The project is a cynical view on the game and media industry and onto our society in general. The question we as artists rise is what happens if big game companies add subconscious content to their games (maybe they have already), the impact would be enormous because youngsters sit more in front of their computer games than they watch TV.



Semiomorph **Troy INNOCENT [AUS]**

Como o significado é construído em espaços eletrônicos interativos e imersivos? A maneira como os sistemas de signos operam nesses mundos virtuais é modificada por sua natureza transmutacional, seu imediatismo e manipulação da percepção humana. *Semiomorph* explora a “linguagem” do espaço mediado por computador como é expresso nos jogos - sua lógica interna e suas propriedades únicas.

How is meaning constructed in interactive, immersive electronic spaces? The way that sign systems operate in these virtual worlds is changed by their transmutational nature, immediacy, and manipulation of human perception. *Semiomorph* explores the “language” of computer-mediated space as it is expressed in games - its unique internal logic and properties.



Media Blackout **Michael WILSON [USA]**

Media Blackout é um jogo de computador em 3D em que o jogador é confrontado com interesses corporativos, fundamentalismo religioso e agressão militar através das manipulações deliberadas da mídia corporativa. Cercado por ruído de mídia, propaganda do governo, fenômenos espetaculares e um mar de petróleo, o personagem do jogador tenta manter a resistência psicológica e conseguir transcender a ameaça da mídia - escapando da “consciência corporativizada”.

Media Blackout is a 3D computer game in which the player is confronted with corporate interests, religious fundamentalism and military aggression through the deliberate manipulations of corporate media. Surrounded by media noise, government propaganda, spectacular phenomena and a sea of oil, the player’s character attempts to maintain psychological resistance and ultimately transcend the media threat – escaping ‘corporatized consciousness’.





FILE SYMPOSIUM



Atualmente, muito se tem discutido e mudado quanto à forma com que os simpósios vêm sendo organizados e concebidos.

Novas idéias de formatos, painéis e utilizações de novas tecnologias, como a videoconferência em tempo real, a interação público/palestrante/outras públicos, os recursos imersivos, entre outras, já estão sendo exploradas e têm contribuído para que muitas experiências sejam vivenciadas e intercambiadas por organizadores, palestrantes e pelo público.

Originalmente, o *“symposium”*, que designava a parte final dos banquetes ou festins, acabou por designar qualquer conferência acadêmica onde pesquisadores apresentam e discutem seus trabalhos. No entanto, frente às mudanças tecnológicas e necessidades crescentes da contemporaneidade, novos caminhos ainda estão por serem criados e, conseqüentemente, os simpósios por serem transformados.

Nesse sentido, O **FILE Symposium** surgiu em 2002, como parte integrante e emergente do evento **FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. O FILE Symposium foi então concebido com o intuito de criar um ponto de encontro que ampliasse internacionalmente a discussão sobre a cultura digital eletrônica em sua extensão interdisciplinar. Discussão esta já promovida, incentivada e divulgada pelo FILE Festival, em sua exposição de trabalhos e expressões das principais manifestações estéticas e científicas da cultura digital eletrônica.

O FILE Symposium, em suas edições anuais, traz nomes de expressivos artistas, intelectuais, teóricos, pesquisadores e cientistas, com a preocupação de estabelecer um intercâmbio internacional da cultura digital.


Much has been discussed and modified about the form how “symposia” are organized and conceived.

New ideas of formats, panels and uses of new technologies as videoconference in real time, the interaction audience-lecturer-other audiences, immersive resources, among others, have been explored and contributed so that several experiences are lived and exchanged by organizers, speakers and audience.

The original “symposium”, that designated the final part of banquets or feasts, finally came to indicate any academic conference, where researchers present and discuss their work. However, in face of technological changes and the growing needs of contemporaneity, new ways are yet to be created, and consequently “symposia” to be transformed.

In that sense, **FILE Symposium** has emerged in 2002 as an integral part of **FILE — International Festival of Electronic Language**. FILE Symposium was conceived with the intent of creating a meeting point that would expand to an international scope the discussion on electronic digital culture in its interdisciplinary extension. This discussion has been promoted, instigated and publicized by **FILE festival** in its exhibition of works and expressions of the main aesthetic and scientific manifestations of electronic digital culture.

FILE Symposium, in its annual editions, brings names of expressive artists, intellectuals, theoreticians, researchers and scientists, with the concern of establishing an international exchange of digital culture. The event is open to the public, and intends to expand its educational reach to local and eventually remote audiences, thus sharing the experiences learned with FILE, through technologies of education, communication, registration and memory.



É um evento aberto ao público, e pretende ampliar seu alcance educacional para os públicos locais e eventualmente remotos, compartilhando, assim, as experiências apreendidas com o FILE, através das tecnologias de educação, comunicação, de registro e de memória.

Este ano, em sua quarta edição, o **FILE Symposium 2005** acontecerá no **SESI Paulista**, em São Paulo. Temas diversificados referentes aos estudos e pesquisas ligados à cultura digital eletrônica são as pautas de interesse do File Symposium: política cultural, educação eletrônica, ciência e arte, música interativa, robótica, código aberto, sistemas de informação, ambientes imersivos, entre outras.

Por sua diversidade, as experiências que serão apresentadas nesse evento proporcionarão a oportunidade para a reflexão sobre as artes midiáticas e cultura digital frente aos desafios e problemáticas deste milênio.

O FILE Symposium é um evento internacional de iniciativa brasileira para a discussão e reflexão sobre a cultura digital.

This year, in its fourth edition, **FILE Symposium 2005** will be held at **Sesi Paulista** in São Paulo. Varied themes related to studies and research on electronic digital culture are File Symposium's lines of interest, such as: cultural policies, electronic education, science and art, interactive music, robotics, open code, information systems, immersive environments, among others.

For their diversity, the experiences presented at this event will offer an opportunity for the reflection on mediatic arts and digital culture in face of this millennium's challenges and problems.

FILE Symposium is an international event of Brazilian initiative for the discussion and reflection on digital culture.

Agricola de COLOGNE [DEU]

[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne
[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne

Alison COLMAN [USA]

Da Absorção Passiva à Interpretação Ativa:
Crítica de Arte e Net-Art
From passive absorption to active interpretation:
Art criticism and net art

Anna BARROS [BRA]

Texto, Imagem? Imagem, Texto? Uma Nova Linguagem Visual
Text, Image? Image, Text? A New Visual Language

Artemis MORONI [BRA]

ArTbitrating nos domínios visuais e sonoros
ArTbitrating in Visual and Sound Domains

Mesa Redonda: Artur MATUCK, Eugênio TRIVINHO, Maria Goretti PEDROSO, Sérgio BASBAUM [BRA] Moderador: Artur MATUCK

Por uma perspectiva política da dimensão digital
For a political perspective on the digital mediaverse

Cícero Inácio da SILVA [BRA] George LANDOW [USA]

Hypermedia: futures
Hipermidia: futuros

Constanza Helen SILVA [CAN]

SILVERFISH STREAM
SILVERFISH STREAM

Drica GUZZI [BRA] - Acessa SP

Acessa São Paulo
Acessa São Paulo

Florian THALHOFER [DEU]

iStoryBox
iStoryBox

Franklin LEE | Anne Save de BEAURECUEIL [BRA]

'LIQUID WIREFRAME' - SUBdV arquitetura
'LIQUID WIREFRAME' - SUBdV architecture

Geri WITTIG - C5 [USA]

A Iniciativa C5 de Paisagens
The C5 Landscape Initiative

Hans BERNHARD | Alessandro LUDOVICO [AUT]

O Crescimento da Internet em um Metaorganismo Orgânico
The Growth of the Internet into a Organic Meta-Organism

Heidi KUMAO [USA] - Preemptive Media

Zapped!
Zapped!

Hernani DIMANTAS [BRA]

Linkania - A Multidão Hiperconectada
Linkania - The hyperconnected multitude.

Iliana HERNÁNDEZ [COL]

Habitabilidade, interação e dispositivo
Habitability, interaction and device

Lucas BAMBOZZI [BRA]

Síndrome de Realidade
Syndrome of Reality

Jorge FRANCO [BRA]

Convertendo Mídia Interativa, Arte e Cultura, na
educação básica como suporte para letramento individual.
Converging Interactive Media, Arts and Culture at
Basic Education as Support for Individuals' Literacy

Lucia LEÃO [BRA]

Cartografias Subjetivas e a Estética do Banco de Dados
Subjective Cartographies and the Aesthetic of Data Bases.

Jose BROIDE [ESP]

Algum lugar entre aqui e ali
Somewhere between_here and there

Marcos MORAES [BRA]

Artes Digitais sob a perspectiva de
um processo de cooperação educacional internacional.
Digital Arts under an international
educational cooperation process perspective.

Kim STRINGFELLOW [USA]

Seguro como o leite materno: O Projeto Hanford
Safe As mother's Milk: The Hanford Project

Natalia RADYWYL [AUS]

Arte e Jogo embaixo das Ruas
Art and Play Beneath the Streets

Patrícia BADANI [USA]

De Onde Você Vem? - Mediação de The Networked
SphereWhere are you from? - The Networked Sphere mediation.

Priscila ARANTES [BRA]

Estética Midiática e Ação Política
Mediatic Aesthetic and Politic Action

Rachel ZUANON [BRA]

Wearable Computer para a Criação e Execução de Movimentos
Wearable Computer for the Creation and Execution of Movements

Raquel RENNO | Santiago ORTIZ [ESP]

Medialab Madrid - Apresentação de Projetos
Medialab Madrid - Projects Presentation

Rosangela LEOTE [BRA]

Tecnoperformance - um Lugar Comum
Tecnoperformance - a common place

Sandra BRAMAN [USA]

A Criação de Fronteiras Culturais:
A Geopolítica da Arte Digital e do Direito
The Crafting of Cultural Borders:
The Geopolitics of Digital Art and Law

Sandro CANAVEZZI [BRA]

VOID: a Stereo-Endoscopy in a Black-Box
VOID: a stereo-endoscopy in a black-box.

Sebastian SEIFERT [ESP] - Random Studios

POS 5 - Open Source Project
POS 5 - Open Source Project

Sidney CUNHA | Artemis MORONI [BRA]

MatLArt: Laboratório de Matemática e Arte
MatLArt: Laboratory of Mathematic and Art

Ted NELSON [USA]

Software e Mídia para uma Nova Democracia
Software and Media for a New Democracy

Yara GUASQUE [BRA]

A ajustável Interface da Endorealidade
The adjustable Interface of Endoreality

3NITY and VJ 1MPAR [BRA]

Agricola de COLOGNE [DEU]

Alexandre FENERICH e Rodolfo CAESAR [BRA]

Aloice SECCO, Camila MANO, Cecilia SAITO,

Daniel BRAGIO, Daniel TEIXEIRA, Heloisa LEÃO,

Ludimila BLANCO, Potiguara MENEZES [BRA]

Aychele SZOT + Vanderlei LUCENTINI [BRA]

Bernhard LOIBNER [AUT]

Bruce TOVSKY [USA]

Carlos MOREVI [BRA]

Catherine CLOVER [AUS]

CHIMERICAL CHILD

Chin-Chin CHEN [USA]

DJ CHRIS DEE [BEL]

Conrado SILVA [BRA]

Dino Vicente de Lucca JUNIOR [BRA]

dundun canta posibilidades [BRA]

DYNAKIT [USA]

VJ Eletro-I-Man [BRA]

Eric MARKE & Convidados (MEB) [BRA]

Farbrausch [DEU]

FUZZION

Georgina LEWIS [USA]

Gintas K [LTU]



HIPERSÔNICA

Jean PICHÉ [CAN]

John SILVER [NOR]

Lisa WHISTLECROFT [GBR]

Marcelo Carneiro de LIMA [BRA]

Marcos BATTISTUZZI [BRA]

Miha CIGLAR [SVN]

Myroslava LASHKEVYCH [UKR]

Pablo RIBOT [ESP]

Panayiotis A. KOKORAS [GRK]

Patrick SIMONS [GBR]

Projet EVA [CAN]

Rodolfo Coelho de SOUZA [BRA]

Sala-manca + Zax [ISR]

Sala-manca [ISR]

Santiago ORTIZ [ESP]

Saso VRABIC [SVN]

VJs SUPERGAS [BRA]

UNAMUNOS QUORUM [AUS]

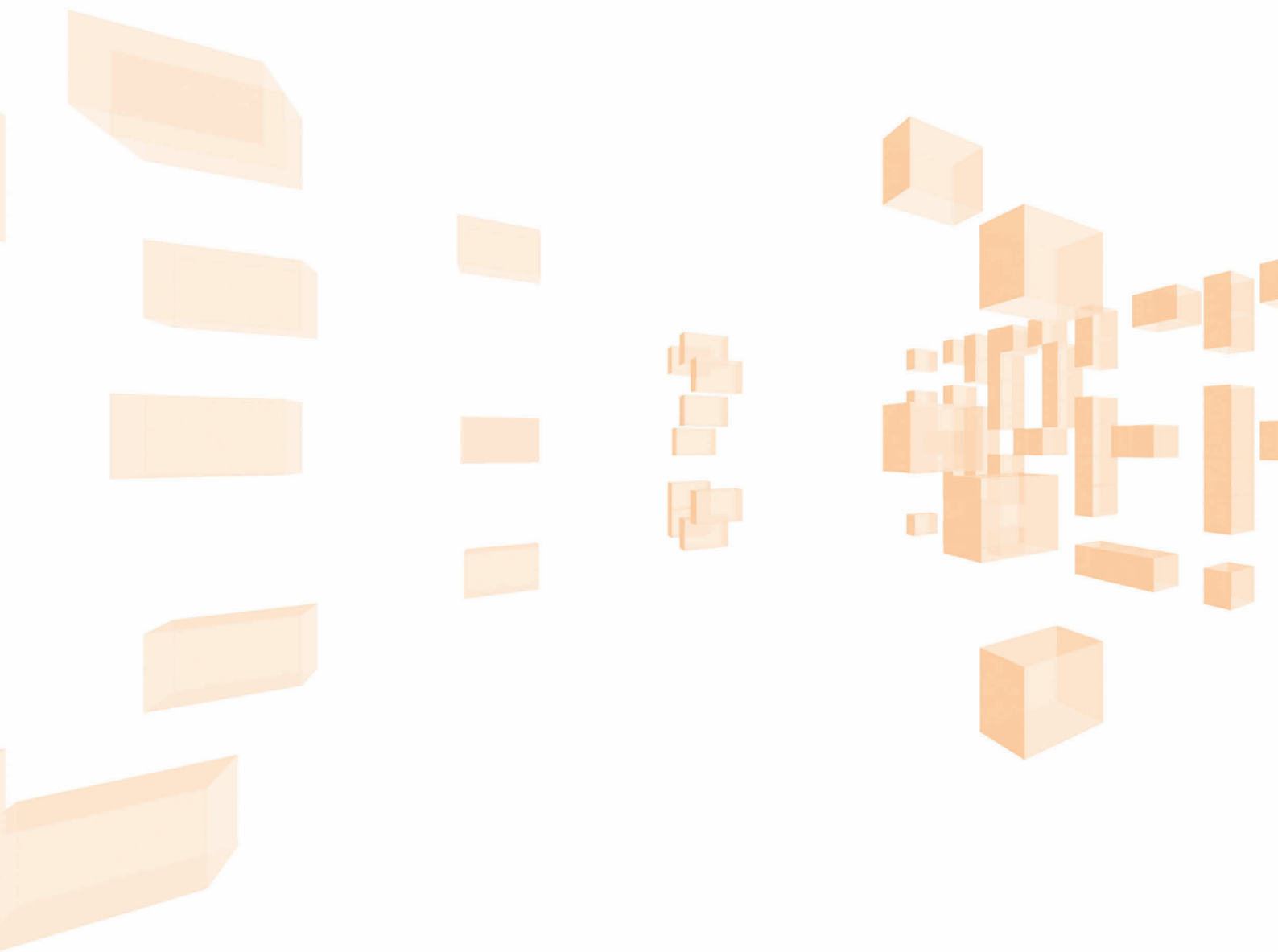
Valter Rene Santos SANGREGORIO [BRA]

Vanderlei LUCENTINI e Núcleo In-táctil [BRA]

Wilton AZEVEDO [BRA]

DJ Wires [USA]

Zquizofonia [BRA]



HIPERSÔNICA 2005

“Tonal, modal, atonal não significam mais quase nada. Não existe senão a música para ser arte como cosmos e traçar as linhas virtuais da variação infinita.”

Deleuze e Guattari

No deslumbrante caos das cidades, regido por uma falsa impressão de submissão aos fatos, a arte é o terreno oblíquo onde temos um certo grau de estabilidade.

O segmento de ação audiovisual em tempo real do FILE, festival Hipersônica, objetiva a heterogeneidade através de linhas simultâneas com passagens e rupturas dentro de uma narrativa operacional múltipla. Uma forma de produção da experiência estética e audiovisual a partir de São Paulo com imanência global na rede.

Conectando tendências às formas de expressão clássicas que se recusam à imobilidade, o Hipersônica é um festival de ação eletrônica ao vivo e de “enunciação coletiva” (Deleuze). “Não opõe o antigo ao moderno (...) Não cessa de colocar em cena o passado” (Jacques Rancière) através de um novo regime de relações atemporais.

“Tonal, modal, atonal — almost don’t mean anything today. There is but music to be art as cosmos and to draw the virtual lines of infinite variation.”

Deleuze and Guattari

In the dazzling chaos of cities, conducted by a false impression of submission to facts, art is the slanting territory where we have a certain degree of stability.

Hipersonica festival, FILE’s segment of audiovisual action in real time, aims at heterogeneity through simultaneous lines, with passages and ruptures within a multiple operational narrative. A form of production of the aesthetic and audiovisual experience departing from São Paulo with a global immanence in the network.

Connecting trends to classic forms of expression that refuse immobility, Hipersonica is a festival of live electronic action and of “collective enunciation” (Deleuze). “It doesn’t oppose old and modern (...) It doesn’t cease to stage the past” (Jacques Rancière) through a new regime of atemporal relations.

Com uma linguagem artística que não define o seu espaço físico e de consumo, a arte eletrônica retorna ao campo do trabalho onde gera experiências estéticas que repercutem no cotidiano.

Por sua vez, o Hipersonica retorna às Indústrias Matarazzo, Casa das Caldeiras, para atingir o limiar-ápice entre uma exposição audiovisual e uma celebração crítica, uma mostra de arte remixada e uma ocupação laboratorial livre e intempestiva.

Presenciaremos, assim como na edição de 2004, em meio à bela construção industrial, um acampamento de hardwares composto por máquinas, sintetizadores, laptops, geradores de efeito, gambiarras e afins. Por trás dessas estruturas inteligíveis, estarão artistas-produtores com a função precisa de recombinar equipamentos, idéias e objetivos em processos de intensa organicidade em um campo de teste temporário da sensibilidade e do manuseamento audiovisual.

Em sua cartografia, o Hipersonica define três territórios oficiais em conurbação, o que não impede o surgimento de insurreições e territórios livres sem qualquer tipo de controle ou regra artística, em ações extra-oficiais.

- a) O Território 1 é imersivo; sua estrutura tecnológica recorta o espaço industrial para a arte digital e audiovisual confrontar e transformar os participantes a partir das novas tecnologias e dos novos manifestos;
- b) O Território 2 é subterrâneo; recria o ambiente da experiência *underground*, cultura que dita os novos cânones e os novos rumos da música e arte eletrônica;
- c) O Território 3 é a arena/palco de contrastes tecnológicos, onde a verve mais famigerada do rock, do jazz e do regional dialoga com o videografismo, entre outras linguagens digitais.

Devidamente mapeado no que é tangível, o Hipersonica configura-se em um monólito de teor híbrido e de alto potencial de *crossovers*. Um mosaico de tons, timbres, bits, loops, luminâncias e “crominâncias”, lapidadas durante toda a jornada noturna, assim compondo um concerto único, cacofônico e coletivo.

“Um poema construído a partir das possibilidades do som - samplers, batidas, scratches e pedaços de informações que nos rodeiam. Uma forma de arte criada com pedaços invisíveis de culturas”.

