



# FILE RIO

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

ISBN 85-89730-04-2



9 788589 730044

# FILE RIO

Coletânea ARTE e TECNOLOGIA



CENTRO CULTURAL TELEMAR



CENTRO CULTURAL TELEMAR





Edição  
FILE Festival Internacional  
de Linguagem Eletrônica

Concepção Editorial  
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

Projeto Gráfico  
André Lenz

Capa  
Intervenção gráfica sobre a obra  
Metaforms, de Tim Coe

Produção  
FILE Festival Internacional  
de Linguagem Eletrônica

Tradução  
Luiz Roberto M. Gonçalves

Rio de Janeiro 2006  
Publicação bilingüe

Publicação concebida pelo  
FILE Festival Internacional  
de Linguagem Eletrônica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

---

FILE Rio: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = Electronic Language International Festival / [concepção editorial / editorial conception Paula Perissinotto e Ricardo Barreto; tradução / translation Luiz Roberto M. Gonçalves]. — São Paulo: FILE, 2006.

Edição bilingüe.

1. Arte eletrônica 2. Comunicações digitais — linguagem 3. Cultura  
4. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 5. Hipermissão — Sistemas  
6. Internet (Rede de computadores) I. Perissinotto, Paula. II. Barreto,  
Ricardo. III. Título: Electronic Language International Festival.

06-1608

CDD-006.7

---

Índices para catálogo sistemático:

1. Hipermissão : Linguagem eletrônica : Ciência da computação 006.7

# FILE RIO

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

[www.file.org.br](http://www.file.org.br)

**Centro Cultural Telemar**  
21 de março a 20 de abril de 2006  
Rio de Janeiro, Brasil



After six editions in Sao Paulo, the Electronic Language International Festival - FILE migrates for the first time to Rio de Janeiro, where it finds a fertile environment at the Telemar Culture Center, absolutely identified with the plurality of works and artists of this creative hypernet.

A space of convergence for ideas, people, technologies and languages, the Culture Center is devoted to arts, knowledge and citizenship. Totally synchronized with contemporaneity, it was conceived to take its visitors to live sensorial experiences, such as the one proposed by FILE, where the ludic, the irreverent and the unexpected sew invisible fragments of culture.

For Telemar Culture Center, FILE RIO 2006 is, more than a festival or an exhibition, an incitement to the national production, to the formation of new audiences and new sights in the field of art and technology.

Pela primeira vez, depois de seis edições em São Paulo, o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE – migra para o Rio de Janeiro, onde encontra ambiente fértil no Centro Cultural Telemar, absolutamente identificado com a pluralidade de obras e artistas dessa hipercadeia criativa.

Espaço de convergência de idéias, pessoas, tecnologias e linguagens, o Centro Cultural é voltado para as artes, o conhecimento e a cidadania. Totalmente sintonizado com a contemporaneidade, foi concebido para levar os visitantes a viverem experiências sensoriais, como a proposta pelo FILE, onde o lúdico, o irreverente e o inusitado costumam fragmentos invisíveis de cultura.

Para o Centro Cultural Telemar, mais do que um festival ou exposição, o FILE RIO 2006 é um estímulo à produção nacional, à formação de novos públicos e novos olhares no campo da arte e tecnologia.

Maria Arlete Gonçalves

Diretora, Centro Cultural Telemar  
Director, Telemar Culture Center



**INTRODUÇÃO**

**9**

**INSTALAÇÕES**

**21**

**PERFORMANCES**

**55**

**TRABALHOS**

**67**

**HIPER-CINEMATIVIDADE**

**121**

**PANORAMAS**

**139**

**JOGOS**

**147**

**SYMPOSIUM**

**155**

**CRÉDITOS**

**185**

**ANIMA**



## O Sujeito-projeto: Metaformance e Endoestética

### The Subject-project: Metaformance and Endoesthetics

#### I. O corpo como máquina

##### The body as machine

The remainders of humanist thinking that survive in our society corroborate for the maintenance of a nostalgic attitude before what is usually called the technical world's intrusion on the human sphere. The very idea of "intrusion", of invasion of a territory that one intends to conceive – or insists on conceiving – as circumscribed and personal, already tells about a previous refusal of a deeper interrelationship among people and technologies. That trend is intelligible, to a certain point, as long as one still keeps – in spite of the prostheses and of the extensions – an integral and individualistic vision of the human body as an entity, a territory, whose borders are defined by our own skin.

The current obsession for the theme of the body – which, closely examined, is not so original nor so interesting – is in fact intimately related to the postindustrial and digital era in which we live. Without the history of the body – said Dietmar Kamper –, one can no longer successfully discuss the future of the spirit. There, at least, it seems to be a consensus. The conflict arises at the moment of adopting a position before the relationship between body and technique.

One line of thought proposes a separation between both, between spirit and mediality, which divides the human being in thesis (conscience, rationality, etc.) and prothesis (technology, media, etc.). In view of that "essential division of the body" (Manfred FaBler), the idea of the "body in process of formation" is proposed, a theory that is already present in the formulations of Norbert Wiener's Cybernetics, as well as in Jean Piaget's theory. From that perspective, the human (physical and mental) processes cannot be contemplated without the technical surroundings, which define more and more intensely the contemporary individual's and society's way of life. The very evidence of the changes caused by new technologies,

Os remanescentes do pensamento humanista que sobrevivem em nossa sociedade suscitam atitudes nostálgicas diante do que se costuma chamar de intromissão do mundo técnico na esfera do humano. A própria idéia de "intromissão", de invasão de um território que se pretende ou se insiste em conceber como delimitado e próprio, já delata a recusa a priori de uma inter-relação mais profunda entre pessoas e tecnologias. Essa tendência é até certo ponto inteligível, na medida em que ainda – apesar das próteses e das extensões – se mantém uma visão integral e individualista do corpo humano como entidade, como território, cujas fronteiras são definidas por nossa própria pele.

A atual obsessão pelo tema do corpo – que bem examinada não é tão original nem tão interessante – está, na verdade, intimamente relacionada à era pós-industrial e digital em que vivemos. Sem a história do corpo – afirmava Dietmar Kamper –, atualmente já não se pode discorrer com acerto sobre o futuro do espírito. Pelo menos nisso parece haver um consenso. O conflito surge no momento de adotar uma posição diante da relação entre corpo e técnica.

Uma corrente de pensamento propõe uma separação entre ambos, entre espírito e medialidade, o que divide o ser humano em tese (consciência, racionalidade, etc.) e prótese (tecnologia, meios de comunicação, etc.). Diante dessa "divisão essencial do corpo" (Manfred FaBler) se propõe a idéia do "corpo em processo de formação", uma teoria que já está presente nas formulações da Cibernética de Norbert Wiener, assim como na teoria de Jean Piaget. Dessa perspectiva, os processos humanos (físicos e mentais) não podem ser contemplados sem o entorno técnico, que determina cada vez mais intensamente o modo de vida do indivíduo e da sociedade contemporâneos. A própria evidência das mudanças geradas pelas novas tecnologias, como os processos de aceleração (cronocracia), simulação ou comunicação a longa distância em tempo real, entre outros,

nos obriga a superar a concepção clássica das "polaridades", as "dicotomias" ou os "dualismos", seja em relação ao vínculo ser humano-máquina, seja na relação natureza-tecnologia. Essa renúncia é o único caminho para uma sinergia positiva entre o humano e o tecnológico.

Um dos antecedentes dessa concepção remonta ao século XVIII. Em seu ensaio *L'Homme-Machine* [O Homem-máquina], o médico francês Julien Offray La Mettrie desenvolveu, em 1784, o conceito mecanicista do ser humano, não só de seu corpo, mas também de sua alma. A partir de seus estudos de ciência natural e anatomia, La Mettrie defendeu a tese, especialmente ousada para uma época dominada pelo pensamento cristão, de que o corpo humano é uma máquina que funciona mediante uma mecânica metabólica. A idéia do ser humano transformado em artefato mecânico subverte a autonomia do espírito e da consciência, e põe em dúvida, por conseguinte, a própria existência divina. Essa redução materialista da alma humana lhe permite comparar explicitamente a máquina do corpo com a máquina do tempo (a mecânica do relógio), com a diferença de que esta possui seus mecanismos de acionamento no exterior, e aquela no interior. É a própria máquina que programa a vida do corpo: "Cada indivíduo desempenha um papel na vida que é determinado pelos mecanismos propulsores da máquina (com capacidade de raciocínio), que não foi construída pelo próprio indivíduo", afirmou La Mettrie. Os seres humanos deixam de ser personagens em um teatro divino para ser sistemas mecânicos autodeterminados.

A oposição ao monopólio divino sobre a criação se manifesta igualmente em outro âmbito de investigação: a idéia de assumir a própria posição de criador de processos vitais. Embora se identifique com frequência o florescimento do interesse pelos autômatos na literatura, no teatro ou na mecânica com o romantismo – e realmente durante essa época os exemplos se multiplicam vertiginosamente, desde as criaturas mecânicas de Jean Paul ou de E.T.A. Hoffmann até os seres "ensablados" como o Golem –, alguns casos concretos demonstram que o espírito da simulação humana vem de longe. O mais famoso relógio da Idade Média já desenvolvia a idéia do autômato. Na catedral de Estrasburgo foi instalado em 1352 um relógio multiforme que dispunha de um astrolábio e de um calendário que mudavam continuamente; além disso, possuía as figuras mecânicas móveis dos três Reis Magos, que passavam diante de Maria com Jesus menino. Deus "em pessoa" descia das nuvens acompanhado de música de órgão e toque de sinos.

such as the processes of acceleration (chronocracy), long-distance emulation or communication in real time, among others, forces us to overcome the classic conception of "polarities", "dichotomies" or "dualisms", either in relation to the human-machine bond, either in the nature-technology relationship. That disavowal is the only way toward a positive synergy between human and technological.