Paul D. Miller aka Spooky that Subliminal Kid

O festival de hipersonoridades, poesias sonoras, error-music, esculturas sônicas e antimúsica localiza estilos e tendências, rumo a abstrações performáticas derivadas da inter-relação residual com o videografismo, game-art, teatro eletrônico e intervenções diretas.

With an artistic language that does not define its physical and consumption space, electronic art returns to the working field where it generates aesthetic experiences which echo in the everyday.

Hipersonica goes back to the Matarazzo Industries, the Caldrons House, to reach a threshold-apex between an audiovisual exhibition and a critical celebration, a remixed art show and a free and untimely laboratorial occupation. We will witness, as in the 2004 edition, among the beautiful industrial construction, a camp of hardware composed by machines, synthesizers, laptops, effect generators, rigs and the like. Behind those intelligible structures, there will be artists-producers with the precise role of recombining equipment, ideas and objectives in procedures of intense organicity, in a temporary test field of sensibility and audiovisual manipulation.

In its cartography, Hipersonica defines three official territories in conurbation, which doesn't prevent the appearance of insurrections and free territories without any kind of control or artistic rule, in extra-official actions.

- a) Territory 1 is immersive; its technological structure cuts the industrial space so that digital and audiovisual may confront and transform participants, from new technologies and new manifests;
- b) Territory 2 is underground; it recreates the underground experience environment, a culture that dictates the new canons and the new directions of electronic music and art;
- c) Territory 3 is the arena/stage of technological contrasts, where the most famous verve of rock, jazz and regional dialogues with videographism, among other digital languages.

Appropriately mapped in its tangible aspects, Hipersonica configures a monolith of hybrid content and a high crossover potential. A mosaic of tunes, tones, bits, loops, luminances and “crominances”, lapidated during all the night journey, thus composing a unique, cacophonous and collective concert.

“A poem constructed from the possibilities of sound - samplers, beats, scratches and fragments of information that surround us. An art form created with invisible pieces of cultures”.

Paul D. Miller, aka Spooky that Subliminal Kid).

The festival of hypersonorities, sound poetry, error-music, sonic sculptures and antimusic identifies styles and trends, towards performatic abstractions derived from the residual interrelation with videographism, game-art, electronic theater, and direct interventions.

O minimalismo em roupa techno e contemporânea funde-se à tradição clássica e construtivista. O breakcore, a partir da sua estética extrema e ciberativista, não se opõe ao regionalismo tático e londrino do grime, bem como o viés experimental da música erudita. A eletrônica sincopada e retrabalhada pelos games absorve a linguagem do tilt e do erro, resultando em novos timbres e antime melodias.

O techno explora a alternância tempo/silêncio/repetição para levar o público a estados nos quais a noção de tempo mensurável cede espaço para um “tempo supremo” ou transcendente. Já o rock, numa fase nitidamente reinterpretativa, desconstrói sua máquina de instrução para fundir-se com as artes visuais, e retorna ao seu fervor embrionário sem se opor à tradição tecnológica do novo.

Mais uma vez, o Hipersonica, *input* urgente do FILE, convida todos para uma jornada livre e avançada. Fazem-se também relevantes os elementos não sonoros que determinam os novos fluxos musicais. Trata-se de um material de veras complexo e bastante elaborado que tornará audíveis forças não sonoras “(...) a música se torna, ela mesma, um sistema sublinear, um rizoma em vez de uma árvore, e fica a serviço de um *continuum* cósmico virtual do qual, até mesmo os buracos, os silêncios, as rupturas, os cortes fazem parte” (Deleuze).

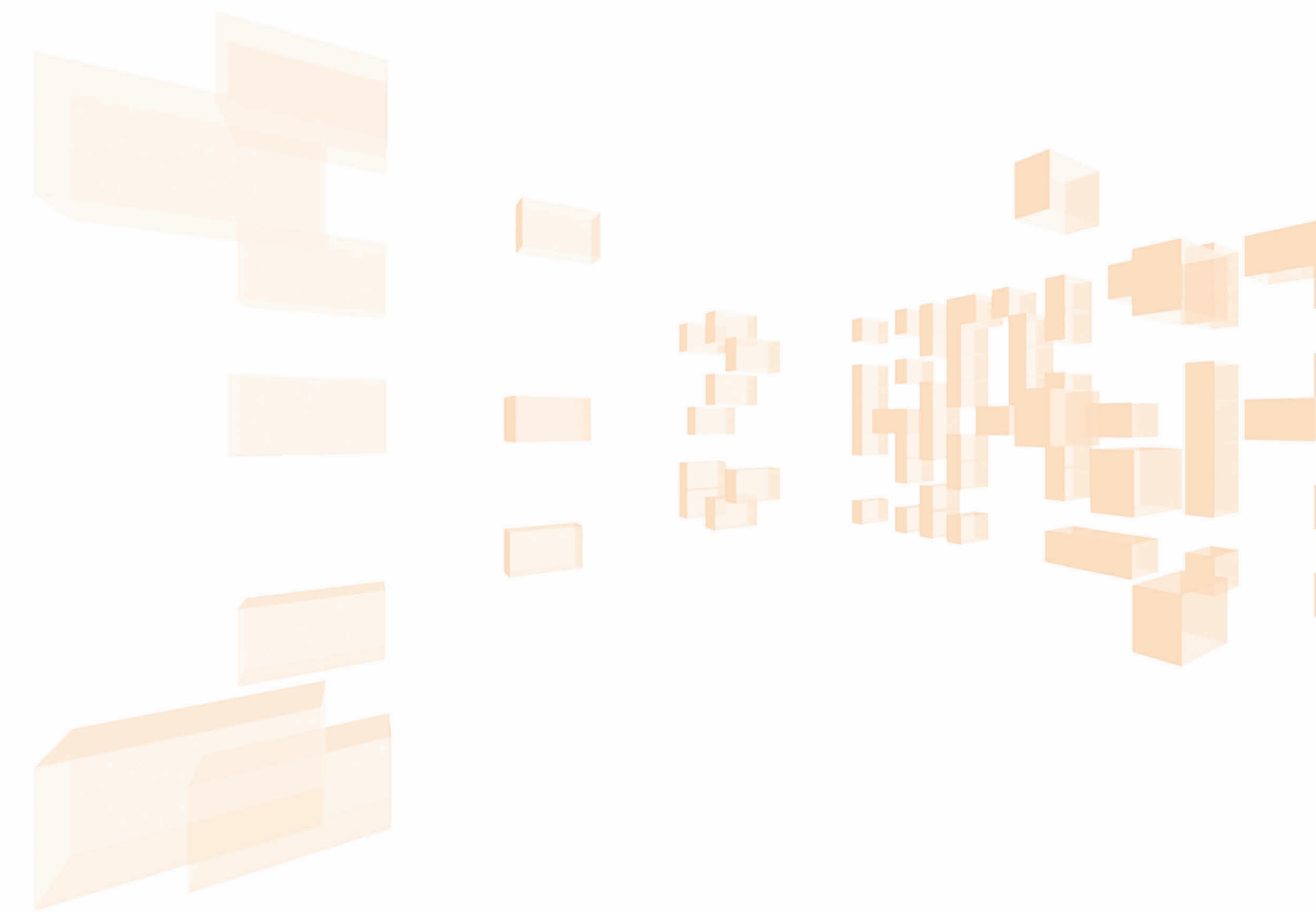
* Coordenador do módulo Hipersonica 2004 & 2005

Minimalism in techno and contemporary clothes fuses with the classic and constructivist tradition. Breakcore, from its extreme and cyberactivist aesthetics, doesn't oppose to the tactic and londonian regionalism of grime, as well as the experimental bias of erudite music. Electronics, syncopated and reworked by games, absorbs the language of tilt and error, resulting in new tones and antime melodies.

Techno explores the alternation time/silence/repetition to take the public to states in which the notion of measurable time gives room to a “supreme” or transcendent time. Rock, in a clearly re-interpretative phase, deconstructs its instruction machine to fuse with visual arts, and returns to its embryonic eagerness without opposing to the technological tradition of the new.

Once again, Hipersonica, FILE's urgent input, invites all to a free and advanced journey. Equally relevant are the non-sound elements that induce new musical fluxes. It is a quite complex and elaborate material that will make non-sound forces audible. “(...) music becomes, in itself, a sublinear system, a rhizome instead of a tree, and stays at the service of a virtual cosmic *continuum* of which even holes, silences, ruptures, cuts, are part”. (Deleuze)

* Coordinator of the module Hipersonica 2004 & 2005



Música Visionária: Notas de Percurso

Em memória de Robert Moog

"Acredito que a utilização de ruídos para fazer música continuará e aumentará até alcançarmos uma música produzida através de instrumentos elétricos, que tornando possível a qualquer proposta musical utilizar todos os sons que possam ser ouvidos... assim, no passado, o pomo da discórdia estava entre a dissonância e a consonância, e será, no futuro imediato entre o ruído e o assim chamado som musical."

John Cage, 1937

"Se esta palavra 'música' é sagrada e reservada aos instrumentos musicais do século XVIII e XIX, podemos substituí-la por um termo mais significativo: organização dos sons."

John Cage

"Eu sonho com instrumentos obedecendo aos meus pensamentos."
Edgar Varèse

Abertura

O desenvolvimento da música eletroacústica, hoje amplamente conhecida como música eletrônica, desde o início do século XX, até a presente data, tem sido uma luta contínua de músicos, compositores, físicos, intelectuais, acusticistas, cientistas da computação e inventores de instrumentos musicais. Neste início de século XXI, alguns paradigmas que atravessaram o século passado — a criação de novos timbres sonoros (conjugando som e ruído), novas formas de organização do discurso musical através de linguagens de programação e, principalmente, a ampliação da percepção sonora com a criação de ambientes apropriados numa época visualmente orientada — continuam instigando muitos músicos, ou como disse Cage, "organizadores de som" da atualidade.

A música produzida com tecnologia em particular, a música desenvolvida a partir de impulsos elétricos, em suas diversas ramificações idiossincráticas, desde o seu princípio, foi sempre marcada por uma atitude visionária dos seus criadores. A ação dessas pessoas, muitas vezes numa luta solitária em suas oficinas/laboratórios, tem sido de vital importância na ampliação e modificação radical de nossa percepção sonora durante todo esse período. Nesse curto período de tempo,

Visionary music: Route notes

In memory of Robert Moog

I believe that the use of noise to make music will go on and will grow until we reach a music produced by electrical instruments, which will allow any musical proposition to use all the sounds that may be heard... so, in the past, the apple of discord was between dissonance and consonance, and in the immediate future it will be between noise and the so-called musical sound.

John Cage, 1937

If this word "music" is sacred and reserved to the 18th and 19th centuries musical instruments, we may replace it by a more significant term: sound organization.

John Cage

I dream with instruments obeying to my thoughts.
Edgar Varèse

Overture

The development of electroacoustic music, today widely known as electronic music, from the early 20th century up today, has been a continuous fight of musicians, composers, physicists, intellectuals, acousticians, computing scientists, and inventors of musical instruments. In this early 21st century, some paradigms that have traversed the last century — the creation of new sound tones (conjugating sound and noise), new forms of organization of the musical discourse through programming languages, and particularly the widening of the sound perception with the creation of suitable environments in a visually-oriented era — keep instigating several musicians, today's "sound organizers", as Cage said.

Music produced with technology, mainly music developed from electric impulses, in its several idiosyncratic branches, since its beginning, was always marked by a visionary attitude of its creators. Those people's actions, often in a lonely fight in their workshops/laboratories, have been crucial to the amplification and radical shift of our sound perception throughout that period. In that short time span, compared to the history of music, new

comparando-se com a história da música, novos elementos e novas gestualidades entraram em cena no ambiente musical. A partir das lutas heróicas dessas vanguardas visionárias, muitas das verticalidades hierárquicas da música tradicional gradativamente tornaram-se horizontalidades.

O Contexto

A música tem sido, no decorrer da história, uma das artes mais sensíveis aos avanços tecnológicos de sua época. Os músicos medievais inventaram o canto gregoriano pensando no ambiente acústico das catedrais góticas, cujo tempo de reverberação exigia o andamento lento de suas composições. Nos séculos XVII e XVIII, com o deslocamento da música vocal para a música instrumental, Guarneri e Stradivarius nos legaram os violinos mais perfeitos, tanto do ponto vista acústico, quanto da beleza plástica. No século XIX, a evolução da metalurgia possibilitou um grande avanço na construção dos instrumentos de metais. A evolução tecnológica, em conjunção com a ampliação dos conhecimentos de acústica musical e a sedimentação do sistema tonal, trouxe a necessidade de se inventar um instrumento que acompanhasse, em pé de igualdade, a grande massa sonora produzida pelas orquestras. Surgiu então o chamado pianoforte, isto é, um instrumento que traz a possibilidade de se tocar piano (fraco) ou forte.

Com o processo de desenvolvimento industrial, exigiu-se uma fonte de energia que pudesse alimentar toda a cadeia economicamente produtiva: as indústrias, as cidades, as residências, etc. Com a eletrificação de diversas cidades do mundo, e principalmente com a estabilidade da corrente elétrica, surgem, no início do século XX, duas importantes manifestações artísticas que até hoje têm tido uma grande influência no panorama cultural deste início de século: o cinema e a protomúsica eletrônica.

Os Primeiros Instrumentos

Em 1906, surge o primeiro instrumento movido por corrente elétrica, chamado Telharmonium ou Dynamophone. Criado por Tadeu Cahill, essa formidável construção, usando dínamos, similar a uma pequena estação geradora de eletricidade, pesava ao redor de 200 toneladas. Cahill, visionariamente, sonhava em espalhar essas máquinas por diversas cidades americanas onde se poderia transmitir músicas, numa espécie de pay-per-view da época, para hotéis, restaurantes, teatros e residências e, para essas, via telefone. Esse empreendimento foi abortado devido ao alto custo e também à eclosão da 1ª Grande Guerra Mundial.

Na década de 10, algumas iniciativas surgem ao redor do

elements and new gestualities have emerged in the musical environment. From the heroic fights of those visionary pioneers, many hierarchical verticalities of traditional music have gradually become horizontalities.

The context

Music has been, along history, one of the most sensible arts in following and absorbing the technological advancements of its time. Medieval musicians invented the Gregorian chant, thinking of the acoustic ambience of Gothic cathedrals, whose time of reverberation demanded the slow tempo of their compositions. In the 17th and 18th centuries, with the displacement of vocal music to instrumental music, Guarneri and Stradivarius have bequeathed us the most perfect violins, from the point of view of acoustic, and of plastic beauty. In the 19th century, the evolution of metallurgy allowed a great progress in the construction of metal instruments. The technological evolution, along with the expansion of musical acoustics' knowledge and the sedimentation of the tonal system, imposed the need to invent an instrument that could follow, in equal terms, the large sound mass produced by orchestras: the so-called pianoforte, that is, an instrument which would allow playing *piano* (weak) and *forte* (strong).

With the process of industrial development, there was the need of an energy source that could feed the whole chain of economic production: manufactures, towns, homes, etc. With the electrification of several world cities, and mainly with the stability of the electric current, two important artistic manifestations arose in the early 20th century, which up today have a wide influence on the early 21st century's cultural panorama: movies and electronic proto-music.

The first instruments

In 1906, the first instrument run by electric current emerged, by the name of Telharmonium or Dynamophone. Created by Tadeu Cahill, that formidable contrivance, using dynamos, similar to a small electric-generation station, weighted around 200 tons. A visionary, Cahill dreamed of disseminating those machines through several American cities to transmit music, in a sort of pay-per-view of the time, to hotels, restaurants, theaters, and homes, to these latter via telephone. The enterprise was abandoned due to the high costs, and also to the start of World War I. In the decade of 1910, some efforts emerge all around the world. In 1913, futurist painter and musician Luigi

mundo. Em 1913, o pintor e músico futurista Luigi Russolo inventou o Intonorumori, que mesmo não sendo um instrumento eletrônico teve um papel revolucionário ao incorporar o ruído e o som ambiental na música. Os futuristas tiveram uma grande influência no trabalho de compositores como Edgar Varèse, John Cage, Pierre Schaeffer, entre outros. Os futuristas foram os pais da música concreta. Em 1915, Lee De Forest, que se auto intitulava o “Pai do Rádio”, criou o Audion Piano, o primeiro instrumento a utilizar a tecnologia tubo de vácuo que dominou a criação de todos instrumentos musicais até a invenção dos transistores nos anos 60. Em 1917, Leon Termen, na antiga Rússia, inventou o Aetherophone (som vindo do éter), mais tarde batizado de Theremin. Esse instrumento foi utilizado na música de concerto e amplamente requisitado na criação de trilhas sonoras para os primeiros filmes de ficção científica do cinema, como em *O Dia em que a Terra Parou*.

Em 1928, após o encontro com Leon Termen em 1923, o cellista e radiotelegrafista francês Maurice Martenot inventou um instrumento baseado nas idéias de Termen chamado Ondas Martenot. As Ondas Martenot foram imediatamente incorporadas ao repertório musical erudito, e diversas peças foram escritas por compositores como Olivier Messiaen (*Turangalila Symphonie*, *Trois Petites Liturgies de la Presence Divine*, entre outras), Edgard Varèse, Darius Milhaud, Arthur Honegger, Maurice Jarre, Jolivet e Charles Koechlin.

Em 1930, o engenheiro elétrico alemão Dr. Friedrich Adolf Trautwein fez a primeira exibição do seu invento denominado de Trautonium. Esse instrumento foi fabricado e vendido pela Telefunken entre os anos de 1932 e 1935. Vários compositores escreveram peças para o Trautonium dos quais podemos citar Paul Hindemith que aprendeu a tocar o Trautonium e compôs a *Concertina for Trautonium and Orchestra*, além de Höffer, Genzmer, Julius Weismann e Oskar Sala, que se tornou um virtuose nesse instrumento e continuou escrevendo peças para Trautonium até recentemente. Bernard Hermann utilizou-se de um Trautonium para compor a trilha sonora do filme *Os Pássaros* de Alfred Hitchcock.

Em 1955, com o apoio da RCA, os doutores Harry Olson e Herbert Belar construíram os sintetizadores Mark I e Mark II Electronic Music Synthesizer, o avô do que conhecemos como workstation, concebido para produzir música popular e de entretenimento. Talvez os executivos da RCA tivessem em mente a construção de uma máquina que pudesse substituir as grandes orquestras dos estúdios cinematográficos e, conseqüentemente, diminuir os custos e desempregar uma grande quantidade de músicos. Pelo ponto de vista técnico, esse poderoso instrumento despertou o interesse de compositores com Milton Babbitt e Vladimir Ussachevsky, que criaram algumas peças utilizando tal instrumento.

Russolo invented the Intonorumori, which, although it wasn't an electronic instrument, had a groundbreaking role in incorporating noise and ambient sound into music. The futurists had a great influence on the work of composers as Edgar Varèse, John Cage, Pierre Schaeffer, among others. The futurists were the fathers of concrete music. In 1915, Lee De Forest, who was self-entitled the “Father of Radio”, created the Audion Piano, the first instrument to use the vacuum-tube technology which dominated the creation of all musical instruments up to the invention of transistors, in the 1960's. In 1917, Leon Termen, in Russia, invented the Aetherophone (sound from the ether), later called Theremin. That instrument was used in concert music and widely requested for the creation of soundtracks to the first science-fiction movies, such as *The day the earth stood still*.

In 1928, from the meeting with Leon Termen in 1923, the French cellist and radiotelegraph technician Maurice Martenot invented an instrument based on Termen's ideas, called Martenot Waves. These were quickly included in the learned musical repertoire. Several pieces were written by composers as Olivier Messiaen (*Turangalila Symphonie* and *Trois Petites Liturgies de la Presence Divine*, among others), Edgard Varèse, Darius Milhaud, Arthur Honegger, Maurice Jarre, Jolivet, and Charles Koechlin.

In 1930, the German electrical engineer Dr. Friedrich Adolf Trautwein made the first exhibition of his invention named Trautonium. That instrument was made and sold by Telefunken between the years 1932 and 1935. Many composers wrote pieces for the Trautonium, among which we may name Paul Hindemith — who learned how to play the Trautonium and composed the “Concertina for Trautonium and Orchestra” —, Höffer, Genzmer, Julius Weismann, and Oskar Sala, who became a virtuoso in that instrument and until recently wrote pieces for Trautonium. Bernard Hermann used a Trautonium to compose the soundtrack of the film *The Birds*, by Alfred Hitchcock.

In 1955, with the support of RCA, doctors Harry Olson and Herbert Belar built the Mark I and Mark II Electronic Music Synthesizers, the grandfathers of what we know as workstation, conceived to produce popular and entertainment music. Maybe the RCA executives had in mind the construction of a machine that could substitute the big movie studios' orchestras, and therefore reduce the costs and fire a great number of musicians. From the technical point of view, that powerful instrument attracted the interest of composers as Milton Babbitt and Vladimir Ussachevsky, who created some pieces with it.

As Músicas: Concreta + Eletrônica = Eletroacústica

No período após a Segunda Grande Guerra Mundial, o grande desenvolvimento das tecnologias de gravação e de difusão sonora, muitas delas providas das invenções da indústria bélica, acabou se refletindo no grande meio de comunicação de massa da época que foi o “rádio”.

As rádios estatais européias notabilizavam-se por serem o grande centro de experimentação sonora, pois ali se encontrava o que havia de mais avançado em matéria de tecnologia de áudio na época. Por esses fatores, foram nesses centros que surgiram a *Musique Concrète* (na Radiodiffusion Télévision Française - RTF), a *Elektronische Musik* (na Westdeutscher Rundfunk - WDR) e os primeiros embriões da música eletroacústica nos estúdios da Radio Audizioni Italiane - RAI. Esses estúdios estavam ligados a uma concepção vanguardista de música erudita, na qual o novo e a ruptura com a tradição eram os fatores proeminentes na concepção e realização das obras musicais. Podemos citar, como exemplo, a presença de compositores vanguardistas de primeira linha na direção artística desses estúdios, como Karlheinz Stockhausen (WDR), Luciano Bério (RAI), Pierre Schaeffer e Pierre Henry (RTF).

Música Concreta

A música concreta surgiu na França, em 1948, com Pierre Schaeffer e no ano seguinte teve a adesão do compositor Pierre Henry. No princípio, o trabalho era baseado na utilização de discos de 78 rpm, dos quais, através de manipulações das ranhuras, retirava-se o material para as composições. O passo subsequente era a gravação e o processamento de fontes sonoras naturais e materiais concretos, isto é, sons existentes na realidade concreta do mundo. Schaeffer enfatizava, em seus estudos teóricos, a busca de uma escuta da matéria sonora independente da fonte. Desses conceitos baseados na “cortina de Pitágoras” surge o material conceitual para a futura música acusmática que fundamenta a difusão sonora em várias caixas acústicas.

Música Eletrônica

A música eletrônica foi criada no início da década de 50, em Colônia (Alemanha), por Meyer Eppler, H. Eimert e K. Stockhausen. Essa escola, cujos elementos eram provenientes da música serial, buscava um controle rigoroso e absoluto de todos os parâmetros sonoros da música. O material sonoro da música eletrônica era constituído basicamente de sons

The musics: Concrete + Electronic = Electroacoustic

In the period following World War II, the large development of sound recording and diffusion technologies, many of them launched by the war industry's inventions, reflected on the great mass communication medium of the period, the radio.

European State radios, above all, were noted as the great center of sound experimentation, because they had the most advanced in terms of audio technology at the time. Due to these factors, in those centers emerged the *Musique Concrète* (at the Radiodiffusion Télévision Française - RTF), the *Elektronische Musik* (at the Westdeutscher Rundfunk - WDR), and the first embryos of electroacoustic music at the Radio Audizioni Italiane - RAI. Those studios were connected to an avant-garde concept of erudite music, in which the new and the rupture with tradition were prominent factors in the conception of musical works. We may designate, for example, the presence of forerunner composers in the artistic direction of those studios, such as Karlheinz Stockhausen (WDR), Luciano Bério (RAI), and Pierre Schaeffer and Pierre Henry (RTF).

Concrete music

Concrete music emerged in France in 1948, with Pierre Schaeffer, who in the following year was joined by composer Pierre Henry. At first, the work was based on the use of 78-rpm records, from which, through the manipulation of tracks, was obtained the compositional matter. The next step was the recording and processing of natural sound sources and concrete materials, that is, sounds existing in the concrete reality of the world. Schaeffer emphasized in his theoretical studies the search for a listening of the sound matter independent from the source. From these concepts based on the “Pythagorean curtain” arises the conceptual matter of the future acousmatic music, which founds the sound diffusion through several acoustic boxes.

Electronic music

Electronic music was created in the early 1950's in Cologne (Germany), by Meyer Eppler, H. Eimert, and K. Stockhausen. That school, whose elements came from serial music, pursued a rigorous and absolute control of all the music's sound parameters. The sound material of electronic music was basically formed by synthetic sounds

sintéticos gerados em osciladores analógicos que produziam sons senoidais muito simples e que, combinados entre si, podiam gerar uma infinidade de outros timbres.

Música Eletroacústica

No meados da década de 1950, Pierre Schaeffer propõe um empate técnico entre as duas “filosofias”. Numa explícita autocrítica, Schaeffer expõe a ambição demasiada de ambas. Dessa forma, as duas linhas de construção conseguiram realizar seu intento musical prescindindo de executantes, instrumentos e de solfejo. Desse empate, surge a “música eletroacústica”, uma terminologia mais apropriada ao uso conjunto das duas fontes sonoras: os sons gravados do mundo (concretos) e sons sintéticos (eletrônicos) e que, futuramente, viria a absorver a maneira de gerar e manipular os sons, como também criar ferramentas de auxílio à composição através dos computadores.

Computer Music

Caminhando paralelamente ao desenvolvimento da música concreta/ eletrônica/eletroacústica, havia uma outra vertente que se estabeleceu inicialmente na AT&T Bell Telephone Laboratories, em New Jersey - EUA, a Computer Music. Essa vertente, que a princípio tinha o intuito de melhorar a qualidade sonora das ligações telefônicas, admitiu em seus laboratórios, sob o comando de Max Matthews, uma série de engenheiros de áudio, acusticistas, cientistas da computação e também compositores musicais. Nesse local surgiram as primeiras simulações de instrumentos musicais, realizadas por Jean Claude Risset, e de vozes geradas inteiramente via computador, sem nenhum elemento externo.

Sintetizadores

Numa segunda onda de desenvolvimento e aprimoramento, principalmente com o desenvolvimento dos transistores e dos primeiros circuitos integrados, os equipamentos eletrônicos passaram a invadir os lares de todo o mundo, com a incorporação, na ‘decoração doméstica’, de televisores, rádios portáteis, equipamentos de som, entre outros. Nesse período, a música eletrônica passa por uma nova fase de desenvolvimento através do deslocamento de alguns daqueles equipamentos dos grandes estúdios para os primeiros sintetizadores analógicos, que poderiam reproduzir algumas técnicas existentes e trazer outras, até não existentes, para o palco, onde podiam ser tocadas de uma forma similar a um instrumento musical tradicional. Essas novas máquinas tinham como intuito atender a demanda emergente da

generated in analog oscillators, which produce very simple sine-curve sounds that, combined, may generate an infinity of other tones.

Electroacoustic music

In the mid 1950’s, Pierre Schaeffer proposes a technical deadlock between the two “philosophies”. In an explicit self-criticism, Schaeffer exposes the excessive ambition of both. Therefore, both construction lines were able to realize their musical intent without executors, instruments and solfeggio. From that stalemate arises the “electroacoustic music”. A more adequate terminology to the shared use of both sound sources: sounds recorded from the world (concrete) and synthetic sounds (electronic), and which later absorbed the manner of generating and manipulating sounds, also creating composition support tools by means of computers.

Computer music

Following along the development of concrete/electronic/ electroacoustic music, there was another current, which was initially established at the AT&T Bell Telephone Laboratories in New Jersey (USA) — computer music. That current, which in the beginning aimed to enhance the sound quality of telephone connections, admitted in its laboratories, under the command of Max Matthews, a suit of audio engineers, acousticians, computer scientists, and also music composers. There, the first simulations of musical instruments appeared, made by Jean Claude Risset, and also totally computer-generated voices, without any external element.

Synthesizers

In a second wave of development and improvement, mainly with the development of transistors and the first integrated circuits, electronic equipment began to invade homes around the world, with the inclusion in the “home decoration” of television sets, portable radios, sound equipment, and other appliances. In that period, electronic music passed through a new stage of development, with the displacement of some of those equipment from big studios to the first analog synthesizers, which were able to reproduce some existing techniques and to put on the stage others, previously inexistent, where they could be played in a similar way as a traditional musical instrument. Those new machines intended to meet the emerging demand of the

indústria fonográfica e, por extensão, da música de consumo de massa (música pop, o rock, rock progressivo, música eletrônica). Desse período, podemos citar a criação de instrumentos, mais conhecidos como sintetizadores, que se tornaram emblemáticos, não só para a música eletrônica, mas também para o desenvolvimento da música em geral. A invenção de sintetizadores analógicos como Moog, Bucla, Arp, etc., como também, dos primeiros sintetizadores digitais como o Synclavier, o Fairlight, Prophet V, entre outros, possibilitou a ampliação e democratização dos instrumentos eletrônicos, pois tudo que até então era gerado em estúdios fechados, hierarquizados e estatais, poderia ser gerado ao vivo e em qualquer lugar.

Novamente entram em cena esses visionários inventores talentosos, como Sydney Alonso, Donald Bucla, Robert Moog e Thomas Oberheim. Todos eles tiveram o seu progresso frustrado – e algumas vezes foram tirados de suas próprias companhias – por executivos que sempre visaram o interesse comercial em detrimento do desenvolvimento da cultura musical.

A revolução tecnológica musical não parou nesse estágio. Com o surgimento da tecnologia digital, a invenção dos microchips que invadiram todos os setores da vida cotidiana, indo desde o caixa do supermercado até o controle do tráfego aéreo das grandes cidades, surgiram também os primeiros instrumentos digitais comandados por um sistema que possibilitou o barateamento e a comunicação mais dinâmica dos sintetizadores. Esse sistema conhecido como MIDI (Musical Instrument Digital Interface) tornou os sintetizadores mais acessíveis ao grande público consumidor, pois além do fator econômico, foi possível simular diversos instrumentos acústicos num simples teclado eletrônico.

Daqui Pra Frente

No limiar do século XXI, não há uma linha hegemônica no campo da música eletrônica. Diversos procedimentos tanto técnicos como estéticos têm se misturado para a criação desse estilo musical. Todos eles, até então, estavam orientados para música em concertos, para a indústria fonográfica, como também para a indústria cultural. Nesse momento, surge um grande território que tem sido utilizado por alguns artistas, mas é ainda pouco explorado pelo músico contemporâneo: o ciberespaço.

Mesmo em um estado incipiente, e ainda nada interessante e convencional, o ciberespaço exigirá do músico outros procedimentos técnicos e composicionais. A contínua ampliação da velocidade de transmissão de dados pela rede, com computadores cada vez menores e mais velozes no

phonographic industry and, as a complement, of the mass-consumption music (pop music, rock, progressive rock, electronic music). From that period, we may note the creation of instruments, better known as synthesizers, which became emblematic not only of electronic music, but also of the music development in general.

The invention of analog synthesizers such as Moog, Bucla, Arp, etc., and also of the first digital synthesizers as Synclavier, Fairlight, Prophet V, and others, allowed the spreading and democratization of electronic instruments, since all that was formerly generated in closed, hierarchical and state studios, could now be generated anywhere, live.

Again, talented visionary inventors enter the scene, as Sydney Alonso, Donald Bucla, Robert Moog, and Thomas Oberheim. All of them saw their progress frustrated - and sometimes were removed from their companies - by executives who always had in mind the commercial interest, rather than the development of musical culture. The musical technological revolution didn't stop in that stage. With the emergence of digital technology, the invention of microchips, which invaded all spheres of daily life, from the supermarket cashier to air traffic control in large cities, also arise the first digital instruments controlled by a system that allowed the price reduction and a more dynamic communication of synthesizers. That system, known as MIDI (Musical Instrument Digital Interface), made synthesizers more available to the large consumer public, because besides the economic factor it was possible to simulate several acoustic instruments in a simple electronic keyboard.

From now on

In the brink of the 21st century, there is not a hegemonic line in the electronic music field. Different procedures, technical as well as aesthetic, have mingled for the creation of this musical style. All of them were previously oriented to music in concerts, to the phonographic industry, and also to the cultural industry. In this moment, a wide territory appears, which has been used by some artists, but it is still underexplored by the contemporary musician: cyberspace.

Even in an incipient state, and still uninteresting and conventional, cyberspace will require from musicians other technical and compositional procedures. Because of the continuing amplification of data-transmission speed in a network, always smaller and faster computers to process information, and sound, will allow an unprecedented revolution in music in the near future. I believe that one

processamento de informação e, no caso, do som, permitirá uma revolução na música sem precedentes num futuro próximo. Acredito que um dos primeiros pontos será a desterritorialização da performance musical, onde em breve, os músicos poderão ensaiar, atuar, criar e interagir com outros músicos em espaços físicos diferentes. Imaginem um trio instrumental com um músico no Japão, outro na Austrália e outro no Brasil. Eles poderiam realizar um concerto cada um em seu país e esse concerto poderia acontecer simultaneamente, em tempo real, nos três países e transmitido para todo mundo pela Internet. Numa realidade mais concreta, hoje já é possível, com um computador portátil “tocar” uma série de sintetizadores virtuais (muitos em tempo real), sem a presença do teclado. Além dos sintetizadores, é possível realizar o processamento de efeitos sonoros (live electronics), filtragens, combinar diversos tipos de síntese sonora, espacializar os sons, fazer a mixagem e a masterização de músicas e enviá-las para qualquer parte deste mundo. Futuramente, é possível que sejam enviadas para outros mundos.

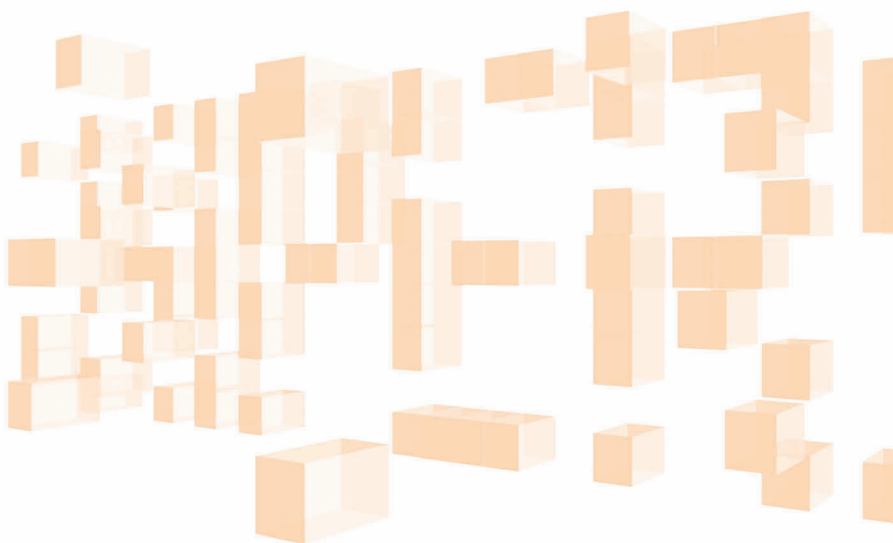
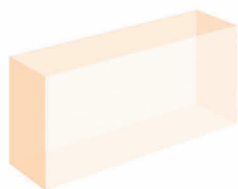
Mesmo estando no princípio de um processo transitório, o músico contemporâneo já possui uma grande gama de materiais de trabalho inimaginável a qualquer músico de um período anterior ao nosso. Esse arsenal computacional e instrumental tem conduzido a um processo de democratização tanto dos meios de produção quanto à incorporação de novas experimentações musicais/sonoras. Por um outro lado, fica explícito que, às vezes, o aparato tecnológico parece muito mais importante do que o produto dessas experiências.

Dessa forma, reitero que o sonho de muitos desses visionários, que vai desde os primeiros fabricantes de instrumentos eletrônicos, passando, nesse breve período, pelos compositores, pensadores, cientistas das mais diversas áreas que abrangem o campo do som e da música, continuará sendo transmitido às futuras gerações. Alguns novos paradigmas certamente surgirão e que não podem ser imaginados nesse momento, mas alguns eternos questionamentos continuarão instigando os novos “organizadores do som” como: a criação de novos timbres, articulação de novas organizações formais, a absorção dos avanços da cognição musical, a interação homem-máquina, a difusão e a interatividade sonora no hiperespaço, a conjunção das linguagens artísticas tradicionais, não somente a música, com as novas mídias eletrônicas digitais e algumas outras inimagináveis no presente. Tudo isso sob o manto invisível da tecnologia.

of the first points will be the de-territorialization of musical performance, when soon musicians will be able to rehearse, act, create and interact with other musicians in different physical spaces. Imagine an instrumental trio with one musician in Japan, another one in Australia, and a third one in Brazil. Each of them might give a concert in their countries and that concert could happen simultaneously, in real time, in the three countries and be broadcast to the whole world on the internet.

In a more concrete reality, today it is possible, with a portable computer, to “play” a series of virtual synthesizers (many of them in real time), without a keyboard. Besides synthesizers, it is possible to process sound effects (live electronics), filtering, to combine different kinds of sound synthesis, to spatialize sounds, make the mixing and mastering of music and send them to anywhere in the world. In the future, we might send them to other worlds. While in the beginning of a transition process, the contemporary musician already has a wide scope of working materials, unthinkable to any musician in previous periods. This computing and instrumental arsenal is leading to a democratization process of the means of production, as well as the inclusion of new music/sound experiments. On the other hand, it becomes explicit that sometimes the technological apparatus seems much more important than the product of those experiments.

Therefore, I repeat that the dream of many of those visionaries, from the first electronic instrument makers, passing in this short period through composers, scientists of different areas, including the field of sound and music, will keep being transmitted to future generations. Some new paradigms will certainly arise, which cannot be imagined at this moment, but some endless questionings will keep instigating the new “sound organizers”, such as: the creation of new tones, the articulation of new formal organizations, the absorption of advances in musical cognition, the man-machine interaction, the sound diffusion and interactivity in hyperspace, the conjunction of traditional artistic languages, not only music, with the new digital electronic media, and some others presently unimaginable. All that under the invisible cloak of technology.



On The Record: Notas para “Errata Erratum”

Projeto Duchamp Remix no Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles (MOCA)

“Na cadeia de reações que acompanham o ato criativo, falta um elo. Essa lacuna, representando a incapacidade do artista de expressar plenamente sua intenção, essa diferença entre o que ele pretendia fazer e o que realmente fez, é o ‘coeficiente artístico’ pessoal contido na obra. Em outras palavras, o ‘coeficiente artístico’ pessoal é como uma relação aritmética entre o que é pretendido mas não expresso e o que é expresso inadvertidamente...”

Marcel Duchamp, “O Ato Criativo”, 1957.

Quando comecei a atuar como DJ, pretendia que fosse um hobby. Era uma experiência com ritmo e pistas, ritmo e sugestões: deixar a agulha cair no disco e ver o que acontece quando esse som é aplicado a certo contexto, ou quando aquele som se choca com aquela gravação... você percebe a idéia. Os primeiros impulsos que eu tive sobre a cultura DJ vieram dessa idéia básica - brincadeira e irreverência em relação aos objetos encontrados que usamos como consumidores e a sensação de que algo novo estava diante de nossos olhos, oh, tão cansados, enquanto observávamos telas de computador na virada do século 21. Eu queria soprar um pouco de vida no relacionamento passivo que temos com os objetos à nossa volta e trazer um sentido de permanente incerteza sobre o papel da arte em nossas vidas. Para mim, como artista, escritor e músico, parecia que os toca-discos estavam, de certa forma, imbuídos da arte de ser máquinas de permuta de memória - eles mudavam o modo como eu lembrava dos sons e

On The Record: Notes for the “Errata Erratum”

Duchamp Remix Project at LA MOCA

“In the chain of reactions accompanying the creative act, a link is missing. This gap, representing the inability of the artist to express fully his intention, this difference between what he intended to realize and did realize, is the personal ‘art coefficient’ contained in the work. In other words, the personal ‘art coefficient’ is like an arithmetical relation between the unexpressed but intended and the unintentionally expressed...”