One of the predecessors of that conception goes back to the 18th century. In his essay *L'Homme-Machine* [The Man-machine], the French physician Julien Offray La Mettrie developed, in 1784, the mechanist concept of human being, not only of his body, but also of his soul. Starting from his studies in natural science and anatomy, La Mettrie defended the thesis, especially bold for a period dominated by Christian thought, that the human body is a machine that works by means of a metabolic mechanics. The idea of the human being transformed in a mechanical artifact subverts the autonomy of the spirit and the conscience, and consequently challenges the very existence of the divine. That materialistic reduction of the human soul allows him to compare the body machine with the time machine (the clock mechanics), with the difference that the latter has its operating mechanisms outside, and the former, inside. It is the machine itself that programs the body's life: "Each individual plays a part in life that is determined by the propelling devices of the machine (which has reasoning ability), that was not built by the individual himself," stated La Mettrie. Human beings are no longer characters in a divine theater and become self-determined mechanical systems.

The opposition to the divine monopoly on creation also manifests in another scope of investigation: the idea of assuming the position of the very creator of vital processes. Even though it is frequent to identify the flourishing interest for robots in literature, theater or mechanics with Romanticism – and in fact, during that time the examples multiply vertiginously, from Jean Paul's or E.T.A. Hoffmann's mechanical creatures to "assembled" beings like the Golem –, some concrete cases show that the spirit of human emulation comes from long ago. The most famous clock of the Middle Ages already developed the idea of a robot. In the Strasbourg cathedral, it was installed in 1352 a multifaceted clock which had an astrolabe and a calendar that moved continually; it also presented the moving mechanical figures of the three wise men, which passed before

Mary and the infant Jesus. God "in person" descended from the clouds, accompanied of organ music and ringing bells. And, as if it wasn't enough, a robot rooster beat its wings and sang to evoke the betrayal against Jesus.

Four centuries later, in 1769, the baron Wolfgang von Kempelen presented to the court of queen Maria Teresa in Vienna an impressive event for the time: a life-size android, that besides having movements could play chess. The female mechanical figure, wearing exotic Turkish garments, could move herself and also the chess pieces, systematically. For the first time the public, in a mixture of fright, incredulity and fascination, was able to admire a robot's "ability" and "intelligence". Though it was a farse, the "Turk", meant a fundamental step towards what is still an obsession for researchers: to simulate the human being's capacity of choice, to simulate reasoning, to reproduce the human brain's activities: in short, to produce artificial intelligence.

The leap from the 18th to the 20th century involves a deep change regarding the available means and technologies. However, the fixed idea of creating intelligent robots remains. Above all, the idea of a machine that demonstrates its "intelligence" playing chess persists. In the early 20th century, Leonardo Torres y Quevedo, member of the Royal Academy of Sciences in Madrid, devoted himself to build apparatuses that could perform calculations, and mainly electromechanical robots capable of playing chess, from which he created two versions for the final game against the king. The development of the first digital computer possessing the control of programs, by the German Konrad Zuse, in 1941, paved the way for a new generation of computer systems that, among other things, can win a professional chess player, since they are not limited to the mechanical reproduction of a program, but are able to learn with "experience".

Not only techno-science was occupied with the robots' development. In the art field, one of the most well-known examples is the creation of the first performer android in history, Robot K 456, built by Nam June Paik in 1964. The robot could simulate simple human functions, such as moving arms and legs, walking, emitting sounds or expelling beans. Controlled by a 30-channel radar, that robot actively participated in several actions and concerts by Paik. Its anti-tech aspect (it is built with used parts, wood, iron and scrap materials) is coherent with the aesthetics of the works Paik developed in that time (like Electronic Television), influenced by Neo-dadaism and by Fluxus.

E, como se não bastasse, um galo autômato batia as asas e cantava para evocar a traição cometida contra Jesus.

Quatro séculos depois, em 1769, o barão Wolfgang von Kempelen apresentou à corte da rainha Maria Teresa em Viena um acontecimento impressionante para a época: um andróide em tamanho real, que além de se mover podia jogar xadrez. A figura mecânica feminina, vestindo um exótico traje turco, era capaz de mover-se e também de mover sistematicamente as peças do xadrez. Pela primeira vez o público, em uma mistura de espanto, incredulidade e fascínio, pôde admirar a "habilidade" e "inteligência" de um autômato. A "turca", embora fosse uma farsa, significou um passo fundamental na direção do que continua sendo uma obsessão dos pesquisadores: simular a capacidade de escolha do ser humano, simular sua capacidade de raciocínio, reproduzir as atividades do cérebro humano: em suma, produzir a inteligência artificial.

O salto do século XVIII para o século XX significa uma mudança profunda quanto aos meios e tecnologias disponíveis. No entanto, permanece constante a idéia fixa de criar autômatos inteligentes. Sobretudo, persiste a idéia de uma máquina que demonstre sua "inteligência" jogando xadrez. No início do século XX, Leonardo Torres y Quevedo, membro da Academia Real de Ciências de Madri, dedicou-se a construir aparelhos capazes de executar cálculos e especialmente autômatos eletromecânicos capazes de jogar xadrez, dos quais criou duas versões para a partida final contra o rei. O desenvolvimento do primeiro computador digital que possuía um controle de programas, pelo alemão Konrad Zuse, em 1941, abriu caminho para uma nova geração de sistemas de informática que, entre outras coisas, podem vencer um jogador de xadrez profissional, já que não se limitam à reprodução mecânica do programado, mas são capazes de aprender com a "experiência".

Não só a tecnociência ocupou-se do desenvolvimento de autômatos. No campo da arte, um dos exemplos mais conhecidos é a criação do primeiro performer andróide da história, o Robô K 456, construído por Nam June Paik em 1964. O robô podia simular funções humanas simples, como movimentar braços e pernas, caminhar, emitir sons ou expelir feijões. Controlado por um radar de 30 canais, esse robô participou ativamente de várias ações e concertos de Paik. Seu aspecto antitecnológico (na sua construção foram usadas peças velhas, madeira, ferros e diversos materiais de sucata) é coerente com a estética das obras de Paik desenvolvidas nessa época (como as Electronic Television), influenciadas pelo neodadaísmo e por Fluxus.

Paik lhe dedicou, em 1964, uma Robot Opera, que apresentou no 2º Festival de Vanguarda de Nova York; dela participou Charlotte Moorman, organizadora do festival. Enquanto Moorman cavalgava pelo cenário nas costas de Paik, o robô caminhava diante deles e determinava seus deslocamentos pelo palco. Em outras ocasiões, K 456 foi utilizado em ações de rua, nas quais se misturava com os pedestres. Em 1982, por ocasião da retrospectiva de Paik no Museu Whitney de Arte Americana em Nova York, em seu trajeto pela Quinta Avenida até a exposição, K 456, ao atravessar a rua, foi (premeditadamente) atropelado por um carro. Essa foi a última ação "experimentada" pelo robô.

## II. Wetware e as estratégias de controle

O campo da inteligência artificial recebeu seu nome do pioneiro John McCarthy, organizador da famosa conferência de Dartmouth, em 1965, considerada o nascimento dessa disciplina junto com as precoces contribuições de Alan Turing à filosofia da IA. Por meio do gerador de números aleatórios do computador Mark I (1948), cuja série foi a primeira a ser comercializada, Turing transformou essa máquina no primeiro não-humano a escrever poemas.

Nos anos 1960, grupos de pesquisadores do MIT - Instituto de Tecnologia de Massachusetts e da Universidade Stanford começaram a acoplar câmeras de televisão e braços robóticos aos computadores, para que pudessem obter suas informações diretamente do mundo real à sua volta. O especialista em robótica Hans Moravec calculou, na época, que até 2010 seria construída a primeira geração de robôs universais, que além de poder mover-se nos espaços, poderiam manipular diversos objetos e resolver problemas de maneira "inteligente".

A consideração básica da IA e da robótica parte da idéia da simulação: se todos os cérebros são computadores e efetuam computação, é preciso descobrir como funciona realmente o cérebro humano para o simular com uma máquina digital. Esses aparelhos são tentativas de simulacros físicos e cognitivos que hoje estão a serviço dos seres humanos. No entanto, "desses sistemas humano-máquina surgirão uma inteligência e uma capacidade superiores às da mente humana", afirmam Edward Feigenbaum e Douglas Lenat. Não se deve esquecer que entre os nove objetivos finais que os pesquisadores estipularam para a IA inclui-se a "inteligência sobre-humana".

Do campo da tecnociência dá-se um passo adiante. Tecnociências como a biotecnologia, a nanotecnologia, a engenharia genética, a vida artificial, entre outras, partem da hipótese de

Paik dedicou em 1964 a Robot Opera, which he presented at the 2nd Annual New York Avant-garde Festival. Charlotte Moorman, the festival organizer, took part in it. While Moorman rode through the stage on Paik's back, the robot walked in front of them and defined their displacements. In other occasions, K 456 was used in street actions, in which it mingled with pedestrians. In 1982, by occasion of Paik's retrospective in the Whitney Museum of American Art in New York, in its way through Fifth Avenue to the exhibition, K 456, crossing the street, was (intentionally) run over by a car. That was the last action "experienced" by the robot.

## II. Wetware and control strategies

The artificial intelligence field received its name from the pioneer John McCarthy, organizer of the famous conference at Dartmouth in 1965, considered the birth of the discipline with the precocious contributions by Alan Turing to the philosophy of AI. By means of the random numbers' generator in computer Mark I (1948), whose series was the first one to be marketed, Turing made of that machine the first non-human to write poems.

In the 1960's, groups of researchers from MIT - Massachusetts Institute of Technology, and from Stanford University began to couple television cameras and robotic arms to computers, so that they could obtain information directly from the real world around them. The specialist in robotics Hans Moravec calculated then that up to 2010 the first generation of universal robots would be built, which besides moving in space could manipulate several objects and solve problems in an "intelligent" way.

The basic consideration of AI and of robotics stems from the idea of emulation: if all brains are computers and perform computing, it is necessary to find out how the human brain really works to simulate it with a digital machine. Those apparatuses are attempts of physical and cognitive emulations that today are at the service of human beings. However, "from those human-machine systems, intelligence and capacity superior to the human mind will appear", say Edward Feigenbaum and Douglas Lenat. One should not forget that among the nine final goals that researchers have set for AI, is included a "superhuman intelligence".