Marcel Duchamp, “The Creative Act” 1957

When I first started dj’ing it was meant to be a hobby. It was an experiment with rhythm and clues, rhythm and cues: drop the needle on the record and see what happens when this sound is applied to this context, or when that sound crashes into that recording... you get the idea. The first impulses I had about dj culture were taken from that basic idea - play and irreverence towards the found objects that we use as consumers and a sense that something new was right in front of our oh so jaded eyes as we watched the computer screens at the cusp of the 21st century’s beginnings. I wanted to breathe a little life into the passive relationship we have with the objects around us and to bring a sense of permanent uncertainty about the role of art in our lives. For me, as an artist, writer, and musician, it seemed that turntables were somehow imbued with the art of being memory permutation machines - they changed how I remembered sounds, and always made me think of a different

sempre me faziam pensar numa experiência diferente a cada vez que eu escutava. O “fonógrafo” em minha arte personificava o que o teórico Francis Yates chamaria de “palácios da memória” no contexto contemporâneo - rastreie a etimologia da palavra para “escrever som”, ou “fono-grafar”, e pense num cenário em que a “aura” de Walter Benjamin torna-se uma onda sonora de fragmentos sincopados dançando no limite das memórias, e você terá a impressão básica que quero transmitir aqui. Basicamente, quando comecei, eu queria mostrar coisas complexas - como o “fonógrafo” era um equipamento de jogo de memória traduzido em uma espécie de jogo filosófico intencionalmente misturado com o que John Cage chamaria de “operações casuais”, ou o que Amiri Baraka chamaria de “o mesmo em mutação” - como o toca-discos (“turntable”) havia se tornado uma maneira de transformar cultura em improvisação mecânica... coisas desse tipo. Durante o tempo em que pesquisei para *Errata Erratum*, descobri diversos exemplos de como a cultura DJ se entrecruzava com alguns postulados básicos da vanguarda do século 20 que parecia ter inconscientemente absorvido todos eles. Composta em 1913, *Erratum Musical* de Duchamp baseia-se em todo um esquema de enganos, erros e desvios em uma situação familiar. E o que hoje em dia chamaríamos simplesmente de “deslizes” na comunicação entre programas, para ele seriam toda uma crítica metafísica de, como ele colocou muitas vezes, “como uma pessoa pode fazer uma obra de arte que não é uma obra de arte” - mas na época, naquele momento de sua carreira, era simplesmente um jogo de cartas aleatório entre irmãos. O cenário básico de *Erratum Musical* foi o seguinte: Duchamp escreveu uma série de “instruções” sobre a interação de três conjuntos de 25 cartas para suas irmãs, e quando elas tiravam uma carta de um chapéu passado ao redor da sala, na concepção da peça, cada uma cantava frases aleatórias baseadas em uma interpretação flexível dos desenhos que havia nas cartas. Três vozes em um triálogo seriam a base da peça, e essencialmente as cartas não passavam de sugestões para os impulsos inconscientes de um rápido olhar para algo que seguiam por apenas um instante. Era isso!

Para ter uma idéia melhor do que deve ter sido, basicamente você precisa imaginar um jantar animado em que as pessoas cantam um tema como uma mancha num teste de Rorschach, e você terá uma “imagem” razoável dos sons que as irmãs produziam. Não é um salto demasiado freudiano pensar nas vozes abstratas dos papéis familiares transformados em som... mas é aí que está a questão. Quando penso no trabalho de DJ, essencialmente você está lidando com sistemas de ritmo de amplo parentesco -

experience with each listening. The “phonograph” in my artwork embodied what theorist Francis Yates would call “memory palaces” in contemporary context - trace the etymology of the word to “sound writing” a.k.a. “phonograph” and think of the scenario as Walter Benjamin’s “aura” become a sound wave of syncopated fragments dancing at memories edge, and you’ll get the basic impression I want to convey here. Basically when I first started out I wanted to show complex stuff - how the “phonograph” was a memory game device translated into a kind of philosophical game of intentionality mixed with what John Cage would call “chance operations,” or what Amiri Baraka would call “the changing same” - how the “turntable” had become a way of transforming culture into machinic improvisation... stuff like that. During the time that I spent researching for “Errata Erratum,” I found so many examples of how dj culture intersected with some of the core tenets of the 20th century avant-garde, that it seems to have unconsciously absorbed them all. Composed in 1913, Duchamp’s “Erratum Musical” is based on a whole schemata of mistakes, errors, and mis-steps in a family situation. And what these days we’d simply call “glitches” in communication between programs, would be for him at that time a whole metaphysical critique of, as he put it so often, “how one can make a work of art that is not a work of art” - but back then at this point in his career it was simply a random card game between siblings.

The basic scenario for “Erratum Musical” was this: Duchamp wrote out a series of “instructions” about the interaction of 3 sets of 25 cards for his sisters, and when they took a card from a hat passed around the room at the conception of the piece, they would each sing random phrases based on a loosely defined interpretation of the patterns on the cards. Three voices in a triálogo would be the basis of the piece, and essentially the cards were nothing more than cues for the unconscious impulses of a quick glance at something held briefly and then put down. That was it! To get a better idea of what this must have been like, basically, you have to imagine a fun dinner party where people sing a Rorschach ink blotter tune, and you’d have a reasonable “picture” of what sounds the sisters came up with. It’s not too Freudian of a leap to think of the abstract voices of familial roles played out in sound... but hey, that’s kind of the point. When I think of dj’ing essentially you’re dealing with extended kinship systems of rhythm - one beat matches or doesn’t match a sound-flow, and it’s the interpretation of the gestures that make up the mix that creates the atmosphere in a room. Think of my “Errata Erratum” remix as a 21st century update on

uma batida se casa ou não com um fluxo sonoro, e é a interpretação dos gestos que forma essa mistura que cria a atmosfera em uma sala. Pense em meu remix *Errata Erratum* como uma adaptação da idéia para o século 21 - mas hoje nos movemos por redes dispersas de cultura e as cartas que jogamos são ícones em uma tela. Uma única nota foi atribuída a cada carta - para o remix - você tem seqüências de sons baseados em cartas diferentes - a exibição visual de uma rotogravura - um cartão gravado que Duchamp fez durante toda a sua carreira e deu aleatoriamente às pessoas. A canção, como vocês podem ver, ficou muito mais dispersa conforme Duchamp se tornou mais conhecido como artista, e no fim de sua vida o jogo de cartas tornou-se uma assinatura profundamente paradoxal. Como toda a obra de Duchamp, era pessoal e impessoal - a absorção pela indústria cultural de quase toda a "individualidade" em uma expressão inconsútil de escolha individual entre as diversas opções permitidas em um mundo de identidades e emoções pré-fabricadas. Meu *Errata Erratum* reflete a documentação de quatro percepções de composições de Duchamp de 1913, que incluem *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even, 1.3 voices: Erratum Musical* e a peça de "instrução" *Musical Sculpture*. As interpretações musicais resultantes de composições destinadas à voz, piano mecânico, flauta alto, celesta, trombone e xilofone metálico têm um caráter surpreendentemente suave, lento e tênue, que lembram as composições sonoras de Erik Satie ou Morton Feldman - mas em meu remix foram baseadas na interação dos espectadores com as peças de rotogravura que Duchamp distribuiu durante muitos anos. Em suma, é arte que você pode baixar da internet. Pense nela como "anti-sublime baixável" ou coisa parecida.

Eu quis pensar em *Errata Erratum* como "objetos encontrados" de DJ, da mesma forma que eu faria um mix dos discos que normalmente formam minha paleta sonora. Essencialmente, é uma experiência com escultura e a interação da memória conforme é moldada pelas tecnologias da comunicação, que passaram a ser as condições centrais da vida cotidiana no mundo industrializado. Em suma, destinava-se a ser uma coisa divertida, e em pouco tempo tornou-se muito mais séria. Nos distantes meados dos anos 90, a atividade dos DJs ainda era um fenômeno underground, e em certo sentido, hoje que as guitarras são habitualmente superadas pelos toca-discos, as mesas foram viradas - o DJ é um fenômeno da corrente dominante, e mixar batidas e sons é uma coisa banal para a garotada da internet... *Errata Erratum* é uma migração daqueles valores para uma crítica bem-humorada de um dos primeiros artistas que utilizou aquela lógica da

the idea - but now, we move through dispersed networks of culture, and the cards we play are icons on a screen. A single note was assigned to each card - for the remix - you get sequences of sounds based on a different kind of card - a visual display of a roto-relief - an engraved card that Duchamp made throughout his career and gave away randomly to people. The song, as you can see, got alot more dispersed as Duchamp became a more well known artist, and by the end of his life, the card game became a signature that was profoundly paradoxical. Like all of Duchamp's work it was personal and impersonal - industrial culture's absorption of almost all "individuality" into seamless expression of individual choice amongst the varied options left in a world of pre-fabricated identities and emotions. My "Errata Erratum" echoes documentation of four realizations of Duchamp's 1913 compositions that included "The Bride Stripped Bare By Her Bachelors, even, 1.3 voices: Erratum Musical" and the 'instruction' piece "**Musical Sculpture**". The resulting musical interpretations of compositions intended for voice, player piano, alto flute, celeste, trombone and glockenspiel are of a strikingly spare, slow and soft character that brings to mind the sound compositions of Erik Satie or Morton Feldman - but for my remix they were based on the interaction of viewers relationships to the roto-relief pieces that Duchamp so famously handed out over the years. In short, it's art you can download. Think of it as "downloadable anti-sublime" or something like that.

I wanted to think of "Errata Erratum" as dj'ing "found objects" just like I would mix the records that normally comprise my sonic palette. Essentially, "Errata..." is an experiment with sculpture and the interplay of memory as it is shaped by the technologies of communication that have come to form the core conditions of daily life in the industrialized world. In short, it was meant to be a fun thing, and in short order it became something alot more serious. Back then in the distant mid 90's dj'ing was still an underground phenomenon, and in a sense, today now that guitars are regularly outsold by turntables, the tables have literally turned - dj'ing is a mainstream phenomenon, and mixing beats and sounds is a commonplace thing on the internet for kids... "Errata Erratum" is a migration of those values into a playful critique of one of the first artists to engage that logic of irreverence towards the art object and to apply that logic to some of the works that he came up with to "flesh out" his ideas on the topic in "net culture." So when you see those circles moving, think of loops and repetition, cycles and flows, and think of how to translate one person's thoughts into another's... and that's just the beginning.

irreverência no objeto de arte e aplicou aquela lógica a algumas das obras que realizou para “encarnar” suas idéias sobre o tema em “cultura em rede”. Assim, quando você vir os círculos em movimento, pense em círculos e repetições, ciclos e fluxos, e pense em como traduzir os pensamentos de uma pessoa para os de outra... e isso é apenas o começo. Quando o mix chama, você não pode deixar de pensar em quantas pessoas estão envolvidas. Este projeto é uma tentativa de reunir algumas de minhas pessoas favoritas na cultura mix juntamente com algumas variações sobre certo tema - o qual é tão amplo quanto a internet e tão amplo quanto os pensamentos das pessoas percorrendo os sistemas de roteamento em fibra óptica que sustentam nossa nova versão do “sublime digital”. A obra de Duchamp *La Mariée mise à nu par ses célibataires même. Erratum Musical* (A noiva despida por seus próprios pretendentes. Erratum Musical) segue a mesma lógica e nos conduz a uma série de anotações e projetos que Duchamp começou a reunir em 1912 e que culminou em sua infame peça *Large Glass* (Le Grand Verre). Ela não foi publicada ou exibida durante a vida de Duchamp, mas as implicações são claras - ele quis evocar um sentido de convergência entre arte e processos aleatórios, as “síntaxes generativas” da imaginação que fala a um mundo feito de processos industriais. O manuscrito de *A noiva despida...* ficou inacabado e deixa muitas perguntas sem resposta - e nos leva a um precipício cavado por nós mesmos, porque, como meu remix *Errata Erratum*, funciona dentro de uma estrutura de operações casuais, e essa é sua única marca em um contexto artístico. É um meio onde cada “escultura musical” é única e no entanto completamente dependente do sistema que criou o contexto. O velho paradoxo de Duchamp volta a nos perseguir, como um fantasma, na internet. Duchamp disse em sua famosa palestra *O ato criativo* em 1957 (cuja gravação inclui a faixa hip-hop “versão dub” de meu remix *Errata Erratum*): “Em resumo, o ato criativo não é realizado somente pelo artista; o espectador põe a obra em contato com o mundo externo ao decifrar e interpretar suas qualificações, e assim acrescenta sua própria contribuição ao ato criativo”. Pense nisso enquanto ouve as rimas de Duchamp num ritmo hip-hop dub que fiz especialmente para este projeto - acho que você poderia chamá-lo de “M.C. Duchamp”, porque, pelos padrões hip-hop, ele tem um bom “fluxo” - e nesse ponto da faixa sua voz é separada da gravação para se tornar parte da escultura musical, e assim como no *Erratum Musical* original vemos a voz de uma pessoa colocada em um sistema de operações aleatórias - o ritmo torna-se o contexto para a performance, e o artista torna-se parte da paleta sonora que ele descreve.

When the mix comes calling, you can't help but think of how many people are in it. This project is an attempt to bring together one of my favorite people in mix culture together with some variations on a certain theme - one that is as wide as the internet, and as wide as the people's thoughts moving through the fiber optic routing systems that hold our new version of the “digital sublime” together. Duchamp's piece “*La Mariée mise à nu par ses célibataires même. Erratum Musical* (The Bride Stripped Bare by Her Bachelors Even. Erratum Musical)” follows the same logic and it leads us to the series of notes and projects that Duchamp started to collect in 1912 and which culminated in his infamous “**Large Glass**” piece. It wasn't published or exhibited during Duchamp's life, but the implications are clear - he wanted to invoke a sense of convergence between art and the random processes, the “generative syntaxes,” of the imagination as it speaks to a world made of industrial processes. “**The Bride Stripped Bare by Her Bachelors Even. Erratum Musical**” manuscript was unfinished and leaves many questions unanswered - and it leads us to a precipice of our own making because, like my “Errata Erratum” remix, it works within a framework of chance operations, and that is it's unique signature in an arts context. It's a milieu where each “musical sculpture” is unique yet completely dependent on the system that created the context. It's that old Duchamp paradox come back to haunt us, uncannily, on the internet. Duchamp said in his famous “Creative Act” lecture of 1957 (the recording of which comprises the “dub version” hip-hop track for my “Errata Erratum” remix) “all in all, the creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualifications and thus adds his contribution to the creative act.” Think of that as you hear Duchamp rhyming over a hip-hop dub rhythm I made specially for this project - I guess you could call him “M.C. Duchamp” because, by hip-hop standards, he has good “flow” - and at this point in the track, his voice is separated from the recording to become part of the musical sculpture, and like the original “Erratum Musical” we're seeing someone's voice placed in a system of chance operations - rhythm becomes the context for the performance, and the artist becomes part of the sonic palette he describes.

There are two parts to the manuscript notes that Duchamp wrote to describe the “**Erratum Musical**” compositions. One part contains the piece for a “mechanical instrument.” The piece is unfinished and is written using numbers instead of notes, but Duchamp explains the meaning of

Há duas partes nas anotações manuscritas que Duchamp fez para descrever as composições de *Erratum Musical*. Uma parte contém a peça para um “instrumento mecânico”. A peça está inacabada e é escrita usando números em vez de notas, mas Duchamp explica o significado dos números, o que facilitou sua transcrição para notas musicais - eu tentei equilibrar aquele sentido de incerteza atribuindo sons a discos que podem mudar de velocidade e tom - porque os toca-discos permitem esse tipo de variação. Em *Errata Erratum* eu quis enxugar esse processo e dar às pessoas uma sensação de improvisação - como em Duchamp, as peças também indicam os instrumentos em que devem ser executadas - mas elas são ícones feitos de código digital. Onde ele escreveria “piano mecânico, órgão mecânico ou outros novos instrumentos para os quais o virtuoso intermediário é suprimido”, podemos clicar em uma tela. Bem, você entende a idéia. A segunda parte das anotações dele continha uma descrição do sistema composicional - o título do “sistema” é: “Um aparato que grava automaticamente períodos musicais fragmentados”. Aqui, mais uma vez, nos é dada a capacidade de fazer nossas próprias interpretações de um esquema dado, e somos convidados a acioná-lo como uma espécie de “sistema” de jogo. O “aparato” que lhe permite fazer a composição nas anotações originais dele é constituído por três partes: um funil, vários vagões abertos e um conjunto de bolas numeradas. Pense em tudo isso achatado em sua tela; é o remix *Errata Erratum*. Na peça original, cada número em uma bola representava uma nota (tom) - Duchamp sugeriu 85 notas, conforme o alcance padrão de um piano naquela época; hoje quase todos os pianos têm 88 notas, e a maioria dos computadores tem 77 teclas, quando se baseiam no sistema norte-americano clássico QWERTY. Em suma, você tem algum tipo de dispositivo para interpretar os movimentos de seus dedos, por isso pensei que seria bacana que esse aspecto fosse transformado numa função baseada em como você joga com a rotação das “rotogravuras”. Na peça original, as bolas passam pelo funil e caem nos vagões que passam embaixo em diferentes velocidades. Quando o funil se esvaziava, um período musical estava completo. Quando as coisas se tornam digitais, podemos atribuir todos esses aspectos a gestos feitos com um mouse ou touch-pad, e basicamente é o que torna a coisa divertida. Pense na tela como um quadro em branco, e é só o começo. Geralmente se diz que Duchamp passou por uma “fase musical” entre 1912 e 1915 - *Errata Erratum* inclui aspectos de quase todas as peças que ele compôs nessa época, e as faz tornar-se vetores musicais com as mesmas intenções,

those numbers, which made it easy to transcribe them into music notes - I tried to balance that sense of uncertainty by assigning sounds to discs that can change speed and pitch - because turntables allow for that kind of variation. For “Errata Erratum” I wanted to streamline that process and give people a sense of improvisation - like Duchamp, the pieces also indicate the instruments on which it should be performed - but they are icons made of digital code. Where he would write “player piano, mechanical organs or other new instruments for which the virtuoso intermediary is suppressed” we can click on a screen. Anyway, you get the idea. The second part of his notes contained a description of the compositional system - the title for the “system” is: **“An apparatus automatically recording fragmented musical periods.”** Here, again, we’re left with the ability to make our own interpretation of a given framework, and are invited to run with it as a kind of game “system.” The “apparatus” that let’s you make the composition in his original notes is comprised of three parts: a funnel, several open-end cars, and a set of numbered balls. Think of all of them as being flattened out on your screen, and that’s what the Errata Erratum remix is about. In the original piece each number on a ball represented a note (pitch) — Duchamp suggested 85 notes according to the standard range of a piano of that time; today, almost all pianos have 88 notes, and most computers have about 77 keys if they’re based on the classic “QWERTY” system. In short, you have some kind of device to interpret your finger movements, so I thought it’d be cool to have that aspect made into a function based on how you play with the rotation of the “roto-reliefs.” In the original piece, the balls fall through the funnel into the cars passing underneath at various speeds. When the funnel was empty, a musical period was completed. When things get digital, we can assign all of those aspects to gestures made with a mouse or touch pad, and basically that’s what makes this fun. Think of the screen as a blank canvas and that’s just the beginning. It’s generally noted that Duchamp went through a “musical phase” between 1912 and 1915 - “Errata Erratum” incorporates aspects of almost all of the pieces he wrote during that time, and makes them become digital vectors of the same intentions, but updated, 21st century style. One of the last pieces he wrote, “Sculpture Musicale (**Musical Sculpture**),” is notated on a small piece of paper, which Duchamp also included in his infamous “Green Box” piece. The “**Musical Sculpture**” piece is similar to the Fluxus pieces of the early 1960s, and even more so to the abstract software driven music of contemporary digital culture where fragments of sounds are constantly

mas atualizadas para o estilo do século 21. Uma das últimas peças que ele compôs, *Sculpture Musicale*, está notada em um pequeno pedaço de papel que Duchamp também incluiu em sua famosa peça *Green Box* (Caixa Verde). *Sculpture Musicale* é semelhante às obras do Fluxus do início dos anos 60, e ainda mais com a música conduzida por software da cultura digital contemporânea, em que fragmentos de som são constantemente combinados para fazer “faixas” da cultura DJ. As obras de Duchamp combinam objetos com performance, áudio com visual, fatores conhecidos e desconhecidos e elementos explicados e não-explicados. De suas três peças musicais, somente duas podem ser executadas usando manuscritos ou algum tipo de sistema de “regras”: *Erratum Musical* para três vozes e *Sulpture Musicale*. A *Noiva Despida...* ficou incompleta. Por isso é importante dar o contexto aqui: não houve peças “acabadas”, e *Errata Erratum* é sobre a lacuna entre execução e intenção em um mundo de incerteza. Seja qual for o mix que você fizer delas, só pode ser uma incógnita - você tem de fazer sua própria versão, e essa é mais ou menos a intenção. Com isso em mente, peço que você pense nisto como um laboratório de mixagem - um “sistema aberto” em que qualquer voz pode ser você. Os únicos limites são o jogo que você joga e como você o joga.

Nova York, 2002.

O artista gostaria de agradecer à equipe de Lisa Marks e à equipe do MOCA de L.A., a Andrew Aenoch por sua paciência infinita na montagem do website, a Rachel Bowditch por estar lá e a sua mãe, Rosemary E. Reed Miller, também por sua paciência.

*Paul D. Miller, ou DJ Spooky That Subliminal Kid

Paul D. Miller é um artista conceitual, escritor e músico que trabalha em Nova York. Seus textos foram publicados em *The Village Voice*, *The Source*, *Artforum*, *Raygun*, *Rap Pages*, *Paper Magazine* e em uma série de outros periódicos. A primeira coletânea de ensaios de Miller, *Rhythm Science*, foi publicada pela MIT Press em abril de 2004 e foi incluída em várias listas de melhores livros do ano, incluindo em *The Guardian* (UK) e *Publishers Weekly*. Em 2005, *Sound Unbound*, uma antologia de textos sobre arte sonora e multimídia de teóricos culturais contemporâneos se seguirá a *Rhythm Science*.

O trabalho de Miller como artista de mídia apareceu em uma grande variedade de contextos, como a Whitney Biennial; a Bienal de Arquitetura de Veneza (2000); o Museu Ludwig em Colônia, Alemanha; Kunsthalle, Viena; The Andy Warhol Museum em Pittsburgh e em

combined to make “tracks” in dj culture. Duchamps works combine objects with performance, audio with visual, known and unknown factors, and elements explained and unexplained. Of his three works of music, only two can be performed using manuscripts or some kind of system of “rules”: the *Erratum Musical* for three voices and the *Musical Sculpture*. “*The Bride Stripped Bare by Her Bachelors Even. Erratum Musical*” was incomplete. So to give context here is important: there were no “finished” pieces and everything in “*Errata Erratum*” is about that gap between execution and intent in a world of uncertainty. Whatever mix you make of it, it can only be a guess - you have to make your own version, and that’s kind of the point. With that in mind, I ask that you think of this as a mix lab - an “open system” where any voice can be you. The only limits are the game you play and how you play it.

NYC, 2002.

The Artist would like to thank the staff of Lisa Marks and the L.A. MOCA staff, Andrew Aenoch for his timeless patience with getting the website set up, Rachel Bowditch for being there, and his mother, Rosemary E. Reed Miller, for her patience as well.

*Paul D. Miller, a.k.a. DJ Spooky That Subliminal Kid

Paul D. Miller is a conceptual artist, writer, and musician working in New York. His written work has appeared in *The Village Voice*, *The Source*, *Artforum*, *Raygun*, *Rap Pages*, *Paper Magazine*, and a host of other periodicals. Miller’s first collection of essays, *Rhythm Science*, was published by MIT Press in April 2004, and was included in several year-end lists of the best books of 2004, including *The Guardian* (UK) and *Publishers Weekly*. In 2005, *Sound Unbound*, an anthology of writings on sound art and multi-media by contemporary cultural theorists will follow *Rhythm Science*.

Miller’s work as a media artist has appeared in a wide variety of contexts such as the Whitney Biennial; The Venice Biennial for Architecture (year 2000); the Ludwig Museum in Cologne, Germany; Kunsthalle, Vienna; The Andy Warhol Museum in Pittsburgh and many

muitos outros museus e galerias. Sua exposição individual em 2004, na Paula Cooper Gallery em Nova York, *Path Is Prologue*, refletiu sua performance ao vivo de música/teatro/filme “DJ Spooky’s *Rebirth of A Nation*”, que foi apresentada simultaneamente no Lincoln Center Festival depois de estrear em Viena e no Spoleto USA em Charleston, Carolina do Sul, e continua em turnê global.

Mas mesmo com tudo isso Miller é mais conhecido pelo cognome de sua “persona construída” como “DJ Spooky That Subliminal Kid” (Aquele Garoto Subliminar). Miller gravou uma quantidade enorme de músicas e colaborou com grande variedade de músicos e compositores, como Iannis Xenakis, Ryuichi Sakamoto, Butch Morris, Kool Keith ou Doctor Octagon, Pierre Boulez, Killa Priest do Wu-Tang Clan, Steve Reich, Yoko Ono e Thurston Moore do Sonic Youth, entre muitos outros. Ele também compôs e gravou a trilha sonora do filme *Slam*, premiado em Cannes e Sundance e estrelado pelo aclamado poeta Saul Williams.

Os álbuns recentes de Miller incluem *Optometry* (2002), um projeto de jazz apresentando Matthew Shipp, William Parker, Joe McPhee, Carl Hancock Rux, Daniel Bernard Roumain e High Priest do Anti-Pop Consortium; *Dubtometry* (2003), um “dub remix” do mesmo, apresentando Lee “Scratch” Perry e Mad Professor; e *Riddim Clash* (2004), uma colaboração com Twilight Dub Sound System. Em junho de 2004, a Thirsty Ear Recordings lançou seu CD duplo com um megamix chamado *Celestial Mechanics*, com onze remixes recentes de DJ Spooky.

Além de suas inúmeras gravações e artigos lançados sob o nome DJ Spooky, outros projetos recentes incluem *Unfinished Stories* - uma iniciativa em colaboração com a crítica freelance do *NY Times* Margo Jefferson, vencedora do Prêmio Pulitzer, e Francesca Harper. Outro projeto importante foi uma colaboração com Bernard Tschumi, diretor do departamento de arquitetura da Universidade Columbia e autor de *Praxis: Event Cities*. Essa peça estreou na Bienal de Arquitetura de Veneza em 2000. No mundo das revistas, Miller é co-editor, juntamente com o legendário poeta urbano afro-americano Steve Cannon, da revista *A Gathering of Tribes*, um periódico dedicado a novas obras de autores de um contexto multicultural, e foi o primeiro editor geral da revista de mídia e vídeo digitais de vanguarda *Artbyte: The Magazine of Digital Culture*. Como DJ Spooky, Miller continua se apresentando ao redor do mundo. Em 2004, ele tocou em festivais da França à Cidade do México, apresentou um concerto de DJ em Oakland e em Yale, deu numerosas palestras em universidades importantes e participou da Cúpula Internacional de DJs da Microsoft. O último lançamento colaborativo de Miller, *Drums of Death*, apresenta Dave Lombardo do Slayer, Chuck D. do Public Enemy, Vernon Reid do Living Color e Jack Dangers do Meat Beat Manifesto. *Drums of Death* foi lançado em abril de 2005 pela Thirsty Ear Records.

Mais informações em www.djspooky.com.

other museums and galleries. His 2004 solo show at the Paula Cooper Gallery in New York, *Path Is Prologue*, echoed his live music/theater/film performance, “DJ Spooky’s *Rebirth of A Nation*, which ran simultaneously at the Lincoln Center Festival after premieres in Vienna and at Spoleto USA in Charleston, SC and continues to tour globally.

But even with all this, Miller is most well known under the moniker of his “constructed persona” as “DJ Spooky That Subliminal Kid”. Miller has recorded a huge volume of music and has collaborated a wide variety of musicians and composers such as Iannis Xenakis, Ryuichi Sakamoto, Butch Morris, Kool Keith a.k.a. Doctor Octagon, Pierre Boulez, Killa Priest from Wu-Tang Clan, Steve Reich, Yoko Ono and Thurston Moore from Sonic Youth among many others. He also composed and recorded the music score for the Cannes and Sundance Award winning film *Slam*, starring critically acclaimed poet Saul Williams.

Miller’s recent albums include *Optometry* (2002), a jazz project featuring Matthew Shipp, William Parker, Joe McPhee, Carl Hancock Rux, Daniel Bernard Roumain, and High Priest from Anti-Pop Consortium; *Dubtometry* (2003), a dub remix of the same, featuring Lee “Scratch” Perry and Mad Professor; and *Riddim Clash* (2004), a collaboration with Twilight Dub Sound System. In June 2004, Thirsty Ear Recordings released his two-CD megamix called *Celestial Mechanics*, featuring eleven recent DJ Spooky remixes.

In addition to his numerous records and articles released under the DJ Spooky name, other recent projects include the *Unfinished Stories* - a three way collaborative effort between Pulitzer Prize winning NY Times Critic At Large, Margo Jefferson, and Francesca Harper. Another important project was a collaboration with Bernard Tschumi, Dean of Columbia University’s architecture department, and author of *Praxis: Event Cities*. This piece debuted at the Venice Biennale of Architecture 2000. In the magazine world, Miller is co-publisher along with legendary African American downtown poet Steve Cannon of the magazine, *A Gathering of Tribes* - a periodical dedicated to new works by writers from a multicultural context and he was the first Editor-at-large of the cutting edge digital media magazine, *Artbyte: The Magazine of Digital Culture*.

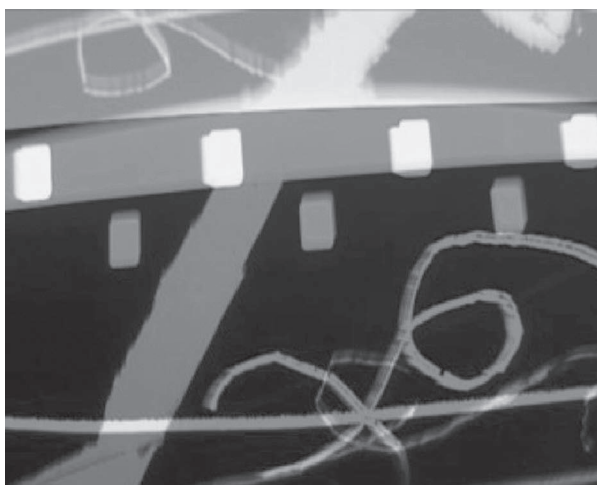
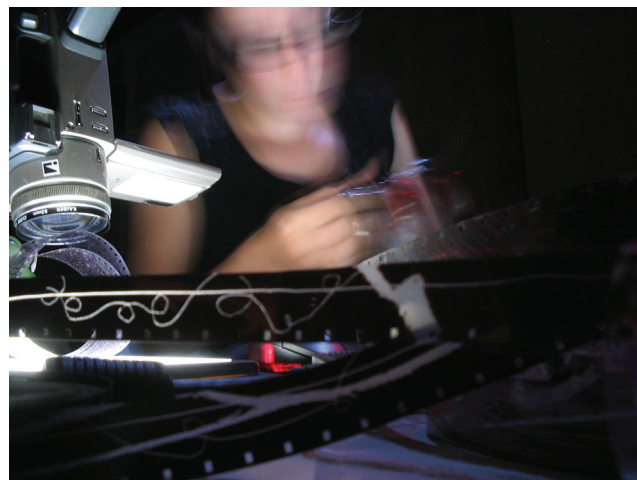
As DJ Spooky, Miller continues his globe-trotting appearances. In 2004 he played at festivals from France to Mexico City, performed a DJ concerto in Oakland and at Yale, gave numerous talks at prominent universities, and participated in the Microsoft’s International DJ Summit. Miller’s latest collaborative release *Drums of Death* features Dave Lombardo of *Slayer*, Chuck D. of *Public Enemy*, Vernon Reid of *Living Color*, and Jack Dangers of *Meat Beat Manifesto*. *Drums of Death* was released in April 2005 on Thirsty Ear Records.

More information can be found at www.djspooky.com.

‘resonanCITY’



Derek HOLZER [USA] e Sara KOLSTER [NLD]



Muitos sons e imagens presentes em nossa vida cotidiana escapam de nossa percepção simplesmente porque são muito pequenos ou porque não temos os receptores próprios para captá-los.

‘resonanCITY’ é um projeto em andamento para captar estas imagens e sons microscópicos de várias cidades bem como amplificá-los e transformá-los. O objetivo é construir uma nova cidade de sons e visualidades dentro da antiga cidade e inspirar curiosidade e exploração no ambiente próprio de alguém.

Esta performance áudio visual de Sara Kolster and Derek Holzer explora idéias contemporâneas sobre “cinema ao vivo”. Sons e imagens captados em várias localidades ao redor do mundo são renderizadas dentro de uma espécie de viagem onírica, numa improvisação ao vivo, onde sons e imagens são diretamente inter-relacionados.

Many sounds and images in our everyday lives slip past our notice simply because they are too small, or because we lack the proper receivers to pick them up.

‘resonanCITY’ is an ongoing project to gather these microscopic sounds and images from various cities, and to amplify and transform them. The goal is to build a new city of sound and visuals inside the old one, and to inspire curiosity and exploration of one’s own environment.

This audiovisual performance by Sara Kolster and Derek Holzer explores contemporary ideas about “Live Cinema”. Sound and image gathered in various locations around the world are rendered into a dreamlike journey in a live improvisation where sound and image are directly interrelated.



Derek Holzer [EUA, 1972] é um artista de som e rádio com experiência em rádio livre, net.radio e tecnologias de streaming media. Ele participou de algumas das primeiras experiências de net.radio na Hungria (Pararadio) e na República Checa (Radio Jeleni). Também trabalhou com o Re-lab, um grupo de net.radio na Letônia que gradativamente transferiu seu enfoque para questões mais amplas de “espaços acústicos” e comunicações de áudio em rede. Em agosto de 2001, Derek participou do Acoustic Space Lab, que reuniu um time internacional de 30 artistas sonoros, ativistas de rádios comunitárias e cientistas para realizar experimentos com uma antena de 32 metros, gravando sons e dados de planetas, satélites de comunicação e do meio ambiente. Recentemente, seu trabalho concentra-se em captar e transformar sons pequenos e despercebidos em vários locais naturais e urbanos [Karosta Project, c/ Sara Kolster] e nas ressonâncias eletromagnéticas de nosso ambiente cotidiano [OZONE Project, c/ Bas van Koolwijk], assim como na utilização de softwares gratuitos como Linux e Pure-Data.

Sara Kolster [Holanda, 1978] é uma artista de vídeo e novas mídias com experiência em design gráfico, web-design e projetos baseados na web. Nos últimos três anos, o foco de seu trabalho passou para vídeo e cinema, captando detalhes de locais urbanos, visualizando fragmentos de histórias desses ambientes. Ela usa estratégias diferentes: de mídias baseadas no tempo (vídeo, cinema) a métodos de pesquisa apropriados de diversas disciplinas observacionais (jornalismo, documentário e arqueologia). Ultimamente ela trabalha no desenvolvimento de ResonanCity - uma performance de cinema ao vivo - com Derek Holzer.

Derek Holzer [USA 1972] is a sound and radio artist with a background in free radio, net.radio and streaming media technologies. He was involved with some of the first net.radio experiments in Hungary (Pararadio) and Czech Republic (Radio Jeleni). He has also worked with Re-lab, a net.radio group in Latvia who gradually shifted their focus towards broader issues of ‘acoustic spaces’ and networked audio communications. In August 2001, Derek participated in the Acoustic Space Lab, which brought together an international team of 30 sound artists, community radio activists, and scientists to experiment with a 32 meter antenna, recording sounds and data from planets, communication satellites and the surrounding environment. Recently, his work has focused on capturing and transforming small, unnoticed sounds from various natural and urban locations [Karosta Project, w/ Sara Kolster], and on the electromagnetic resonances in our everyday environment [OZONE Project, w/ Bas van Koolwijk], as well as the use of free software such as Linux and Pure-Data.

Sara Kolster [NL 1978] is a video and new-media artist with a background in web / graphical design and webbased-projects. In the last few years the focus of her work shifted more towards video and film; capturing details from urban locations, visualizing fragments of stories of these environments. She uses different strategies, from time-based media (video, film) to appropriated research methods belonging to different observational disciplines (journalism, documentary & archeology). Recently she has been working on the development of ResonanCity - a live-cinema performance - together with Derek Holzer.

add **3NITY and VJ 1MPAR [BRA]**

add é um projeto audiovisual composto por 3nity e Vj 1mpar. Sua proposta é integrar, da forma mais harmônica e completa possível, som e imagem. Cada elemento tem sua representação no áudio e no vídeo, seja pela sua forma/cor/tamanho ou pela nota/duração/volume. Baseado em estruturas básicas, tanto a música quanto as imagens vão se formando e se interagindo através de fórmulas matemáticas, transmissões midi e sínteses, que geram novos elementos a cada segundo.

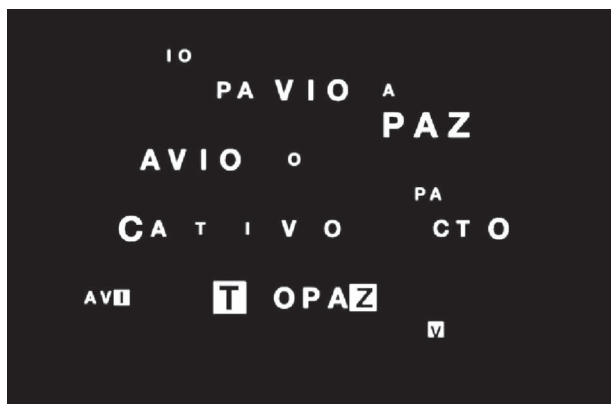
add is an A/V project composed by 3nity (a.k.a. Tadeus Mucelli) and Vj 1mpar (a.k.a. Henrique Roscoe). The aim is to seek the most perfect integration between sound and image. Each element has its representation both in audio (pitch, lenght, volume) and video (shape, colour, size). Starting from basic estructures, music and images are born, grow and interact trough mathematical formulas, midi synch and synthesis, generating new elements each second.



SoundLab Channel **Agricola de COLOGNE [DEU]**

SoundLab Channel é um novo ambiente de rede baseado na internet criado e iniciado por Agrícola de Cologne, um lugar onde a memória coletiva pode se manifestar em obras não-visuais, como a arte sonora, em suas várias formas. SoundLab Channel lida tematicamente com “memória e identidade” e inclui contribuições curatoriais de arte sonora de diversos curadores e países, e compilações de programas existentes de arte sonora de estações de rádio na internet ao redor do globo.

SoundLab Channel is a new Internet based networking environment created and initiated by Agrícola de Cologne, a place where collective memory can manifest itself in non-visual works like soundart in its various forms. SoundLab Channel is dealing thematically with “memory and identity” and includes curatorial contributions of soundart from different curators and countries and compilations of existing soundart programs of Internet radio stations around the globe.



Cine Ricamar

Alexandre **FENERICH**
e Rodolfo **CAESAR** [BRA]

Fusão eletroacústica e multimídia entre diversos estilos musicais, cujo resultado é uma música que remete principalmente à dança e ao cinema, dirigindo-se para a escuta.

Fusion electroacoustic and multimedia work between several musical styles resulting in dance and cinema which focus in the listening.

SAMSARA

Aloice **SECCO**, Camila **MANO**,
Cecilia **SAITO**, Daniel **BRAGIO**,
Daniel **TEIXEIRA**, Heloisa
LEÃO, Ludimila **BLANCO**,
Potiguara **MENEZES** [BRA]

A performance será desenvolvida por um grupo de artistas com a preocupação de explorar a potencialidade do meio digital sem esquecer o caráter analógico do corpo e dos sentidos como suporte artístico.