From the field of techno-science one takes a step forward. Techno-sciences as biotechnology, nanotechnology, genetic engineering, artificial life, among others, depart

from the hypothesis that human beings and the natural world are radically transformable and manipulatable. Just as the brain is considered a computer, today we see the living being – micro or macroscopic – as a machine or an instrument, to capture, transform and produce energy or other complex beings as well as to convey information. With that, we intend to definitely overcome the traditional anthropocentric concept based on the belief that technique (or biotechnique) should only be developed as an external extension of the human organs, or to enhance their physical capabilities (prostheses, tools, etc.). The creation of new direct interfaces between humans and machines will allow a synthesis of both systems. Molecular research recently developed in the field of chemical or biological computers use the logical properties of macromolecules, synthesized by means of genetic engineering assisted by computer, to decode genes, to create genetic information probes, to manipulate the DNA, etc. The artificial reproduction of live beings by means of, for example, the creation of genetic identity cards or genetic algorithms, is one of the aims and, certainly, the great challenge for techno-science.

From the external human-machine relationship, we go on to a deeper symbiosis between natural and artificial. Telepresence research intend to create "such an intimate liaison between human being and machine, that the technician doesn't even notice that the robot exists" (Françoise Harrois-Monin, in: "L'Homme se met 'dans la peau' du robot", *Science et vie*, nº 0767, 1981). The direct interface and the invasive focus open horizons that are in the border of the imaginable and the possible.

Somewhat apologetic declarations that the body has become obsolete are now common phrases that become accepted and assimilated without much reflection about the reach of such statement. Artists as Orlan or Stelarc demonstrate, through their actions, the desacralization of the body and its transformation into an object of intervention. According to Stelarc, "the skin was, as a surface, the beginning of the world and simultaneously the individual's limit. Expanded and penetrated by machines, the skin is no longer a flat surface or an intermediary wall, no longer denotes enclosing. Presently, what makes sense is no more the freedom of ideas, but the freedom of forms: the freedom to modify and to change the body. People assembled of fragments – Stelarc comments – are post-evolutionary experiences".<sup>1</sup>

que os seres humanos e o mundo natural são radicalmente transformáveis e manipuláveis. Da mesma maneira que se considera o cérebro um computador, hoje se entende o ser vivo – micro ou macroscópico – como máquina ou instrumento, tanto para captar, transformar e produzir energia ou outros seres complexos quanto para transmitir informação. Com isso se pretende superar definitivamente o conceito antropocêntrico tradicional baseado na crença de que a técnica (ou a biotécnica) deve ser desenvolvida unicamente como prolongamento externo dos órgãos humanos ou com o fim de ampliar suas capacidades físicas (próteses, ferramentas, etc.). A criação de novas interfaces diretas entre ser humano e máquina permitirá uma síntese entre ambos os sistemas. Pesquisas moleculares recentemente desenvolvidas no campo dos computadores químicos ou biológicos utilizam as propriedades lógicas das macromoléculas, sintetizadas por meio da engenharia genética assistida por computador, para decodificar os genes, criar sondas genéticas de informação, manipular o DNA, etc. Conseguir reproduzir artificialmente seres vivos mediante, por exemplo, a criação de cartões de identidade genética ou algoritmos genéticos é um dos objetivos e, sem dúvida, o grande desafio da tecnociência.

Da relação externa ser humano-máquina, passa-se a uma simbiose mais profunda entre o natural e o artificial. As pesquisas de telepresença propõem criar "um laço de união tão íntimo entre o ser humano e a máquina, que o técnico nem sequer perceba que o robô existe" (Françoise Harrois-Monin, em "L'Homme se met 'dans la peau' du robot", *Science et vie*, nº 0767, 1981). A interface direta e o enfoque invasor abrem horizontes que se aproximam da fronteira entre o imaginável e o possível.

Declarações um tanto apologéticas de que o corpo se tornou obsoleto transformaram-se em frases cotidianas, que passam a ser aceitas e assimiladas sem grande reflexão sobre o alcance de tal afirmação. Artistas como Orlan ou Stelarc demonstram, através de suas ações, a dessacralização do corpo e sua transformação em objeto de intervenção. Segundo palavras de Stelarc, "a pele foi, como superfície, o início do mundo e simultaneamente o limite do indivíduo. Expandida e penetrada por máquinas, a pele não é mais a superfície plana ou uma parede intermediária, já não denota encerramento. Atualmente o que tem sentido já não é a liberdade de idéias, mas a liberdade de formas: a liberdade de modificar e mudar o corpo. As pessoas montadas por fragmentos – comenta Stelarc – são experiências pós-evolutivas".<sup>1</sup>

As atitudes adotadas por Stelarc e outros artistas ou teóricos sobre a implantação da técnica no interior do corpo, assim como sobre a possibilidade de manipular o processo vital, não são somente fruto de uma visão eufórica ou meros reflexos dos mundos da ficção-científica. Antes de mais nada, essas atitudes apontam para a necessidade de refletir sobre as mudanças produzidas por determinados usos das tecnologias e suas conseqüentes ideologias, como a necessidade de controle e domínio, a colonização do corpo (que é a terceira etapa, depois da colonização do espaço e o domínio da relação espaço-temporal).

É claro que os sistemas de inteligência e vida artificiais, assim como as conexões em rede, podem nos permitir desfrutar de meios extraordinários de manipulação, transformação, conhecimento e ação. O otimismo de muitos pesquisadores, no entanto, parece ofuscar a visão para a questão essencial: o aumento do potencial humano através das máquinas conduz diretamente a um aumento da dependência humana das máquinas, um aumento do poder e do controle que poderão ter essas máquinas ou quem as dominar. Sabemos que só uma minoria terá acesso a esses tipos de tecnologias – da mesma maneira que hoje só uma minoria tem acesso ao telefone –, conseqüentemente, de que futuro para a humanidade estaremos falando?

O notório efeito da globalização econômica já demonstra ostensivamente os objetivos do domínio absoluto do mercado mundial por supercorporações, em detrimento das economias locais, ignoradas e exploradas como mera fonte de matérias-primas e mão-de-obra barata. A convergência da ciência, da política, da economia e da tecnologia que experimentamos atualmente pode gerar a próxima etapa da humanidade escravizada por entidades ou corporações supra-individuais. O neocolonialismo pós-industrial, com seus mecanismos de exclusão competitiva e de concentração de poder, poderia chegar a ser também um neocolonialismo pós-humano, mediante uma espécie de domesticação invasiva dos corpos como nova forma de exercer o controle absoluto e a soberania sobre as sociedades dominadas e as populações marginalizadas. Já são realidade as práticas discriminatórias, cada vez mais disseminadas, que se baseiam na informação extraída da análise do DNA das pessoas para negar, por exemplo, no caso de empresas de seguros, o acesso a planos de saúde, ou em multinacionais a um posto de trabalho. Disso a uma possível utilização de dados genéticos para justificar outras práticas discriminatórias mais radicais, como o racismo, é apenas um passo.

The postures adopted by Stelarc and other artists or theoreticians on the implantation or the transplantation of the technique into the body, as well as about the possibility of manipulating the vital process, are not just the result of an euphoric vision, or mere reflections of science-fiction worlds. Before anything else, those attitudes point to the need to contemplate the changes produced by certain uses of technologies and their consequent ideologies, such as the need to control and domain, the colonization of the body (which is the third stage, after the colonization of the space and the domination of the space-time relation).

It is evident that intelligence and artificial life systems, as well as network connections, can allow us to enjoy extraordinary means of manipulation, transformation, knowledge and action. The optimism of many researchers, however, seems to obscure the view of the essential subject: the increase of the human potential through machines leads directly to an increase of the human dependence on machines, an increase of the power and the control that those machines, or those who dominate them, could have. Of course, only a small number of people will have access to those types of technologies – just as today only a minority has access to the telephone –, consequently, of what future for humanity are we talking about?

The famous effect of economic globalization already demonstrates ostensibly the aim of supercorporations to have an absolute domain of the world market, at the expense of local economies, ignored and explored as a mere source of commodities and cheap labor. The convergence of science, politics, economics and technology that we experience today may produce the next stage of humanity, enslaved by entities or supraindividual corporations. The postindustrial neocolonialism, with its mechanisms of competitive exclusion and concentration of power, could also become a post-human neocolonialism, by means of a kind of invasive domestication of the bodies as a new form of exercising the absolute control and sovereignty on dominated societies and marginalized populations. Discriminatory practices are already a reality, more and more disseminated, based on information extracted from the DNA analysis of people, to deny them, for example, in the case of insurance companies, the access to health plans, or in multinationals to a work position. From there to a possible use of genetic data to justify other more radical discriminatory practices, such as racism, is just a step.

From theocracy we passed to biocracy; the 21st century marks the transition from this to technocracy and its bifurcations (although interrelated): chronocracy, telecracy and biotechnocracy. From the concept of energy from the Newtonian mechanics we passed to the concept of information (cybernetics), to arrive at the current concept of code. Those radical and complex transformations demand a revision in the way of focusing and speculating its consequences. The metadisciplines that link philosophy, sociology, cognitive sciences, biology or neuroscience, among others, create a new research platform that questions the basic concepts up to now related to the so-called humanities. Many of the problems and subjects which were long approached by western philosophy, focused on concepts such as truth, rationality, reality or subject, are radically affected by the change of paradigms we experience in this new millennium. The anthropological and transcendental categories are no longer pertinent. If we concentrate on the theme of the body-subject-world relationship, we verify a fundamental inversion in the way of approaching the subject. The traditional epistemological question about the objects and contents of perception and conscience is substituted for the question of how the knowledge process is produced, which are its effects and results (Siegfried Schmidt). That means to understand the subject-body and subject-environment relation from a neurophysiologic stand. That new perspective of the cognitive theory questions the belief postulated by philosophy that the subject, or his system of perception, is in direct contact with the world. The constructivist approach formulates the opposite thesis, that the real organism has a brain that generates the cognitive world, that generates a reality formed by the world, the body and the subject, in such way that the subject assumes that world and that body, as biologist Gerhard Roth states. "That cognitive subject is evidently not the cognitive world's creator, since the creator is the real brain. The subject is above all a kind of 'object' of perception, who experiences and lives the perception. The real brain is not present in the cognitive world, just as reality itself or the real organism are not."<sup>2</sup> That means that one cannot speak of an extracorporeal reality, nor of an extracerebral perception. The "spirit" is reduced to the operation of the wetware (the biological apparatus), to the operation of about one thousand billion interneuronal connections existing in the brain.