The performance will be developed by a group of artists whose main worry is exploring the potentiality of the digital environment without forgetting the analogical character of the body and the senses as an artistic support.





Interszon

Aychele SZOT + Vanderlei LUCENTINI [BRA]

Performance eletrovocal em que são utilizadas sonoridades provenientes da voz humana. Estes materiais sonoros são previamente processados e transformados, como também manipulados em tempo real. O resultado destes procedimentos é a criação e a sobreposição de camadas e texturas sonoras que se mesclam à fala articulada, às sonoridades e ruídos guturais e às articulações sônicas.

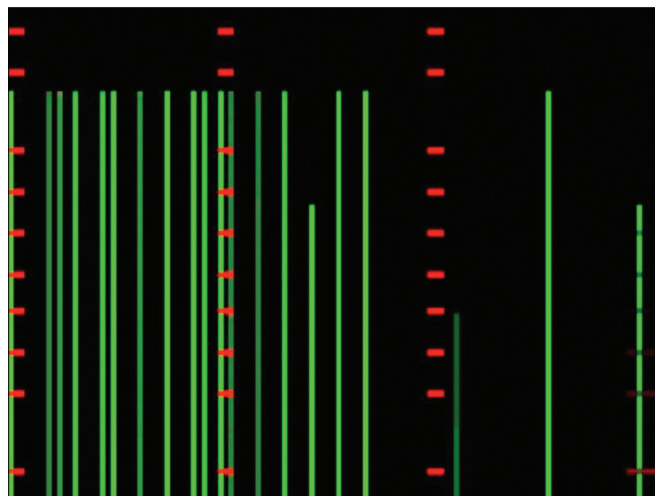
An electrovocal performance using sonorities that originate from the human voice. These sound materials are previously processed and transformed, as well as manipulated in real time. The result of these procedures is the creation and superposition of sound layers and textures which combine with articulate speech, guttural sonorities and noise, and to sonic articulations.

Fragmented Memory

Bernhard LOIBNER [AUT]

“**Fragmented Memory**” é uma coletânea de oito peças de som/vídeo de Bernhard Loibner. “**Fragmented Memory**” trabalha sobre diversos modos de percepção. Contém ligações contínuas com espaços simbólicos, abstratos e emocionais ao entrelaçar constantemente esses modos. Isso coloca a questão de uma hierarquia de percepção e informação sensorial.

“**Fragmented Memory**” is a collection of 8 Sound/Video pieces by Bernhard Loibner. “**Fragmented Memory**” works on multiple perception modes. It contains continuous links into symbolic, abstract and emotional spaces by constantly interweaving these modes. This poses questions of a hierarchy of perception and sensory information.



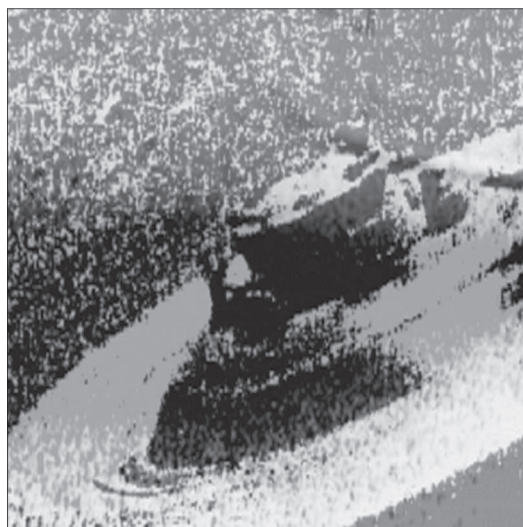


FETALCOHOL

Carlos MOREVI [BRA]

A atual proposta de live p.a. do Fetalcohol é tropical. A proposta é manter o caráter noise / ambient associado ao espectro instrumental da bossa nova, mesmo de forma espectral e hipnótica, tão áspera e distante da harmonia idealizada pela velha escolha da Bossa Nova.

The current live p.a. proposal by Fetalcohol is a tropical one. The proposal is to keep the noise/ ambient character associated to the instrumental specter of bossa nova, even in a spectral and hypnotic way, so harsh and distant from the harmony idealized by bossa nova's old school.



ETHER

Bruce TOVSKY [USA]

ETHER (elemento rarefeito que, segundo se acreditava, ocupava as regiões superiores do espaço). Com sons evocativos e elementos visuais, Ether tenta criar uma experiência imersiva de decomposição de dados. As imagens racham e se distorcem, entrando e saindo rapidamente do ruído do vídeo. O chiado e zumbido de sons a milhares de quilômetros de distância enchem a sala, trechos de música e vozes se decompõem em estática balbuciante.

ETHER (the rarefied element formerly believed to fill the upper regions of space). With evocative sound and visual elements, ETHER attempts to create an immersive experience of data decay. Images crackle and distort, flitting in and out of video noise. The hiss and hum of sounds thousands of miles away fills the room, snatches of music and voices decompose into sputtering static.



This sound work is part of an ongoing exploration into aural patterning and associated correlations with mathematical combinations. The piece comprises a field or phonographic recording [a recording from a specific time and place]. The recording comprises the seemingly less apparent sounds of the daily round, focusing attention upon that which is commonly overlooked or even predominantly inaudible much of the time.

Oceangreen of Shadow
Chin-Chin CHEN [USA]

Oceangreen of Shadow uses a text drawn from the opening of the Sirens chapter of *Ulysses* by James Joyce. It is narrated by the late Bob Shechtman, composer-in-residence at Grand Valley State University.

Points of No Return

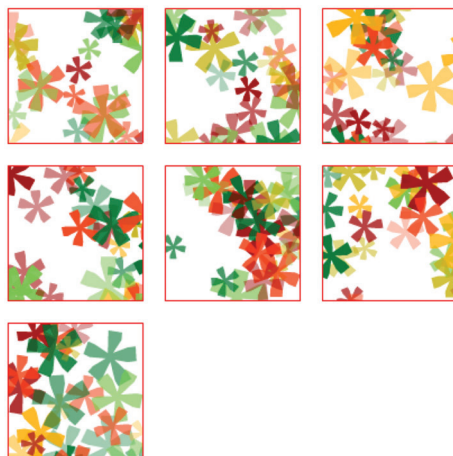
Points of No Return employs music concrète techniques and digital editing and processing. Only at a very late stage is electronically generated sound incorporated to color some dramatic moments.



**Whitout a face / Bender /
The planet we come from**
CHIMERICAL CHILD

Ele começou aprendendo violão clássico em 1985 e teve aulas de jazz piano 6 anos mais tarde. Seu maior desejo era tocar uma banda completamente sozinho, o que não era possível sem o auxílio da tecnologia computacional. Então ele começou a compor em 1993 com um 80286 pc, fasttracker 1.0 e uma porta de impressora dupla "stereo-soundcard", mudando 2 anos depois para 'amiga' e trocando este sistema de novo para um pc maior e mais rápido com o lendário Gravis Ultrasound.

He started learning classical guitar in 1985 and took jazz piano lessons 6 years later. His greatest wish was to play a band completely alone which wasn't possible without using computer technology. So he started composing in 1993 with a 80286 pc, fasttracker 1.0 and a dual printer port "stereo-soundcard", switched 2 years later to 'amiga' and exchanged this system again to a faster and bigger pc with the legendary Gravis Ultrasound.



SOIF de HOUSE
Live set by DJ CHRIS DEE [BEL]

Este site foi criado para permitir que você obtenha o máximo de sua visita, desde que esteja procurando House music. Durante a navegação, você encontrará links interessantes, e o DJ Chris Dee oferece a todos os amantes de House a oportunidade de baixar um set no link AUDIO.

This site has been launched to enable you to get the most out of your visit so long as your looking for House music. Throughout your surf, you can find interesting links and Dj CHRIs Dee offers all lovers of House the chance to download set from the AUDIO link.

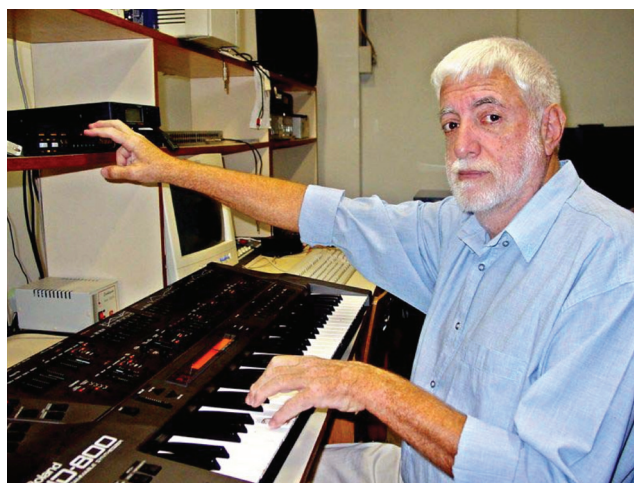
<http://www.chrisdeemusic.com/passuk.htm>

Antenas de Miramar **Conrado SILVA [BRA]**

(In Memoriam H.J.K.)

Idéias que se deslocam caleidoscopicamente, figuras inéditas consomem um teatro instrumental, sons inebriantes de computadores, vozes pervertidas por procazes programas informáticos, lânguidos processos decadentes: Mistura antropofágica final.
Participação especial de Anna Maria Kieffer e Cia. Agon.

Ideas that move kaleidoscopically, unprecedented figures consummate an instrumental theater, inebriating computer sounds, voices perverted by insolent software, languid decaying processes: final anthropophagic mix.
Special appearance by Anna Maria Kieffer and Cia. Agon.



os espaços **dundun canta** **possibilidades [BRA]**

Pequenos cursos de tempo são preenchidos com som e silêncio de seleção e manipulação aleatória.

small nuggets of time are filled with sound and silence of random selection and manipulation.

Hell's Prow **DYNAKIT [USA]**

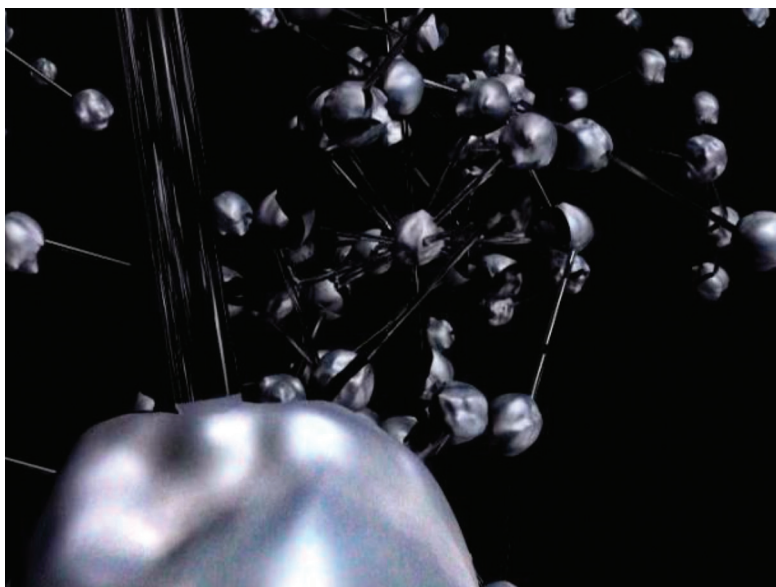
Hell's Prow é um sistema complexo sintetizado e orientado por dados, visualizado e ouvido como uma animação de computador e composição de áudio.

Hell's Prow is a data driven, synthesized complex system, visualized and auralized as a computer animation and audio composition.

Eso

O objetivo básico de **Eso** é afetar a cognição por meio da apresentação de padrões temporais que foram modificados com técnicas de processamento de áudio e imagem e reconstruídos por meio de lógica processual e geometria.

The primary goal of **Eso** is to affect cognition through the presentation of temporal patterns that have been changed through image and audio processing techniques and rebuilt through procedural logic and geometry.



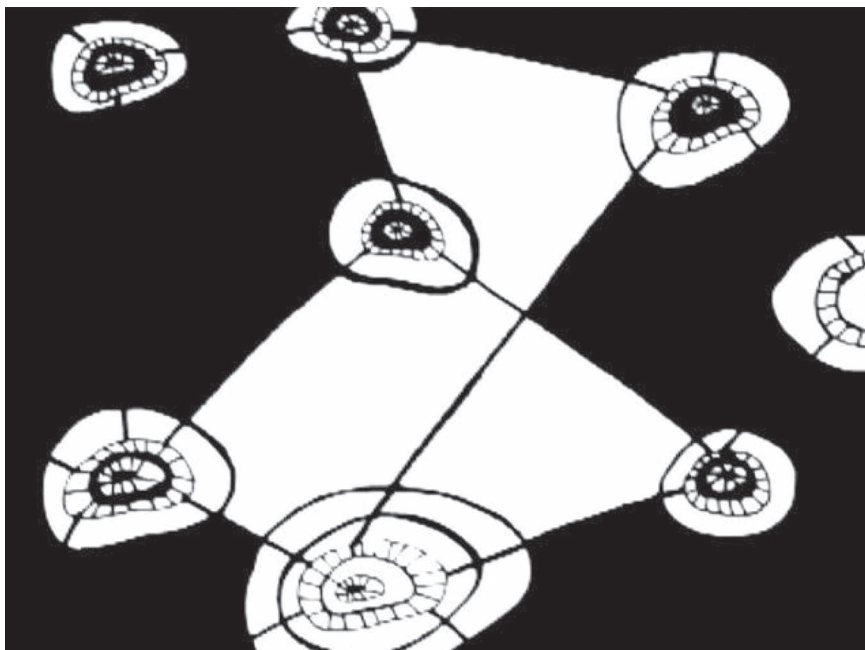
Objeto Sonoro

Dino Vicente de Lucca JUNIOR [BRA]

O Grupo Objeto Sonoro se propõe a explorar os limites sonoros de esculturas criadas e construídas com a finalidade de ocupar /intervir num dado espaço, tanto visualmente quanto sonoramente.

Sound Object Sound Object aims to explore the sound limits of sculptures created and built with the objective of occupying / intervening a given space, both visually and musically.





Projeto Eletro-I-Man VJ Eletro-I-Man [BRA]

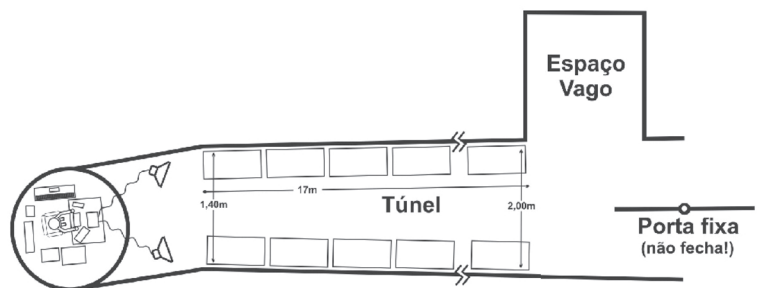
A partir da imagem estática, do frame, são construídas narrativas. O Projeto **Eletro-I-Man** tem como objetivo repensar a ferramenta vídeo através da sua conjugação com outras técnicas. Esta idéia de convergência permite um diálogo entre suportes, que compõem um banco de dados híbridos.

From the static image, the frame, narratives are constructed, the succession of images cause the movement sensation. The **Eletro-I-Man** Project has as objective to rethink the tool video through its conjugation with others techniques. This idea of convergence allows a dialogue between supports, that they compose a hybrid data base.

Expectros Traveling Space Eric MARKE & Convidados (MEB) [BRA]

Sensações Digitais Esta viagem seria desprovida de ambiências digitais geradas através de sistemas lineares nano-tecnológicos pré-gravados em CDRs e mixados manualmente. Ao ouvinte, basta descansar e deixar-se levar ao encontro dos próprios conhecimentos humanos no que diz respeito às leis do mundo objetivo.

Digital Sensations This journey would be deprived of digital ambiences generated through linear nano-technological systems prerecorded in CDRs and manually mixed. The listener must only relax and drift towards the very human knowledge regarding the laws of the objective world.



koto

Gintas K [LTU]

Utilizo ondas senoidais, sons digitais, tons expressivos sintetizados, ruídos e estruturas rítmicas complexas; uma mistura eclética de techno minimal, sons industriais, experimentos com frequências.

I utilize sine waves, digital sounds, expressive synthesized tones, noises and complex rhythmical structures; an eclectic mix of minimal techno, industrial sounds, experiments with frequencies.

efforts

Para criar a peça "Efforts" utilizei o software "Audiomulch", girando botões virtuais até sentir que soava bem aos meus ouvidos.

To create piece "Efforts" I had been using "Audiomulch" software turning virtual knobs up and down till I felt it was sounding good for my ears.



Weather for the Dark Room

Georgina LEWIS [USA]

Muitos dos sons de **Weather for the Dark Room** (2004) são extraídos de gravações da minha voz lendo o boletim meteorológico.

Many of the sounds in **Weather for the Dark Room** (2004) are derived from recordings of me reading the daily weather report.

Sardine Princess

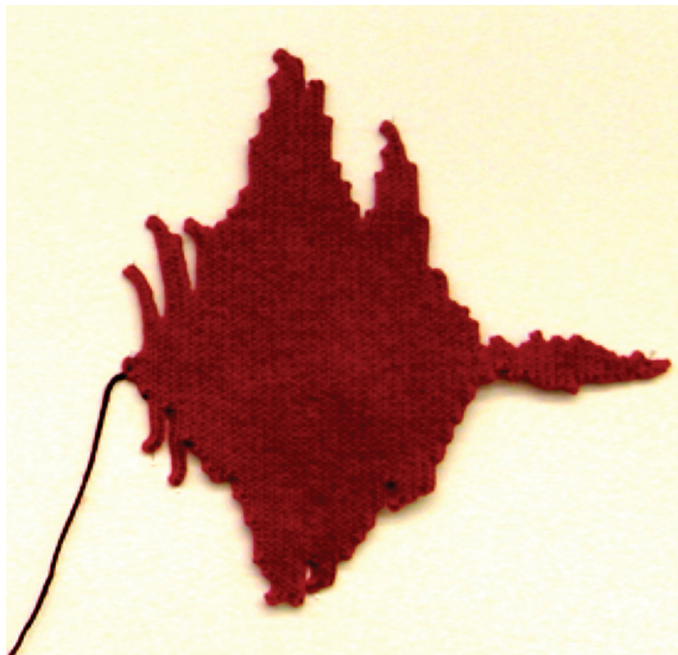
Sardine Princess Dreams of Stars (2005) é o primeiro de uma série de trabalhos curtos que giram em torno de linhas de texto de mensagens eletrônicas spam.

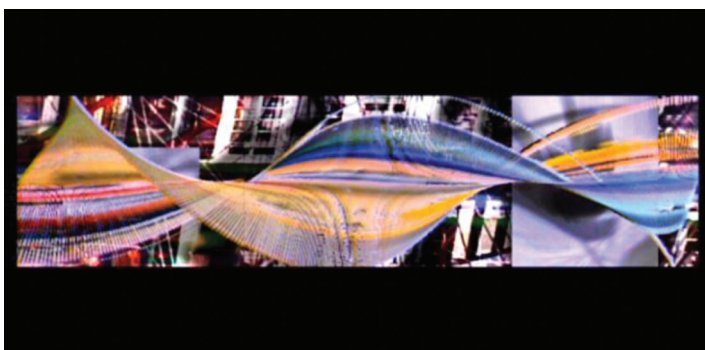
Sardine Princess Dreams of Stars (2005) is the first in a series of short works which revolve around text strings from email spam.

Larynx PARLOR

Larynx Parlor combina elementos simples: um segmento estendido de um grito gravado e uma gravação altamente processada de um texto sobre a laringe humana.

Larynx Parlor combines a few simple elements: a time-stretched segment of a recorded scream and a highly processed recording of a text about the human larynx.





Spin - Bharat - eXpress Jean PICHÉ [CAN]

Spin, bharat and eXpress são três obras de vídeo-música que utilizam um sistema de projeção de tela tripla. A vídeo-música é definida como uma forma híbrida, na qual música e imagens em movimento se fundem em um novo discurso audiovisual coerente que ultrapassa a narrativa explícita, em direção a uma visão puramente poética.