Da teocracia passou-se à biocracia; o século XXI marca a transição desta para a tecnocracia e suas bifurcações (embora inter-relacionadas): cronocracia, telecracia e biotecnocracia. Do conceito de energia passou-se ao conceito de informação (Cibernética), para chegar ao atual conceito de código. Essas transformações radicais e complexas exigem uma revisão da maneira de enfocar e teorizar sobre suas conseqüências. As metadisciplinas que ligam filosofia, sociologia, ciências cognitivas, biologia ou neurociência, entre outras, criam uma nova plataforma de pesquisa que questiona os conceitos básicos até agora vinculados às chamadas ciências humanas. Muitos dos problemas e questões dos quais a filosofia ocidental se ocupou durante longo tempo, centrados em conceitos como verdade, racionalidade, realidade ou sujeito, vêem-se radicalmente afetados pela mudança de paradigmas que experimentamos neste novo milênio. As categorias antropológicas e transcendentais já não são apropriadas.

Se nos concentrarmos no tema da relação corpo-sujeito-mundo, constatamos uma inversão fundamental na maneira de abordar a questão. A pergunta epistemológica tradicional sobre os objetos e conteúdos da percepção e da consciência é substituída pela questão de como se produz o processo de conhecimento, quais são seus efeitos e resultados (Siegfried Schmidt). Isso significa entender a relação sujeito-corpo e sujeito-meio de um ponto de vista neurofisiológico. Essa nova perspectiva da teoria cognitiva questiona a crença postulada pela filosofia de que o sujeito, ou seu sistema de percepção, está em contato direto com o mundo. O enfoque construtivista formula a tese contraposta de que o organismo real possui um cérebro que gera o mundo cognitivo, que gera uma realidade formada pelo mundo, o corpo e o sujeito, de tal maneira que esse sujeito assume esse mundo e esse corpo, como afirma o biólogo Gerhard Roth. "Esse sujeito cognitivo não é evidentemente o criador do mundo cognitivo, já que o criador é o cérebro real. O sujeito é sobretudo uma espécie de 'objeto' da percepção, que experimenta e vive a percepção. O cérebro real não está presente no mundo cognitivo, da mesma maneira que não está a própria realidade nem o organismo real."<sup>2</sup> Isso significa que não se pode falar em uma realidade extracorporeal nem em uma percepção extracerebral. O "espírito" fica reduzido ao funcionamento do wetware (o aparelho biológico), ao funcionamento das cerca de mil bilhões de conexões interneuronais existentes no cérebro.

### III. Sujeito-projeto

A idéia a que me referi no início deste texto sobre o "corpo em processo de formação", assim como a citada proposta de uma transformação tecno-estética do ser humano sugerida pelo artista Stelarc, encontram na teoria do filósofo Vilém Flusser seu curso mais interessante. Segundo a tese de Flusser, o processo de construção progressiva do corpo por meio das novas próteses tecnológicas produz um distanciamento inevitável da concepção do corpo dado: "O corpo dado é resultado de um jogo de dados cego que durou milhões de anos, e examinado de perto esse resultado não vem a ser convincente. Talvez existam métodos melhores de formação do corpo que o cego acaso? (...) Essa questão é o tema principal da atual revolução cultural."<sup>3</sup> Um dos aspectos mais inovadores da teoria de Flusser é a conexão que estabelece entre essa idéia de construção do corpo e a noção de processo estético. O propósito do engendramento do corpo seria oferecer ao sistema nervoso um envoltório estruturalmente simples, mas funcional. "Para isso, os critérios estéticos devem ser mais importantes que os metabólicos, já que em um desenho do corpo desse tipo a forma não deve seguir a função."<sup>4</sup>

Esse tipo de corpo alternativo, desenhado esteticamente, deve ser configurado com tal complexidade que lhe permita expor-se à entropia, isto é, ao processo de morte. Provavelmente o problema da imortalidade se transferiu do âmbito mítico ao técnico. No entanto, a questão fundamental não concerne o corpo imortal, mas o inesquecível. Por conseguinte, a pergunta sobre a mortalidade ou imortalidade deve ser colocada, segundo Flusser, no contexto da memória, e isto vai muito além do corpo, irrompendo no âmbito da criação. Em resumo, Flusser defende a transformação do sujeito em projeto; em um projeto de fundamentos estéticos, mais que puramente práticos. O primordial não se encontra, portanto, no corpo como tal (na matéria), mas no processo de criação: no sujeito-projeto.

### IV. Metaformance

Em 1994, quando propus agrupar as diversas manifestações performáticas que utilizam as novas tecnologias audiovisuais e sistemas interativos ou telemáticos sob o termo de Metaformance, indiquei a tendência geral da media art a potencializar o desenvolvimento da interface entre a obra e

### III. Subject-project

The idea I have referred to in the beginning of this text about the "body in process of formation", as well as the mentioned proposal of a techno-aesthetic transformation of the human being suggested by the artist Stelarc, find their more interesting course in philosopher Vilém Flusser's theory. According to his thesis, the process of progressive construction of the body by means of the new technological prostheses produces an inescapable estrangement of the conception of the given body: "The given body is the result of a blind game of dice which lasted millions of years, and that result, closely examined, is not quite convincing. Perhaps there are better methods of body formation than blind chance? (...) That issue is the main theme of the present cultural revolution."<sup>3</sup> One of the more innovative aspects of Flusser's theory are the connection that it establishes between that idea of body construction and the notion of aesthetic process. The purpose of the body's engendering would be to offer the nervous system a structurally simple, but functional, envelope. "For such, the aesthetic criteria should be more important than the metabolic ones, since in a body design of that kind, form should not follow function."<sup>4</sup>

Now, that kind of alternative, aesthetically designed body should be configured with such complexity as to allow it to be exposed to entropy, that is, to the death process. The problem of immortality was probably transferred from the scope of myth to that of technique. However, the fundamental question doesn't concern the immortal body, but the unforgettable. Consequently, the question about mortality or immortality should be put, according to Flusser, in the context of memory, and this goes much beyond the body, breaking into the scope of creation. In short, Flusser defends the subject's transformation into a project; a project of aesthetic foundations, rather than purely practical ones. The primordial is not, therefore, in the body as such (in matter), but in the creation process: in the subject-project.

### IV. Metaformance

In 1994, when I intended to assemble the several performatic manifestations that use new audiovisual technologies and interactive or telematic systems under the term of Metaformance, I indicated the general trend of media

art to potentiate the development of the interface between the work and the observer/user. On one side, the interaction process between machine and performer, or the application of new technologies, becomes an inherent element to the work. On the other side, the very use of technique allows the artist/performer to do without his physical presence in the action space, often replaced by the electronic image. But it also allows to invite the observer to assume his place in the (inter)action's consummation. The result is a kind of hybridization between the installation or plurimedia environment and the performance, based on the reactive principle: the work's existence depends on the action's execution, and both are subordinated to the observer's activity. The spectator as an external observer is, therefore, not only transformed into a performer, but also in an inside participant, by means of his insertion in the work's potential context.

That trend is not only confirmed, as it progressively gains weight and meaning. Metaformance doesn't point exclusively, therefore, to the expanded performance version. Its main attribute is the ability to generate a new sort of event, in which the concepts of work, performer, public, environment and procedure are in larger or smaller measure bounded to the relationship between human being and machine (digital, telematic, etc.). Consequently, the interface device becomes more and more prevalent.<sup>5</sup>

The physical-corporeal orientation of performances and actions in the 1960's and 70's frequently highlighted the body's function as an element of cohesion in a chain of relations: art and life, life and society, society and environment. Artists investigated the possibilities of the body mainly as a recipient of identity or individuality, as a way of discourse representation, as matter or object, as a mediator in the crossing of disciplines, as receiver and witness of the system's strategies; summarizing, as an element of the subject's identification in and with his context.

Metaformance doesn't reduce the importance of the reference to the body, just as it doesn't suspend the investigation of the relation between art and life. However, it deeply changes not only the way of approaching both subjects, but mostly the very contents of artistic discourse. In narrow frequency with the transformations occurred in the most different areas, resulting from the digital and biotechnological revolution, the artist assumes the difficult task of generating the new conceptual tools starting from the new material tools.

o espectador/usuário. Por um lado, o processo de interação entre máquina e performer, ou da aplicação das novas tecnologias, passa a ser um elemento inerente à obra. Por outro, o próprio emprego da técnica permite ao artista/performer prescindir de sua presença física no espaço da ação, muitas vezes substituída pela da imagem eletrônica. Mas também possibilita convidar o espectador a assumir seu lugar na consumação da (inter)ação. O resultado é uma espécie de hibridação entre a instalação ou environment plurimídia e a performance, baseada no princípio reativo: a existência da obra depende do cumprimento da ação, e ambas estão subordinadas à atuação do observador. Portanto, o espectador como observador externo é transformado não só em performer como também em participante interno, mediante sua inserção no contexto potencial da obra.

Essa tendência não só se confirma, como ganha progressivamente peso e significado. A Metaformance não aponta exclusivamente, portanto, para a versão expandida da performance (expanded performance). Sua principal característica é a capacidade de gerar um novo tipo de evento, no qual os conceitos da obra, performer, público, meio e procedimento estão em maior ou menor medida circunscritos à relação entre ser humano e máquina (digital, telemática, etc.). Por conseguinte, o dispositivo da interface torna-se cada vez mais preponderante.<sup>5</sup>

A orientação físico-corporeal das performances e ações dos anos 1960 e 70 salientava freqüentemente a função do corpo como elemento de coesão em uma cadeia de relações: arte e vida, vida e sociedade, sociedade e meio. Os artistas investigavam sobretudo as possibilidades do corpo como recipiente da identidade ou individualidade, como via de representação do discurso, como matéria ou objeto, como mediador no cruzamento de disciplinas, como destinatário e testemunha das estratégias do sistema; em suma, como elemento de identificação do sujeito em e com seu contexto.

A Metaformance não reduz a importância da referência ao corpo, da mesma maneira que não contradiz a investigação sobre a relação entre arte e vida. No entanto, muda profundamente não só a maneira de abordar ambas as questões, como sobretudo os próprios conteúdos das colocações artísticas. Em estreita sintonia com as transformações ocorridas nos mais diversos âmbitos, resultantes da revolução digital e biotecnológica, o artista assume a difícil tarefa de gerar as novas ferramentas conceituais a partir das novas ferramentas materiais.

Diante de certos discursos escatológicos e especulativos sobre a chamada "desmaterialização" do corpo, defendo a tese de que não se trata de um "desaparecimento" do corpo/ sujeito, tragado pelos meios eletrônicos e telemáticos, mas sobretudo do eclipse de determinados conceitos históricos de realidade, verdade e sujeito, responsáveis pela visão idealista que ainda se volta, embora de longe, para o horizonte cartesiano. Do ponto de vista da arte, a reestruturação e a recolocação dessas três concepções básicas – sujeito (corpo), realidade e verdade – são as premissas para uma abordagem da teoria da Endoestética.

#### IV. Endoestética

As noções de sistema e interatividade requerem que se entenda a estética hoje como uma categoria processual imersa no sistema social e no contexto da comunicação; em outras palavras, como processo comunicativo, contextual e relativista, que incide em um questionamento radical de nossa compreensão da realidade, da objetividade (verdade) e do observador (sujeito). Essas três concepções básicas são revisadas, desmitificadas e desconstruídas pela media art e pelas noções que se desenvolvem paralelamente ao uso de determinadas tecnologias, processo manifesto na emergência de novos paradigmas: ubiquidade, temporalidade, virtualidade, artificialidade, desmaterialização, simulação, hipertextualidade, interface, etc. Uma considerável ampliação de nossos conceitos, como pressupõe a media art, implica em mudanças substanciais da forma de percepção originada por esse tipo de obras, e dá lugar a um debilitamento e uma dissidência radicais das idéias estéticas modernas. Com base nas pautas de reflexão para a estética da auto-referencialidade, da virtualidade, da interatividade (da relatividade do observador em relação ao sistema e a proeminência do interator no contexto do mesmo) e da interface (o sistema mediador entre o mundo artificial e o sujeito), sugiro a Endoestética como modelo teórico pertinente para abranger essas diversas manifestações dos modelos interativos e artificiais.<sup>6</sup> Dado que a media art resulta em uma relação de interdependência e complementaridade entre criador, obra/sistema, espectador/participante e contexto, ocorre a expansão dos conceitos de autor e observador para os de meta-autor e interator. Nesse processo, a interface humano-máquina funciona como elemento que permite manter a flexibilidade e equanimidade entre ação-reação,

In face of certain scatologic and speculative discourses on the so-called "dematerialization" of the body, I support the thesis that it is not a "disappearance" of the body/ subject, swallowed by electronic and telematic media, but above all an eclipse of certain historical concepts of reality, truth and subject, responsible for the idealistic vision that still looks, though from a distance, to the Cartesian horizon. From art's perspective, the restructuring and the repositioning of those three basic conceptions – subject (body), reality, and truth – are the premises for an approach of the Endo-Aesthetics theory.

#### IV. Endo-Aesthetics

The notions of system and interactivity require that we understand today's aesthetics as a procedural category immersed in the social system and in the context of communication; in other words, as a communicative, contextual and relativist process, that concerns a radical questioning of our understanding of reality, of objectivity (truth) and of the observer (subject). Those three basic conceptions are revised, demythicized and deconstructed by media art and by the notions that develop side by side with the use of certain technologies, a process that manifests in the emergency of new paradigms: ubiquity, temporality, virtuality, artificiality, dematerialization, simulation, hypertextuality, interface, etc. A considerable expansion of our conceptual parameters, as media art presupposes, implies substantial changes on the form of perception originated by that kind of works, and gives place to a radical debilitation and dissidence from modern aesthetic ideas. Based on the themes of reflection for the aesthetics of self-reference, of virtuality, of interactivity (of the observer's relativity towards the system and the interactor's prominence in its context) and of the interface (the mediator system between the artificial world and the subject), I suggest Endo-Aesthetics as a pertinent theoretical model to embrace those several manifestations of interactive and artificial models.<sup>6</sup> Since media art results in a relation of interdependence and complementarity among creator, work/system, observer/participant and context, it happens an expansion of the concepts of author and observer to those of meta-author and interactor. In that process, the human-machine interface works as an element that allows to maintain flexibility and equanimity between

action-reaction, to translate data and to optimize the distance and the communication delay between system and interactor. That demonstrates the peculiar potentiality of media art to overcome the borders of the merely instrumental and to transform itself into a resource of imagination for the generation of (virtual) environments, that can be experienced in cognitive and sensorial ways. The Endo-Aesthetics theory allows, therefore, to embrace all those new systemic practices based on the use of interactive and telematic technologies in consonance with their methods.

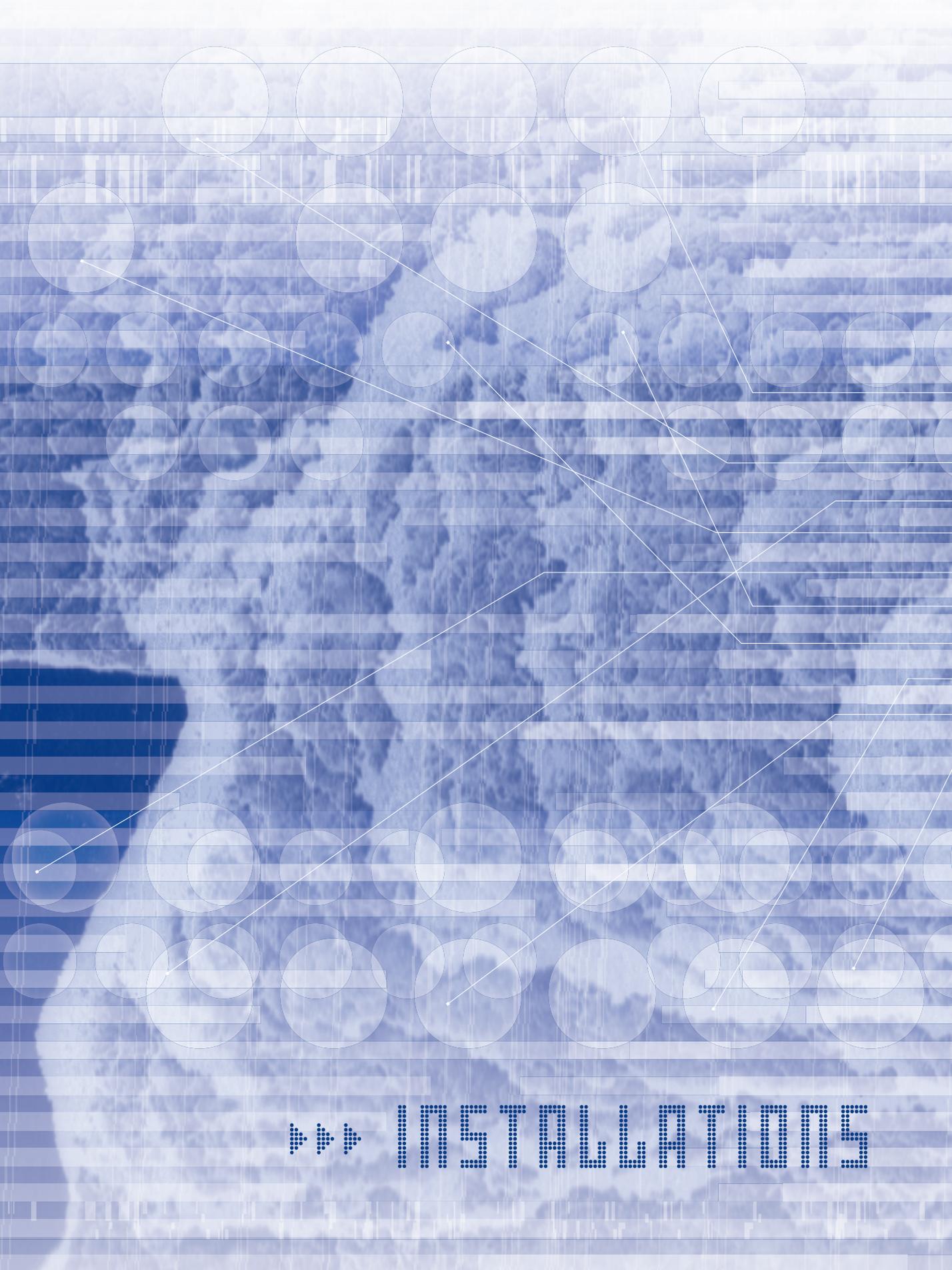
traduzir os dados e otimizar a distância e o tempo de comunicação entre sistema e interator. Isso demonstra a peculiar potencialidade da media art para superar as fronteiras do meramente instrumental e transformar-se em recurso do imaginário para a geração de ambientes (virtuais) experimentáveis de forma cognitiva e sensorial. A teoria da Endoestética permite, assim, abarcar todas essas novas práticas sistêmicas baseadas no uso de tecnologias interativas e telemáticas em consonância com seus métodos.

- [1] Stelarc. "Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz," in *Kunstforum International*, Vol. 132 Nov./Jan. 1996, p.74.
- [2] Schmidt, Siegfried (ed.). *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Frankfurt a.M., Surhkamp, 1987, p.16.
- [3] Flusser, Vilém. *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Düsseldorf, Bollmann Verlag, 1994, pp. 101-103.
- [4] *Ibidem*.
- [5] Giannetti, Claudia. *Estética Digital - Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte, C/Arte, 2006. See also: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics\\_of\\_the\\_digital/endo-aesthetics/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/endo-aesthetics/)
- [6] *Ibidem*, pp.175-195.

Part of this text was published in "Metaformance - El sujeto-proyecto", in: *Lucas, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia, IVAM Centre Julio Gonzalez, 1997. Its revision and extension were especially made for this edition.

- [1] Stelarc. "Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz", in *Kunstforum International*, Tomo. 132 Nov./Jan. 1996, p.74.
- [2] Schmidt, Siegfried (ed.). *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Frankfurt a.M., Surhkamp, 1987, p.16.
- [3] Flusser, Vilém. *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Düsseldorf, Bollmann Verlag, 1994, pp. 101-103.
- [4] *Ibidem*.
- [5] Ver Giannetti, Claudia. *Estética Digital - Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte, C/Arte, 2006.
- [6] *Ibidem*, pp.175-195.