Spin, bharat and eXpress are three video-music works using a triple screen projection system. Video-music is defined here as a hybrid form where music and moving images are fused into a new coherent audiovisual discourse that bypasses explicit narrative towards a purely poetic vision.

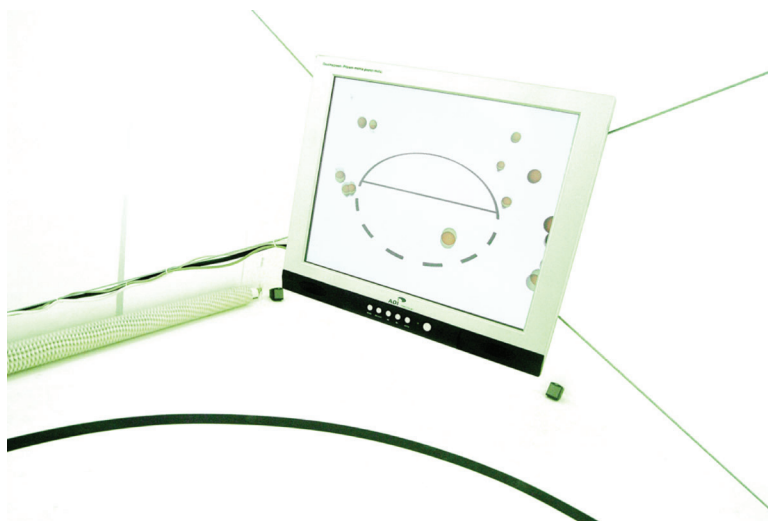


CHORRERA Fuzzion

Dribble John SILVER [NOR]

Dribble é um estudo de comportamento sonoro espacial durante um jogo de basquete num ginásio, concentrado nos sons da bola. A interface foi desenvolvida com a intenção de ser completamente intuitiva e amigável com o usuário.

Dribble is a study of spatial sound behaviour during basketball game in sport hall focused on the ball sounds. The interface was developed with intention to be completely intuitive and user friendly.



GFAAW Silent Key **Lisa WHISTLECROFT [GBR]**

GFAAW era o sinal de chamada do dirigível R101, que caiu por causa do mau tempo à noite, poucas horas após iniciar sua primeira grande viagem. A peça explora aspectos da comunicação: codificada ou verbal, clara ou ilegível - mensagens transmitidas pelo éter.

GFAAW was the call sign of the R101 airship, which crashed in bad weather at night, a few hours into its first major voyage. The piece explores aspects of communication: coded or verbal, clear or unreadable - messages passed through the aether.



Câmera **Marcelo Carneiro de LIMA [BRA]**

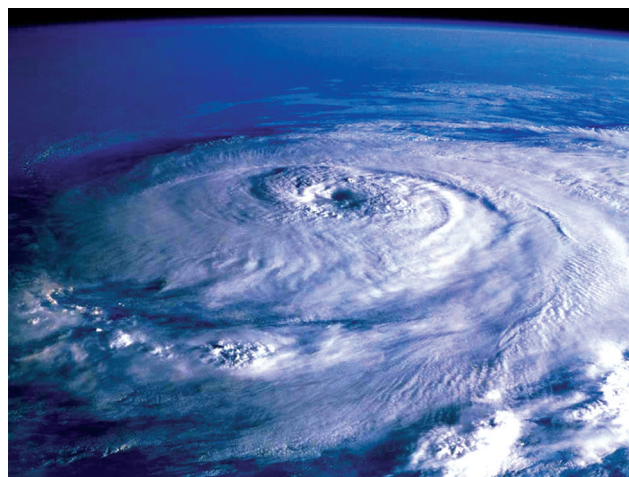
Obra de música eletrônica composta a partir do filme 'O Homem com a Câmera' do diretor russo da primeira metade do século XX Dziga Vertov.

Electronic musical work composed inspired by the film 'The Man with a Camera' by russian director of the first half of 20th Century, Dziga Vertov.

Olho do Gesto **Marcos BATTISTUZZI [BRA]**

Olho do Gesto Obra musical composta a partir da pesquisa de sons acústicos gravados que posteriormente são editados e transformados radicalmente. Esse material acústico tem origem em duas fontes distintas: sons de instrumentos musicais e sons de objetos não musicais. Outra parte é criada a partir da elaboração de idéias musicais geradas por algoritmos. Neste caso são usados sons sintetizados gerados e controlados por sistema MIDI com software MAX/MSP.

Eye of the Gesture A musical piece composed from the research of recorded acoustic sounds that are later radically edited and transformed. This acoustic material has two different sources: sounds from musical instruments and sounds from non-musical objects. Another part is created from the elaboration of musical ideas generated by algorithms. In this case, synthesized sounds generated and controlled by MIDI system with MAX/MSP software are used.





A piece for two instruments and a saxophone player

Miha CIGLAR [SVN]

Peça para dois instrumentos e um saxofonista. A composição se baseia na idéia de colocar frente a frente dois instrumentos musicais (no caso, saxofone alto e computador) e indicar suas características comuns para compensar a lacuna de tempo entre suas invenções.

A piece for two instruments and a saxophone player. The composition is based on the idea of bringing two musical instruments (in this case: saxophone (alto) and computer) face to face and point out their common characteristics in order to compensate the time gap between their inventions.

Illusions

Illusions é uma peça composta por um “instrumento” que consiste em 8 cabos de áudio convencionais com uma extremidade conectada a 8 entradas independentes em uma interface de áudio. **Illusions** is a piece composed for “instrument” that consists in 8 conventional audio cables with one ends connected to 8 independent inputs on an audio interface.

Resistance

Uma guitarra elétrica gera uma corrente eletrônica ativa, e com os “parâmetros” únicos do meu corpo posso expressar minha declaração artística muito pessoal e mudar o som da guitarra.

An electric guitar generates an active electronic current and with the unique “parameters” of my body I can express my very personal artistic statement and change the sound of the guitar.

217

Myroslava LASHKEVYCH [UKR]

0217 Inspirado na teoria de supercordas do Big Bang. Aproximadamente os primeiros $1 \cdot 10^{-28}$ segundos de criação.

0217 Inspired by superstring Big Bang theory. About first $1 \cdot 10^{-28}$ seconds of creation.

Excerpt from broadcast of official ceremony in honour of Fourth Earth Year Of Peace and Collaboration Between Earth Federation and Chzeek Entity (simplified). Fed. hist. cat.#2520432.

Trecho de transmissão da cerimônia oficial em homenagem ao Quarto Ano da Terra de Paz e Colaboração entre a Federação da Terra e a Entidade Checa (simplificado). Excerpt from broadcast of official ceremony in honour of Fourth Earth Year Of Peace And Collaboration Between Earth Federation And Chzeek Entity (simplified).





THE NEXT IMAGE

Pablo RIBOT [ESP]

O processo criativo é uma mistura de harmonias eletrônicas e orquestrais que surgem e desaparecem, oferecendo uma série de sensações. O pulso sugerido — apoiado por texturas de ruído, sistemas mínimos e fragmentos abstratos — está não apenas relacionado a parâmetros auditivos, mas atinge um aspecto físico e envolvente que se contém e transpõe em um passo para outro lugar.

The creative process is a mixing of coming and disappearing of electronic and orchestral harmonies, providing one sensation after the other. The pulse suggested -supported by noise textures, minimal systems and abstract fragments- is not only related to hearing parameters but reaches a physical and surround aspect which contains itself and transposes into a step to another place.



Breakwater

Panayiotis A. KOKORAS [GRK]

Breakwater foi composta no outono de 2000. Quando comecei a trabalhar nessa peça, pensava em como poderia expandir o som do piano - sem perder a sensação essencial do som de piano. É a primeira peça de um projeto em processo intitulado Grande Trilogia para Piano. A fonte de som do trabalho vem de ao redor, embaixo e dentro do piano tocado de várias "maneiras anticonvencionais" (como raspar, bater e tamborilar).

Breakwater was composed during the autumn of 2000. When I started to work on the piece, I was thinking how I could expand the sound of piano - without losing the essential sensation of piano sound. It is the first piece of a project in process entitled Grand Piano Trilogy. The sound source of the work comes from around, below and inside the piano played in various 'unconventional ways' (such as scraping, hitting and strumming).

d flat 01

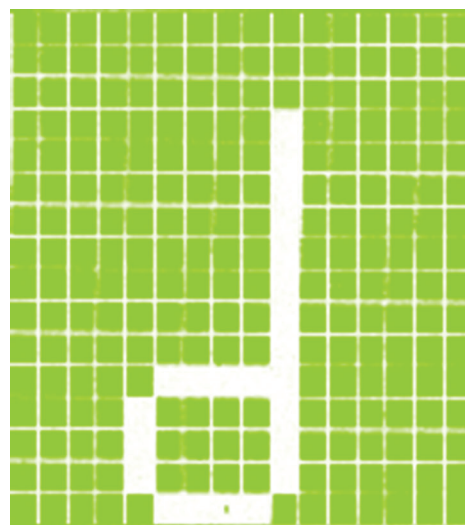
Patrick SIMONS [GBR]

Dflat 01 oferece aos ouvintes percepções de todas as suas obras de música favoritas, em um prático pacote independente, sem o temor de floreios e crescendos imprevisíveis.

Dflat 01 apresenta uma nova solução para todos os estudantes de serialismo e para os que acham "In C" de Terry Riley irritante demais conceitualmente e dependente demais da intuição dos intérpretes para oferecer uma viagem sonora prazerosa. Embarque!

Dflat 01 offers the listener glimpses of all their favourite pieces of music in a self contained handy package, without fear of unpredictable flourishes and crescendos.

Dflat 01 presents a new solution to all students of serialism and those who find Terry Riley's In C conceptually just too unnerving and far too dependant on the performers intuition to be guaranteed a pleasurable sonic ride. Hop on board.



Répétition pour la fin du Monde

Projet EVA: Simon LAROCHE,
Etienne GRENIER, David
LEMIEUX [CAN]

Répétition pour la fin du Monde - Esta performance abandona a idéia de uma peça em estado finito para armar um contexto de “fim do mundo” onde o público é confrontado com uma estrutura metálica vibrante pendurada sobre o espaço, cobrindo toda a superfície do teto.

Répétition pour la fin du Monde - This performance sets aside the idea of a finite-state piece to focus on setting up a ‘end-of-the-world’ context where the public is confronted with a vibrating metallic structure hanging over the space, covering the entire surface of the ceiling.



Em três momentos

Rodolfo Coelho de SOUZA [BRA]

Em Três Momentos é uma síntese do trabalho desenvolvido pelo compositor Rodolfo Coelho de Souza. Nesta mostra teremos as peças: Construção Eletrônica, Metrôpolis e O que acontece debaixo da cama enquanto Janis está dormindo?. Cada uma delas representa os diversos caminhos percorridos pelo compositor no universo eletroacústico: música assistida por computador, computer music, música ambiental e procedimentos matemáticos da composição.

Em Três Momentos [In Three Moments] is a synthesis of the work developed by composer Rodolfo Coelho de Souza. In this exhibition, we will have the pieces: Construção Eletrônica [Electronic construction], Metrôpolis [Metropolis], and O que acontece debaixo da cama enquanto Janis está dormindo? [What happens under the bed while Janis sleeps?]. Each of them represents the different paths followed by Coelho de Souza in the electroacoustic universe: music assisted by computer, computer music, ambient music and mathematical procedures of composition.

Albatros 200X oder 200X albatros Sala-manca [ISR]

A performance aborda a poesia modernista iídiche de um ponto de vista atual e com traduções em inglês (ou espanhol).

The performance deals with the Yiddish modernist poetry from a today point of view and with english (or spanish) translations.

Kinra.zip [compressed documents]

kinra.zip é uma performance para slides digitais, vídeo, duas vozes em espanhol e hebraico.

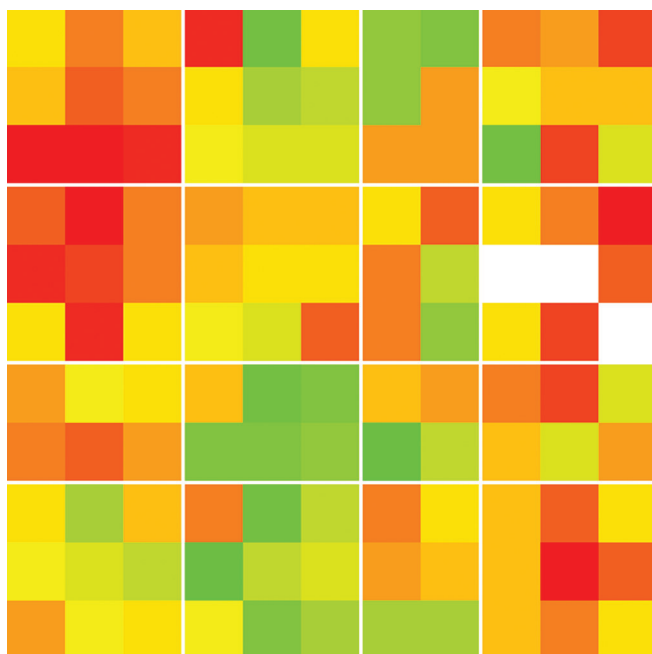
kinra.zip is a performance for digital slides, video, two voices in spanish and hebrew.

Concrete response II

Concrete Response II é uma performance para slides digitais, vídeo ao vivo, boca, duas vozes e som eletrônico.

Concrete Response II is a performance for digital slides, live video, mouth, two voices and e-sound.





musica entropica

Santiago ORTIZ [ESP]

Musica entropica é um aplicativo simples em que os sons são organizados aleatoriamente no tempo, permitindo que as pessoas escolham diferentes estados do processo e o façam produzir som.

Musica entropica is a simple application where sounds are random organized in time, letting people to choose different states of the process and make it produce sound.

auralmix

Auralmix é um aplicativo binauricular em que os sons se movem no espaço.

Auralmix is a binaural application where sounds moves in space.

cristal

Cristal é um exemplo muito simples de como a forma e o som podem se relacionar de maneiras harmônicas/geométricas.

Cristal is a very simple example on how shape and sound can be related in armonichal/geometrical ways.

music over fractal land

music over fractal land Música sobre paisagem fractal usa geração algorítmica realista da terra e estabelece relações musicais. Todo o processo é visível.

music over fractal land Musica sobre paisaje fractal uses land realistic algorithmic generation, and stablishes musical relations. All the process is visible.

ki2D

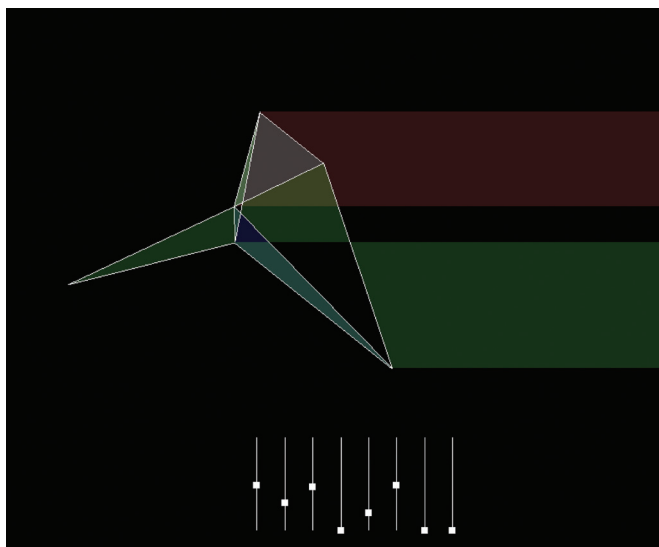
ki2D é uma ferramenta para geração de música baseada em audição binauricular e síntese de movimento.

ki2D is a tool for music generation based on binaurism and movement synthesis.

auralia

auralia é uma ferramenta para criar espaços sonoros e viajar em seu interior. Baseado em audição binauricular.

auralia is a tool to create sound spaces and travel inside them. Based on binaurism.





4 h a n d analog to digital and back

Saso VRABIC [SVN]

Com os vocais nós produzimos uma ilusão de sons digitais, ritmos e efeitos, sem tecnologia e sem efeitos sonoros adicionais. Usamos apenas quatro microfones, se possível.

With vocals we produce an illusion of digital sounds, beats and effects with no technology no added sound effects. We just use four microphones if possible.



SUPERGAS AV PROJECT

VJs SUPERGAS [BRA]

SUPERGAS AV PROJECT é uma performance audio visual na qual um coletivo de VJs e um DJ manipulam e remixam ao vivo som e imagem. A originalidade deste projeto consiste na origem de sua formação, processo e técnica. A temática é kitsch, pop, sexy e étnica compondo um universo visual e sensorial alegre, vivo, sensual e dançante. As imagens são manipuladas através de software permitindo alta improvisação e interação com a música e com o público.

SUPERGAS AV PROJECT is an audio visual performance where a VJ's collective and a DJ manipulate and remix live sound and image. The project's originality consists in the origin of your formation, process and technic. The theme is kitsch, pop, sexy and etnic, that compose a sensorial and visual universe, happy, live, fleshly and dancing. The images are manipulate by software, allowing high improvisation and interation with the music and with audience.

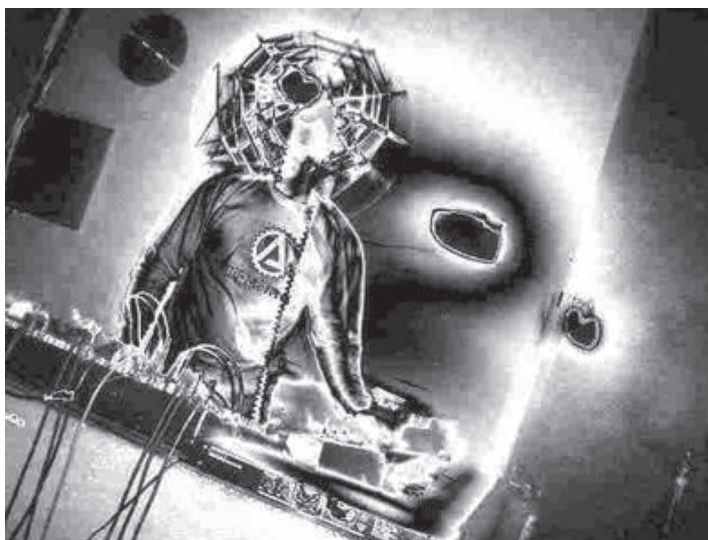
After Image

UNAMUNOS QUORUM,
consisting of Mark LEWIS, Sjaak de JONG,
Anna FERN and Silvia SIMONS [AUS]

Colours - CD de áudio Nele há sete improvisações representando as sete cores do espectro. As primeiras improvisações são eletronicamente editadas e processadas de diversas maneiras.

Audio CD - Colours On it are 7 improvisations representing the 7 spectral colours. The initial improvisations were electronically edited and processed in various ways.





a Industria

Valter Rene Santos SANGREGORIO
[BRA]

Sentindo-se à vontade com os timbres mais distorcidos, surgiu a idéia de fazer mais músicas, onde a proposta é chegar o mais próximo possível de sons de máquinas, daí o nome a Industria.

Feeling at home with the most distorted sounds, then came the idea of creating more music, where the proposal is getting the closest possible to a machine-like sound. Hence the outfit name.

Mea Culpa

Vanderlei LUCENTINI e
Núcleo In-Táctil [BRA]

Live electronics performance do Núcleo In_Táctil sobre fragmentos de trabalhos inéditos do compositor Vanderlei Lucentini. A performance é baseada em trechos de duas eletro-performances "Se na sexta-feira tivesse feito sol" e "Circum-lóquios". Os procedimentos estéticos, conceituais, performáticos e musicais visam a integração de sons computadorizados, ruídos, live electronics (processamento vocal), poesia randômica, vídeo, imagens e o corpo num ambiente pós industrial.

Live electronics performance by Núcleo In_Táctil on fragments of unpublished works by composer Vanderlei Lucentini. The performance is based on passages of two electro-performances, "Se na sexta-feira tivesse feito sol" [If Friday was sunny] and "Circum-lóquios" [Circum-locutions]. The aesthetic, conceptual, performatic and musical procedures aim at the integration of computerized sounds, noise, live electronics (vocal processing), randomic poetry, video, images and the body in a post-industrial environment.