Parte deste texto foi publicada em "Metaformance - El sujeto-proyecto", in: *Lucas, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia, IVAM Centre Julio Gonzalez, 1997. Sua revisão e ampliação foram feitas especialmente para esta edição.



STARS

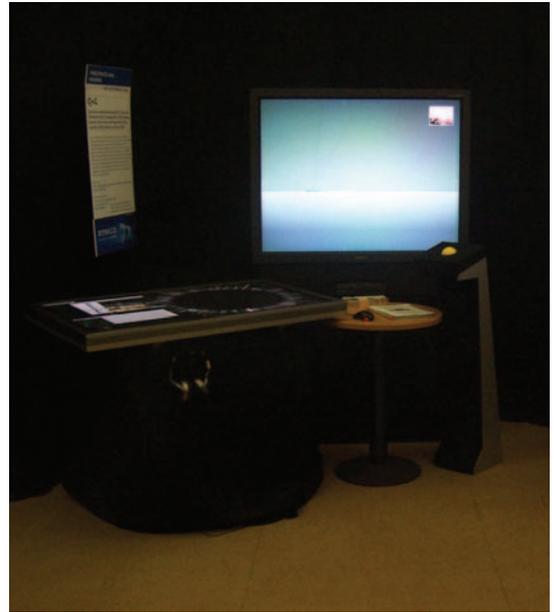
- ANDRÉS BURBANO . BÁRBARA SANTOS .
- CLEMENCIA ECHEVERRI . SANTIAGO ORTIZ
- GISELLE BEIGUELMAN
- GERALD KOGLER . RICARDO IGLESIAS
- KÁTIA MACIEL
- NICOLAJ KIRISITS
- RAQUEL KOGAN
- RAQUEL RENNÓ . RAFAEL MARCHETTI
- RICARDO BARRETO . MARIA HSU
- TIM COE
- ZEITGENOSSEN:
- URSULA HENTSCHLAGER . ZELKO WIENER

MEMORIAS

ANDRÉS BURBANO · BÁRBARA SANTOS  
CLEMENCIA ECHEVERRI · SANTIAGO ORTIZ

Quiasma  
Chiasma

COL



Instalação interativa de um espaço de informação  
Interactive installation of an information space

**Quiasma** é um projeto complexo que integra pesquisa, viagem e documentário, narração e desenvolvimento midiático, incluindo, como um dos resultados finais importantes, duas interfaces interativas. Quiasma explora o tratamento midiático em um território tenso, através dos diversos ritos de celebração. Em sua fase inicial, acumula um material rico e extenso de vídeo, imagem e som captado em todo o território colombiano, e em diversas festividades religiosas e pagãs que se celebram em datas diferentes durante o ano.

Oráculo e paisagem são duas interfaces articuladas que buscam gerar um tratamento midiático afastado da linearidade

**Quiasma** is a complex project that combines research, travel and documentary, narrative and mediatic development, including, as one of its significant final results, two interactive interfaces. Quiasma explores the mediatic treatment in a strained territory, through different rites of celebration. In its first stage, it gathers a rich and lengthy material in video, images and sound, collected all over the territory of Colombia, in several pagan and religious festivities that occur in different days along the year.

Oracle and landscape are two articulated interfaces that aim to generate a mediatic treatment detached from the





### Interação

A interação na paisagem (projeção) é feita com "trackball", movendo-se a esfera e determinando assim a velocidade e o ângulo de deslocamento na paisagem projetada.

A interação com o oráculo, no plasma, é a típica de uma interface convencional de informação: é feita com cliques sobre palavras-botões – que formam um círculo –, estas abrem janelas com conteúdos (texto, vídeo e imagem); pode-se também interagir com janelas arrastáveis que possuem funções interativas e informativas:

Janela de [info sobre quiasma]: informa sobre créditos e apoios

Janela de [ajuda]: dá informação precisa sobre a interação na interface

Janela de [ordem de conteúdos]: permite ordenar de maneiras diferentes os botões no círculo

Janela de [metadados]: dá informação específica sobre cada conteúdo: localização geográfica, cronológica, categorias associadas, texto-resenha

Na parte superior esquerda da tela encontra-se o botão [traçar todas as relações], com o qual é possível visualizar através de curvas as relações entre todos os conteúdos.

Como se forma a rede de relações?

Quiasma possui cerca de 150 conteúdos (vídeo, imagem ou som).

### Interaction

Interaction on the landscape (projection) is made with a trackball, moving the sphere and thus defining the speed and the angle of displacement on the projected landscape.

The interaction with the oracle, on plasma, is typical of a conventional information interface: it is made through clicks on words-buttons – that form a circle –, these open content windows (text, video, image); one can also interact with "draggable" windows that have interactive and informative functions:

[info on quiasma]: about credits and support

[help]: offers precise information about interaction with the interface

[order of contents]: it allows to ordain in different manners the circle's buttons

[metadata]: specific info on each content: geographic and time location, associated categories, review text

In the upper left part of the screen is the [draw all relations] button, through which it is possible to visualize, by means of curves, the relations among all the contents.

How the relation net is formed?

Quiasma has about 150 contents (video, image, sound).



Each of them has ontological information or metadata, that is, numeric and text information.

The metadata of each content are:

- geographic coordinates
- a number between 1 and 365 that indicates the day of the year when the content was collected
- review text
- one or more categories among a group of 12 categories which are common to all contents

The application, once started, should calculate the relations among contents, i.e., to decide if each pair of contents are related or not, and, if they are, to associate a value that indicates the relation degree.

There are around 36,000 pairs of contents. To each pair, the algorithm compares (word by word) the review texts of each content, the geographic and chronological data, and the associated categories. The result of that operation is a number. That value is the relation index, provided it stays above a certain threshold.

In that calculation, categories associated to content are particularly taken into account, they are the main relation factor.

Cada conteúdo possui informação ontológica ou metadados, isto é, informação numérica e de texto.

Os metadados de cada conteúdo são:

- coordenadas geográficas
- um número entre 1 e 365 que indica o dia do ano em que o conteúdo foi captado
- texto-resenha
- uma ou mais categorias entre um grupo de 12 categorias comuns a todos os conteúdos

A aplicação, uma vez iniciada, deve calcular as relações entre os conteúdos, isto é, decidir para cada par de conteúdos se estão ou não relacionados, e em caso positivo associar um valor que indica o grau de relação.

Há cerca de 36 mil pares de conteúdos. Para cada par o algoritmo compara (palavra por palavra) os textos-resenhas de cada conteúdo, os dados geográficos e cronológico e as categorias associadas. O resultado dessa operação é um número. Esse valor é o índice de relação, sob a condição de que supere certo patamar.

Nesse cálculo as categorias associadas ao conteúdo são particularmente levadas em conta, são o principal fator de relação.

## GISELLE BEIGUELMAN

### De vez em nunca

Sometimes Never

[www.desvirtual.com/sometimes](http://www.desvirtual.com/sometimes)

BRA



**De Vez em Nunca** é um vídeo degenerativo que se decompõe pela ação do público. Imagens videográficas, capturadas no recinto expositivo com câmeras de celular, são disponibilizadas à manipulação, por meio do teclado e do mouse. Os interatores recompõem, em tempo real, a ordem dos quadros e reeditam 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 complementa e dialoga com a série **De Vez em Sempre**, na qual o público também gravava imagens com câmeras de celular para serem manipuladas e desconstruídas instantaneamente. Contudo, apesar de suas semelhanças metodológicas e técnicas, os projetos **De Vez em Sempre** e **De Vez em Nunca** têm horizontes cognitivos e perceptivos distintos. Ao contrário do primeiro, em que a manipulação das imagens gerava uma situação marcada por diferenças e repetições, em um mosaico entrópico, aqui o resultado aponta para

**Sometimes Never** is a (de)generative video which is decomposed through the inputs of its interactors. Videographic images, shot with mobile phones in the exhibition space, can be manipulated through the keyboard 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 dialogues with the series **Sometimes Always**, where the audience also shoots images with mobile phones to be deconstructed by the same algorithmic process used here. In spite of their methodological and technical equivalences, **Sometimes Always** and **Sometimes Never** are very different in their results and cognitive processes. In **Sometimes Never**, the manipulation of images does not produce an entropic mosaic, but instable satu-



rated palimpsests where it is impossible to repeat an action. Never.

**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).

um palimpsesto instável, no qual prevalece a saturação que impede a repetição de uma mesma ação. Nunca.

**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).

RICARDO IGLESIAS · GERALD KOGLER

IN THE DARK:  
information, control and manipulation

ESP



*Não há informação sem desinformação.*  
Paul Virilo

*No information exist without disinformation.*  
Paul Virilo

**Conceito**

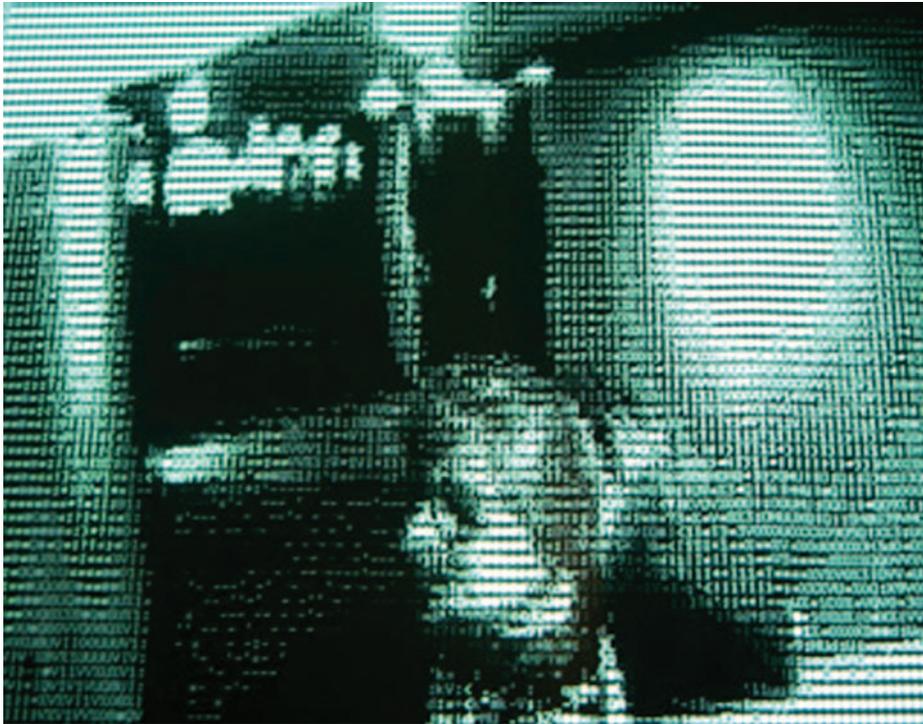
O uso de meios automáticos para obter informação, no atual processo de gravação e controle, não significa que o sistema não tenha uma intenção subjetiva, e portanto também pode manipular a informação com que lida.

Os dispositivos mecânicos de monitoração, em nível local – câmeras de vídeo nas ruas – ou em nível planetário – aviões com câmeras de vídeo ou satélites espiões – nos levam a separar os controladores da máquina que eles controlam, colocando-os em uma sombra confortável de onde podem exercer melhor sua função.

**Concept**

The use of automatic means in order to obtain information, in the current process of recording and control, does not mean that the system lacks a subjective intention and therefore can also manipulate the information it deals with.

The mechanical monitoring devices, at local level – street video cameras – or at planetary level – airplanes with video cameras or spy satellites – induce us to detach the controllers from the machine that they control, placing them in a comfortable darkness from where to exert their function better.



The telepresence enabled by monitoring systems is not innocent, there is a clear intentionality and concrete subject, such as economic, political, military..., which eventually decide where the camera must be placed, in what direction their cone of vision must be turned, what and for how long they must survey. In that way, we found that in the main idea of the need of using this kind of surveillance devices, there is a determinate will of giving use, and somehow making up a context, not only by the result of the recordings, but by creating the situations in which those have the value or the desired effect.

The main purpose of the installation is to put in evidence the continuous surveillance we are submitted from different technological means. This surveillance is also expressed on the Internet under different kinds of controls and programs that constantly give information about the users' activities.

A telepresença permitida pelos sistemas de monitoramento não é inocente, existe uma clara internacionalidade e um tema concreto, como econômico, político, militar... que eventualmente decide onde a câmera deve ser colocada, em que direção seu cone de visão deve ser dirigido, o que e por quanto tempo elas devem observar. Dessa forma, concluímos que na idéia principal da necessidade de se usar esse tipo de dispositivo de vigilância existe uma vontade determinada de dar utilidade, e de certa forma criar um contexto, não apenas pelo resultado das gravações, mas criando as situações em que elas têm o valor ou o efeito desejado.

O principal objetivo da instalação é evidenciar a constante vigilância a que somos submetidos por diferentes meios tecnológicos. Essa vigilância também se expressa na internet sob diferentes tipos de controles e programas que constantemente dão informação sobre as atividades dos usuários.



### Performance

A instalação é composta de um boneco que tem uma câmera de vídeo conectada a um de seus olhos. A câmera está escondida e funciona como uma câmera-espiã que grava ao vivo o que acontece no ambiente. O fato de esconder a câmera e colocar as pessoas diante de um boneco mostra que os meios automáticos de controle são sempre manipulados por "um personagem situado na sombra", que recebe a informação. O boneco troca de roupas, exercendo os diferentes papéis de sistemas de controle: um policial, um alto executivo, um banqueiro, um militar... e até Super-Homem.

Depois de capturadas, as imagens em vídeo são digitalizadas e manipuladas com uma linguagem de programação, para serem transmitidas pela Internet como imagens alfanuméricas (ASCII). Ao mesmo tempo, a informação é projetada em um espaço local. Queremos ampliar a idéia da instalação para o maior número possível de locais físicos (de modo que não seja apenas uma emissão pela internet); espaços reais aonde as pessoas podem ir para «controlar e vigiar» o que está acontecendo. Nós os chamamos de «espaços compartilhados de monitoração». Por conta própria, qualquer usuário pode se conectar com seu computador e visualizar o que está acontecendo, criando também um novo espaço de monitoração e tornando-se um controlador, um vigilante.

Para mais informações, e para verificar como a página está indo, visite o seguinte link: <http://yuri.at/go/inthedark/>

A instalação "No Escuro" foi apresentada em janeiro de 2003 em um espaço real-virtual compartilhado entre Casa das Artes (<http://www.exteril.com> - Porto, Portugal), Riereta.net (Barcelona) e na internet (<http://yuri.at/go/inthedark/>). Ela permaneceu somente por 15 dias.

### Performance

The installation is made of a dummy that has a video camera connected to one of its eyes. The camera is hidden and works like a spy camera that records live what happens in the surroundings. The fact of hiding the camera and facing the people to the dummy shows that the automatic means of control are always handled by "a character located in the dark", which receives the information. The dummy changes its clothes, playing the different roles of control systems: a policeman, a high executive, a banker, a military... including Superman.

After being captured, the video images are digitized and manipulated with a programming language, so they are broadcast via internet as alphanumeric images (ASCII). At the same time, the information is projected in a local space. We want to extend the idea of the installation to the most possible physical locations (so it is not just a single emission on the internet); real spaces where people can go to "control and watch over" what is happening. We call them "shared spaces of monitoring". By their own, any user can connect from his computer and visualize what is happening, creating as well a new space of monitoring and becoming a controller, a watchman.

For more information and for checking how the page is going on, visit the following link: <http://yuri.at/go/inthedark/>

The installation "In The Dark" was presented on January 2003 on a real-virtual shared space between Casa das Artes (<http://www.exteril.com> Oporto - Portugal) and Riereta.net (Barcelona) and internet (<http://yuri.at/go/inthedark/>). It remained online for 15 days.



**Ricardo Iglesias García** After graduating from the Letters and Philosophy Faculty of the U.A.M. (1989, Madrid), he continued his studies of creation within digital media. In 1998 he received a specialization scholarship in Art and New Technologies at MECAD/Media Centre d'Art i Disseny. Now a days, he works at several high schools in Barcelona giving classes about interfaces and interactive systems, meanwhile, he continues researching for his PHD at the Fine Arts Faculty of the University of Barcelona.

He has participated in many exhibitions of national and international art: BAC. 6º Festival Internacional de Arte Contemporáneo (Barcelona, 2005), Observatori (Valencia, 2004 and 2000), FIB/Festival Internacional de Benicàssim (2004).

**Gerald Kogler** With a degree from the Technical School of Communications at Linz (Austria), he has worked in the recent years as a programmer for the Ars Electronica Futurelab in Linz. You can see some of his works there, like: The Matrix, video.aec.at, siemens hybex / vai simulation, Timeexplorer, UnitM.

Since September 2001 he has furthered his studies with different technological researches in Barcelona. He has developed several robotic projects with Ricardo Iglesias. Currently, he works as a teacher in programming and interactive systems in several high schools like Elisava, Barcelona, and ESDI - University Ramon Llull, Sabadell.

**Ricardo Iglesias García** Depois de se formar em letras e filosofia pela UAM (Madri, 1989), continuou seus estudos de criação em mídia digital. Em 1998 recebeu uma bolsa de especialização em arte e novas tecnologias no MECAD/Media Centre d'Art i Disseny. Hoje trabalha em vários colégios de Barcelona dando aulas sobre interfaces e sistemas interativos, enquanto continua sua pesquisa para doutorado na faculdade de belas artes da Universidade de Barcelona.

Participou de várias exposições de arte nacionais e internacionais: BAC. 6º Festival Internacional de Arte Contemporáneo (Barcelona, 2005), Observatori (Valência, 2004 e 2000), FIB/Festival Internacional de Benicàssim (2004), entre outros.

**Gerald Kogler** Formado pela Escola Técnica de Comunicações de Linz (Áustria), ele trabalhou nos últimos anos como programador para o Ars Electronica Futurelab em Linz. Você pode ver alguns de seus trabalhos lá, como: The Matrix, video.aec.at, siemens hybex / vai simulation, Timeexplorer, UnitM.

Desde setembro de 2001 ele prosseguiu seus estudos com diferentes pesquisas tecnológicas em Barcelona. Desenvolveu vários projetos de robótica com Ricardo Iglesias. Atualmente trabalha como professor de programação e sistemas interativos em vários colégios como Elisava, Barcelona, e ESDI - Universidade Ramon Llull, Sabadell.

Apoio/ Support:

Centro Multimedia. Centro Nacional de las Artes, México D.F., México; Centro artístico: La Chambre Blanche, Québec, Canadá (<http://www.chambreblanche.qc.ca>); Galería Metropolitana, Barcelona.

## KÁTIA MACIEL

### Um, nenhum e cem mil

One, None and a Hundred Thousand

BRA



32

**Um, nenhum e cem mil** é um projeto teórico e empírico sobre os efeitos das novas arquiteturas interativas na narrativa cinematográfica. Como resultado, realizamos uma instalação a partir de uma interface comunicacional multimídia de geração de diálogos. Trata-se da expansão de um dos componentes da montagem cinematográfica para uma programação virtual hipertextual, uma experiência multimídia de geração de diálogos baseada nos clichês amorosos ditos por rostos em close-up em campo e contracampo.

A partir da filmagem em primeiro plano de personagens que dizem frases curtas, o usuário pode intervir e formar diálogos entre as falas. É possível também gerar situações de silêncio entre personagens sem falas. A interface integra as possibilidades narrativas em fundo preto, mostrando os rostos dos personagens como se fossem figuras virtuais. A possibilidade de acesso, de escolha e de combinação das falas pela malha da rede permite uma variação na construção de personagens. Esta experiência conjugou a linguagem cinematográfica, videográfica e infográfica na criação de novas possibilidades de narrativa por meio da construção de uma interface gráfica interativa.