Quando Assim Termino O Nunca... Wilton AZEVEDO [BRA]

As relações humanas, através dos experimentos poéticos das hipermídias, trouxeram novos recortes epistemológicos para a investigação dessas escrituras numéricas. As novas propostas para métodos historiográficos nos fazem rever algumas teorias sobre a linguagem humana não apenas como um sistema de registro da memória da espécie, mas também como um sistema de articulação de signos que vivem em trânsito migratório interdisciplinar no que diz respeito à linguagem como um sistema em expansão, ou escritura expandida.

The human relations by means of poetic hypermedia experiments bring new epistemological focuses on the investigation of these electronic writing. The new proposals for historiographical methods make us review some theories on human language not only as a system of memory register, but also as a system of signs articulation which are in interdisciplinary migratory transit in what concerns to the language as a system in expansion, or expanded writing.



V20. DJ Wires [USA]

V20. Este mix inclui vários artistas.

V20. This mix includes many artists.

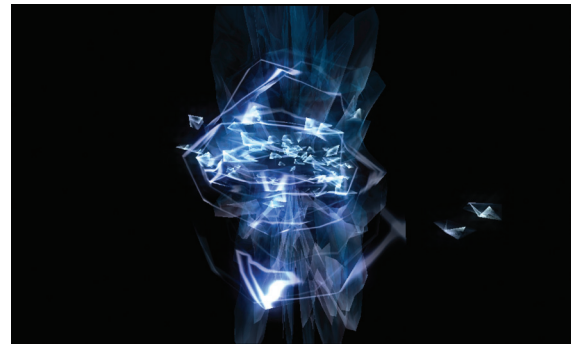
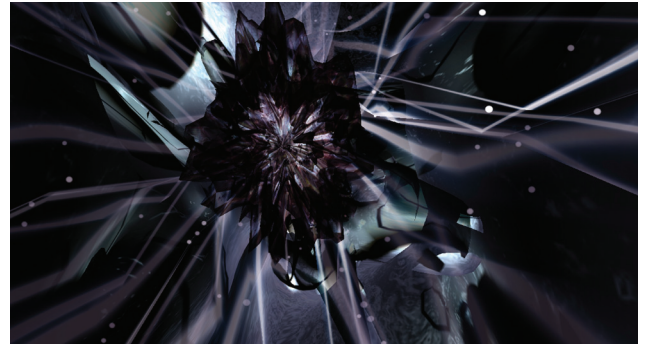
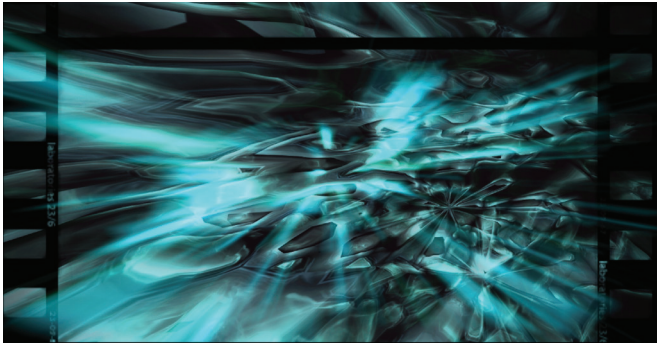


OBJETO INTERSEMIÓTICO ANTI-ERGONÔMICO Zquizofonia [BRA]

OBJETO INTERSEMIÓTICO ANTI-ERGONÔMICO
O tema da apresentação girará em torno do conceito de anti-ergonomia. A performance constará basicamente de uma intervenção pseudo-cirúrgica, dentro da tradição da body art.

ANTI-ERGONOMIC INTERSEMIOTIC OBJECT
The theme of the presentation is the concept of anti-ergonomic. The performance will contain basically a pseudo-surgical intervention in the tradition of body art.

Demoscene



Demoscene

Da *Wikipedia*, a enciclopédia livre

Demoscene, ou “cenário demo”, é uma subcultura da informática que ganhou destaque durante a ascensão dos micros de 16 bits (Atari ST e Amiga), mas os primeiros demos apareceram na era dos 8 bits em computadores como Commodore 64 e ZX Spectrum.

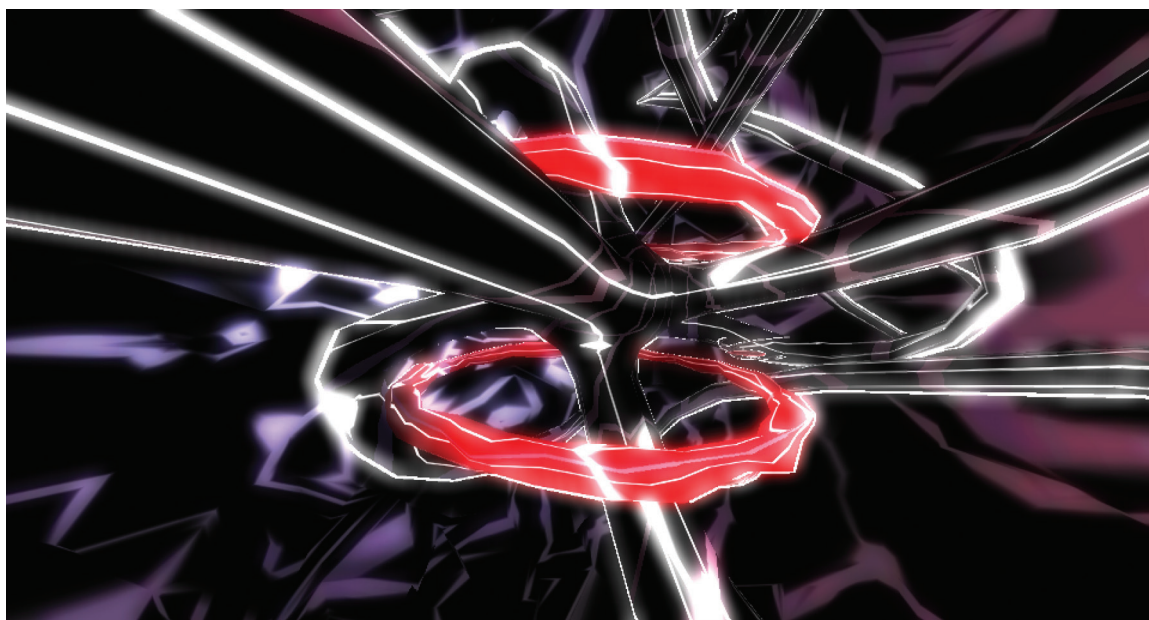
Os demos começaram como “assinaturas” dos *crackers* de software. Quando um programa “craqueado” começava a rodar, o cracker ou sua equipe eram reconhecidos por meio de uma introdução gráfica chamada “cracktro”. Estas tornaram-se cada vez mais interessantes. A primeira que surgiu foi em computadores Apple II no final dos anos 70 e início dos 80. Mais tarde, essas “intros” evoluíram para criar uma subcultura própria, independente dos crackers de software. No início não se chamavam “demo”, mas carta, mensagem, etc. Ironicamente, alguns dos jovens talentos que se dedicavam a “codificar” demos, assim adquirindo profunda experiência em programação de gráficos de computador, mais tarde foram trabalhar na indústria de jogos, cujos produtos haviam craqueado inicialmente. O principal objetivo de um demo é exibir técnicas de programação, artísticas e musicais superiores às de outros grupos demo.

From *Wikipedia*, the free encyclopedia.

The *demoscene* is a computer subculture that came to prominence during the rise of the 16 bit micros (the Atari ST and the Amiga), but demos first appeared during the 8-bit era on computers such as the Commodore 64 and ZX Spectrum.

Demos began as software cracker’s “signatures”. When a cracked program was started, the cracker or his team would take credit via an increasingly impressive-looking graphical introduction called a “cracktro”. The first time this appeared was on the Apple II computers in the late 1970s and early 1980s. Later, these intros evolved into their own subculture independent of cracking software. These were not initially called demos but rather letter, message, et cetera. Ironically, quite a few of the young talents that spent their time “coding” demos and thus gaining in-depth experience programming computer graphics later ended up working in the games industry, whose products they had initially cracked.

The main aim of a demo is to show off superior programming, artistic and musical skills over other demo groups.



zeitmaschine

Farbrausch [DEU]

Farbrausch é um grupo alemão de *demo-makers* que ficou especialmente famoso no cenário demo em dezembro de 2000, com uma “intro” de 64kb chamada “fr-08: .the .product”. Usando técnicas como texturas processuais, cenas e animações juntamente com um software sintetizador de alta qualidade, “.the .product” é um programa em 3D de 11 minutos que apresenta cenas complexas que inauguraram uma nova era na feitura de demos, mostrando que potência de CPU e capacidade de armazenamento não substituem o cérebro humano criativo. Trata-se de uma conquista, já que a maioria dos demos criados no século 21 tende a focar muito mais a estética do que capacidade de otimização e compressão numérica. Farbrausch reintroduziu a idéia de que ainda se podem fazer as duas coisas na era da computação moderna.

Seu trabalho ganhou diversos prêmios, e seu nome, um bom nível de fama. Em 2004, uma subdivisão da Farbrausch chamada “.theprodukt” lançou um jogo de atirador na primeira pessoa de 96kb intitulado “.kkrieger”, e uma versão anterior da ferramenta que eles usam atualmente para produzir alguns de seus demos, chamada “.werkzeug”, ou “ferramenta”.

Hoje só há uma maneira de superar Farbrausch em uma competição. Quando Farbrausch não compete. Nos últimos anos, esses caras não apenas venceram montes de competições como definiram um novo padrão em design de intros.

Farbrausch is a German group of demomakers which made themselves especially famous in the demoscene in December 2000 with a 64kb intro called “fr-08: .the .product”. Using techniques like procedural textures, scenes and animations together with a high-quality software synthesizer, “.the .product” is an 11 minute 3-D show featuring complex scenes which opened a new era in demo making, showing that CPU power and mass storage is not a substitute to the creative human brain. This is an achievement since most demos created in the 21st century tend to focus much more on the aesthetic rather than optimization skills and number crunching. Farbrausch has reintroduced the idea that you can still do both in the modern computer age.

Their work has won numerous awards, and their name a good degree of fame. In 2004, a subdivision of farbrausch called “.theprodukt” released a 96kb first-person shooter game named “.kkrieger”, and an earlier version of the tool they currently use to produce some of their demos, named “.werkzeug”, or “Tool”.

Nowadays, there is only one way of getting around Farbrausch in a competition. When Farbrausch doesn’t compete. In the last years, these guys haven’t only won piles of competitions. They set a new standard in intro design.

PERFORMANCES HIPERSÔNICA 2005



3nity

8 Bites

A Industrya

ADDD

Ajaxfree

Anna Maria Kieffer e Cia. Agon

Antena [MEX]

Anvil FX

Arrebite

Aychele Szot

Baia

Carolina Velasquez

Chocadores [URY]

Coletivo Virtual

Compañero Asma [ARG]

Conrado Silva

Dado Motta

Derek Holzer [NLD]

DieMenthal

Dino Vicenti

DJ Bruna

DJ Caio Macea

DJ Camilo Rocha

DJ Dubstrong

DJ Enrico

DJ Fuska

DJ Gen

DJ Luci Hidaka

DJ Mutza

DJ Qsonics [GBR]

DJ Reverse Tunes

DJ Roger Weekes [GBR]

DJ Will Robson

Doppelganger

DVJ Robson Victor

Eletrowica

Elma

Enganjaduz

Erege

Eric Ska

Erick Marke

Felipe Brait

Felipe Ribeiro

Fernando Bastos

Fetalcohol

Future Jazz Fusion

Gengivas Negras

Good Boy [ESP]

Gunfunter Kusten

Interferência

Kiko Araujo

KredoKreto

Laborg

Lavoura Eletro

Luiz Duva

M. Knox Music

Maga Bo

Maguerbs

Manobra

Marcos Battistuzi

Marmitex

MC Jimmy Luv

MC Pyroman [FRA]

Mediasana

Midiadub

Miha Ciglar [SLO]

Minimal Lacerda a.k.a Distúrbio

MM Não é Confete

National

Objeto Sonoro

Pablo Ribot [ESP]

Pedro Angeli

Pedro Bayex

Pentágono

Phantasma

Piveti

PriBertucci

Projet EVA [CAN]

Projeto Tambor de Mola

Projetonave

Raimo Benedetti

Retrigger

Ricardo Carioba

Ricardo Garcia

Rodolfo Coelho

Rubinho Antunes

Sala-manca [ISR]

Samsara

Sara Kolster [NLD]

Sickboy [BEL]

Spooky [USA]

Supergas

Tatá Aeroplano

Telekommando Scherz

[BRA | ESP | FIN | ARG]

The Dead Rocks

The Lab [USA]

The Stalker

UDDQEM

Vanderlei Lucentini e Núcleo In-Táctil

VJ 1mpar

VJ Adad Zoom

VJ Albuk

VJ Ali

VJ Beterum

VJ Bill Meirelles

VJ Dek Wilde

VJ Doga

VJ Eletro-I-Man

VJ Foz

VJ Joca

VJ Ninguém

VJ Oblomov

VJ Palm

VJ Roger

VJ Yoda

VJ#13

VJs Perversos

VJ Sandroid

Void

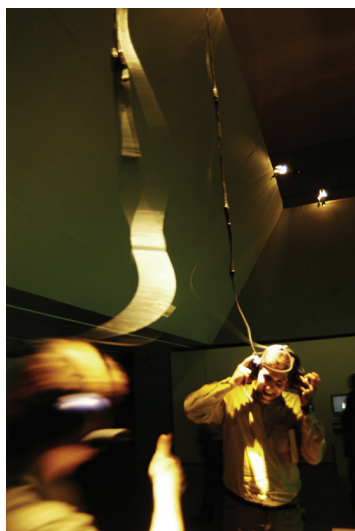
Wilton Azevedo

ZaratrutA!

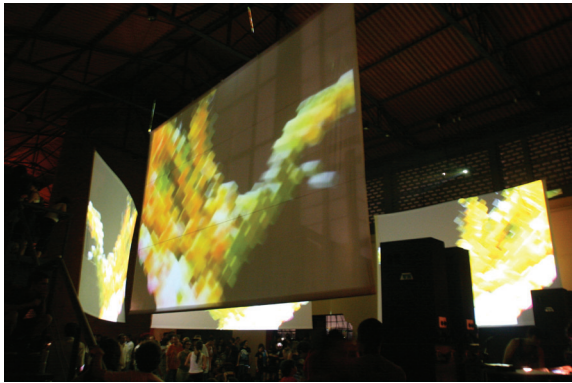
Zquizofonia



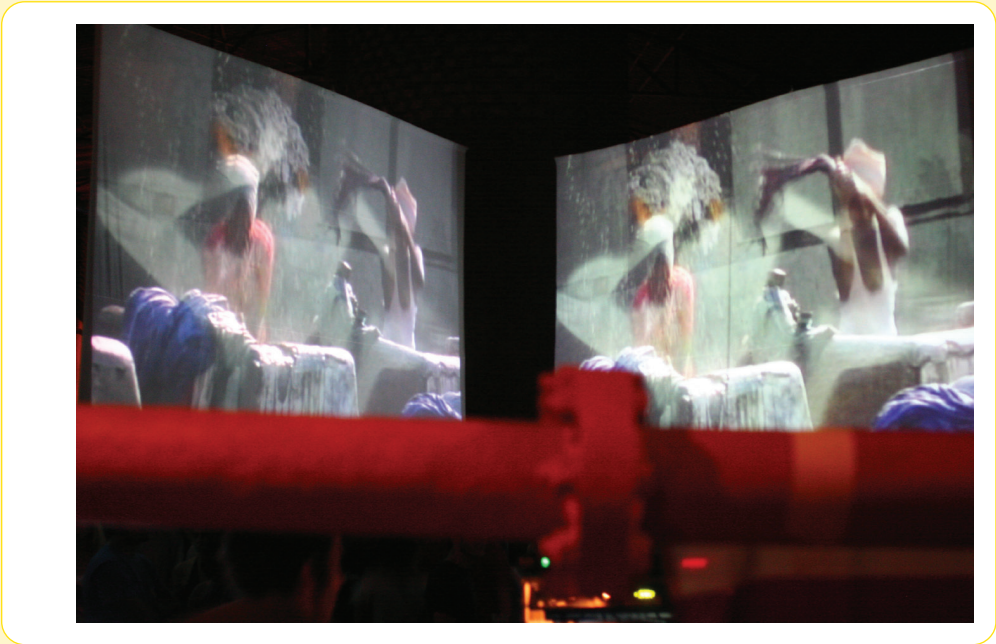
















FILE

Concepção e Organização
Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

Pesquisa
Ricardo Barreto

Relação Internacional
Paula Perissinotto

Projeto Gráfico
André Lenz
Gabriel Borges

Diagramação
Caroline Guerrero

Coordenação de Conteúdo
Aychele Szot

Assistente de Coordenação de Conteúdo
Vanessa Fort

Banco de Dados
Fabiana Krepel

Arquitetura / Cenografia
Alvaro Razuk

Revisão
Ana Eliza Colomar

Tradução
Luiz Roberto M. Gonçalves

Produção FILE
Eliane Weizmann
Gabriela Previdello

Coordenação do FILE Symposium
Fabiana Krepel

Assessoria de Imprensa
Eliane Weizmann

Coordenação Hipersônica
Daniel Gonzáles

Curadoria Hipersônica Erudito
Vanderlei Lucentini

Hipersônica Exposição
Eric Marke

Produção Hipersônica
Gabriela Previdello
Maira Ramos

Vídeo e DVD
Nivaldo Godoy Jr.
Panaís Bouki

Web site
Fábio Prata
Flávia Nalon

Coordenação / Teatro
Vanderlei Lucentini
Daniel Gonzáles
Maira Ramos

Interface de computador
Carol Toledo

Relação Internacional com Canadá
Andrée Duchaine

Coordenação de Monitoria
Aychele Szot

CTP, Impressão e Acabamento
Imprensa Oficial do Estado de São Paulo



Serviço Social da Indústria – SESI

*Departamento Regional de São Paulo
Conselho Regional*

Presidente
Paulo Skaf

Representantes da Indústria

Titulares
Elias Miguel Haddad
Fernando Greiber
Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho

Suplentes
Nelson Abbud João
Nelson Antunes
Sylvio Alves de Barros Filho

*Representante da Categoria
Econômica das Comunicações*

Ruy de Salles Cunha

*Representantes do Ministério
do Trabalho e Emprego*

Titular
Heiguiberto Guiba Della Bella Navarro

Suplente
Mauro José Correia

Representante do Governo Estadual
Wilson Sampaio

Agradecimentos

Ana Mazzone
Arthur Benlulu
Blue Tree Towers Hotéis
British Council de São Paulo
Canada Council for the Arts
Carol Toledo
Casa das Caldeiras
Cícero Inácio da Silva
Chafia Monseff (In memoriam)
Conseil des Arts et des Lettres du Québec
Consulado do Canadá em São Paulo
Consulado Geral da França em São Paulo
Department of Foreign Affairs and
International Trade of Canada
Fabiano Alves Onça
Groupe Molior
Imprensa Oficial do Estado de São Paulo
Ingrid Campos
Instituto Goethe de São Paulo
Jane de Almeida
Jean-François Kenney
Joachim Bernauer
Karina Saccomanno Ferreira
Le Fresnoy
Liegen Clemmy Rodrigues
Luciana Guara
Marcos Moraes
Marlene Mallicoat
Mau Sacht (In memoriam)
Mirtes Marins
Natalia Trebik
Oscar T. Matsuura
Paul D. Miller/DJ Spooky
Raquel Rennó
Rogério Massaro Suriani
Stephen Cohen
Tatiana Saccomanno Ferreira
Ted Nelson
TEMP
Vera Lucia Wey

REALIZAÇÃO | REALIZATION

FILE



Defender a indústria é defender o Brasil

APOIO CULTURAL | CULTURAL SUPPORT



Foreign Affairs
Canada

Affaires étrangères
Canada



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



SECRETARIA DOS
TRANSPORTES METROPOLITANOS



RESPEITO POR VOCÊ

APOIO | SUPPORT



Álvaro Razuk Arquitetura