#### O Sistema

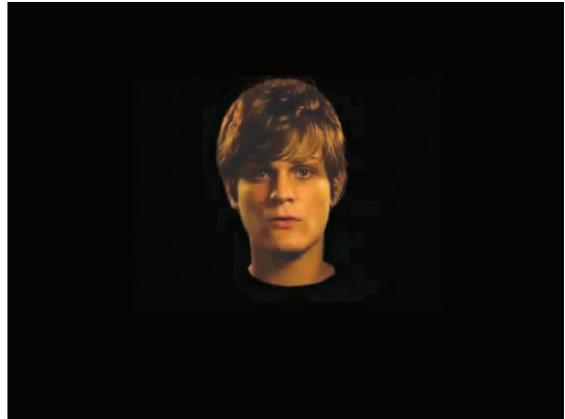
Os rostos funcionam como superfícies randômicas, rosto-máquina, inumano, que só se produz no processo social de rostidade. A conversação cria a individuação. O rosto funciona como link, como possibilidade de acesso à rede multimídia, como lugar da interferência, da troca, da construção, da inte-

**One, None and A Hundred Thousand** is a theoretical and empirical project about the effects of new interactive architectures in cinematic narrative. As a result, we performed a multimedia experience of dialogue generation between faces in close-up, by means of a communication interface as an installation. It deals with the expansion of one component of film edition to virtual hypertext programming, a multimedia experience of dialogue generation based on clichés of a love relation, spoken by faces in shot and reverse-shot.

Based on foreground filming of characters who utter short phrases, the user can intervene and form dialogues between the sentences. It is also possible to create silence situations between characters without lines. The interface integrates the narrative possibilities on a black background, showing the faces as if they were virtual figures. The possibilities of access, choice and combination of lines through the network allow a variation in character-building. This experience combined cinema, video and infographic languages to create new narrative possibilities by means of building an interactive graphic interface.

#### The System

The faces work as randomized surfaces, machine-faces, inhuman, only produced in the social process of faciality (visagêité, Deleuze 1995). Conversation creates individuation. The face functions as a link, as a possibility of access to the multimedia network, as an interference space, a



place of exchange, construction, interaction. The "participant" triggers the film experience, it is up to him to connect the clichés spoken by the faces.

Therefore, at any moment the "participant's" choices reset the system, when he chooses faces in an operation of converting the virtual into actual; in real time, that which is actual can once more become virtual and integrate the possibilities of multiple choices offered by the network, which activates and multiplies the narratives as between-images (Bellour 1997).

To think over the interference produced by the passages between images may be a way of understanding the new conditions of contemporary visuality, built outside the logic of representation. This visuality presents, always in a transitory and variable way, its imagery characteristics. In a context of infinite proliferation of images, to resume the idea of portraits and close-ups can be a window that indicates, more than a theme, a place for updating new forms.

#### Randomic Dialogues

In our research, we worked with the idea of faces as interactive surfaces. First, because the most elementary levels of human communication have the face as a central element. Changes in expression, as much as any word, are signs of communication. That means that the form of interpersonal communication goes through a gesture code, a communication between faces. Second, because the face has been one of the major themes in the history

ração. O "participador" aciona a experiência filmica, a ele cabe a conexão entre as frases clichês ditas pelas faces.

A qualquer momento, portanto, as escolhas do "participador" reconfiguram o sistema, escolhendo rostos em uma operação de conversão do virtual em atual, ao mesmo tempo que, em tempo real, o que é atual pode novamente tornar-se virtual e voltar a integrar as possibilidades de múltiplas escolhas oferecidas pelo sistema.

Pensar as interferências produzidas pelas passagens entre as imagens pode ser uma forma de compreender as novas condições da visualidade contemporânea, que se constitui fora da lógica da representação. Esta visualidade apresenta, sempre de forma transitória e variável, suas características imagéticas. Em um contexto de proliferação infinita de imagens, retomar a idéia de retratos e de closes pode ser um recorte que indique, para além de um tema, um lugar de atualização de novas formas.

#### Diálogos randômicos

Em nossa pesquisa trabalhamos com a idéia de rostos como superfícies interativas. Em primeiro lugar, porque os níveis mais elementares da comunicação humana têm no rosto um elemento central. As mudanças de expressão são sinais de comunicabilidade, assim como qualquer palavra. O que significa que a forma de comunicação interpessoal passa por um gestual codificado, por uma comunicação entre faces. Em segundo lugar, porque o rosto foi um dos temas maiores na história da pintura, assim como os closes são elementos da narrativa cinematográfica e da arte eletrônica.



O uso clássico das falas como metáforas repletas de representações e significações cedeu lugar às falas da metamorfose, em que uma mesma frase repetida pode emitir vários significados. O diálogo no cinema contemporâneo cria redundâncias, obscurece possíveis sentidos, evidencia ausências e muitas vezes soa como a verdadeira impossibilidade do diálogo enquanto troca. A experiência que propomos se dá a partir da relação diacrônica entre os diálogos tornada sincrônica em função da interação do usuário com o sistema que só é acionado quando clicamos em dois rostos diferentes.

O sistema que geramos é randômico. Cada personagem diz aproximadamente trinta frases diferentes. A cada acionar de um novo rosto para ser combinado com outro, o sistema armazenará a informação de modo que no próximo acionar do mesmo personagem ele dirá a frase seguinte. O processo é de criação de um loop cinematográfico com as frases de cada personagem. Com apenas dez personagens, o sistema pode gerar uma combinação quase infinita provocada pelo usuário. Na medida em que a frase dita não é controlada pelo participante, a relação entre os diálogos é probabilística.

#### Interfaces: Frames

A interface foi gerada a partir da ideia de frame em sua dupla dimensão de moldura (espaço) e instante (tempo). A tela é cercada por pequenos rostos; a moldura é, portanto, formada por retratos. A borda da tela lembra um mosaico e no centro vemos os rostos em close; quando

of painting, just as much as close-ups are elements of cinematic narrative and electronic art.

The classic use of dialogues as metaphors full of representation and meanings gave way to the lines of the metamorphosis, where a same line, repeated, can evoke a number of meanings. Dialogue in contemporary cinema creates redundancies, obscures possible senses, renders evident absences and often sounds as the real unfeasibility of dialogue as an exchange.

The experience we propose is brought by the diachronic relation between dialogues, synchronized through the interaction of the user with the system, which is only started when we click on two different faces.

The system we generate is randomic. Each character says approximately thirty different sentences. At each triggering of a new face to be combined with another, the system stores the information, so that the next time the same face is triggered it will say the next sentence. The process is that of creating a cinematic loop with each character's sentences. With only ten characters, the system may generate an almost infinite combination activated by the user. Since the sentence said is not controlled by the participant, the relation between dialogues is probabilistic.

#### Interfaces: Frames

The interface was generated from the idea of a frame in its double dimension of enclosure (space) and instant (time). The screen is surrounded by small faces; therefore, its own



frame is formed by portraits. The edge of the screen reminds us of a moving mosaic, and in the center we see faces in close-up. When activated, they emerge from the black background, one after the other, like virtual figures.

What is configured are new experiences in which time and space are multiplied. The system becomes more meaningful than the structure, that is, things no longer pre-exist as founding and distinct structures, they simply happen or not, due to the system's openness.

Transpersonal and machinic, the system we created generates a transit between fragments of the love discourse as an experience of new narrative modalities. Unstable, the limits between art traditions allow us to finally have a certain sense of humor about the circumstances, not the essences.

#### Bibliographical references

BELLOUR, Raymond, (1997), *Entre-imagens*. São Paulo: Papirus.  
DELEUZE, Gilles, (1995), *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: 34.  
OITICICA, Hélio, (1986), *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco.  
PIRANDELLO, Luigi, (2000), *Um, nenhum e cem mil*. São Paulo: Cosac & Naify.

**Kátia Maciel** is a multimedia artist, film and videomaker and, since 1994, a professor at the Communication School of the Federal University of Rio de Janeiro, where she integrates the research group N-Imagem. She organizes with professor André Parente two book collections: N-Imagem and N-Ensaio. The publications deal with the thinking of contemporary image.

acionados, um após o outro, surgem do fundo negro como figuras virtuais.

O que se configura são novas experiências em que o tempo e o espaço estão multiplicados. O sistema torna-se mais significativo que a estrutura, ou seja, as coisas não mais preexistem como estruturas fundantes e distintas, elas acontecem, ou não, em função da abertura do sistema.

Transpessoal e maquínico, o sistema que criamos gera um trânsito entre fragmentos do discurso amoroso como experiência de novas modalidades narrativas. Instáveis, os limites entre tradições da arte nos permitem enfim um certo humor de circunstâncias e não de essências.

#### Referências bibliográficas

BELLOUR, Raymond, (1997), *Entre-imagens*. São Paulo: Papirus.  
DELEUZE, Gilles, (1995), *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: 34.  
OITICICA, Hélio, (1986), *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco.  
PIRANDELLO, Luigi, (2000), *Um, nenhum e cem mil*. São Paulo: Cosac & Naify.

**Kátia Maciel** é artista multimídia, realizadora de filmes e vídeos e, desde de 1994, professora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde integra o grupo de pesquisa N-Imagem. Dirige com o professor André Parente duas coleções de livros: N-Imagem e N-Ensaio. Estas publicações tratam do pensamento da imagem contemporânea.  
site: [www.eco.ufrj.br/kmaciel](http://www.eco.ufrj.br/kmaciel)

## NICOLAJ KIRISITS

### EcOs

AUT



36

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

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 Mirror sources 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 Mirror sources. 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 Jet tubes are put side by side depending upon the existing area to complete in such a way to an "acoustic screen", on which three 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 of the temporal Distances of the Reflections. The Original is an aleatoric Readymade.

**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.

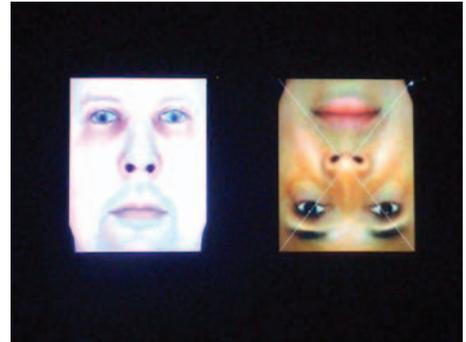
são colocados lado a lado, dependendo da área existente, assim formando uma "tela acústica" em que os reflexos individuais são separados espacialmente e reproduzidos em movimento.

[B] O espelho de vídeo e som interativo consiste em uma tela, uma câmera, 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 câmera. 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.

**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.

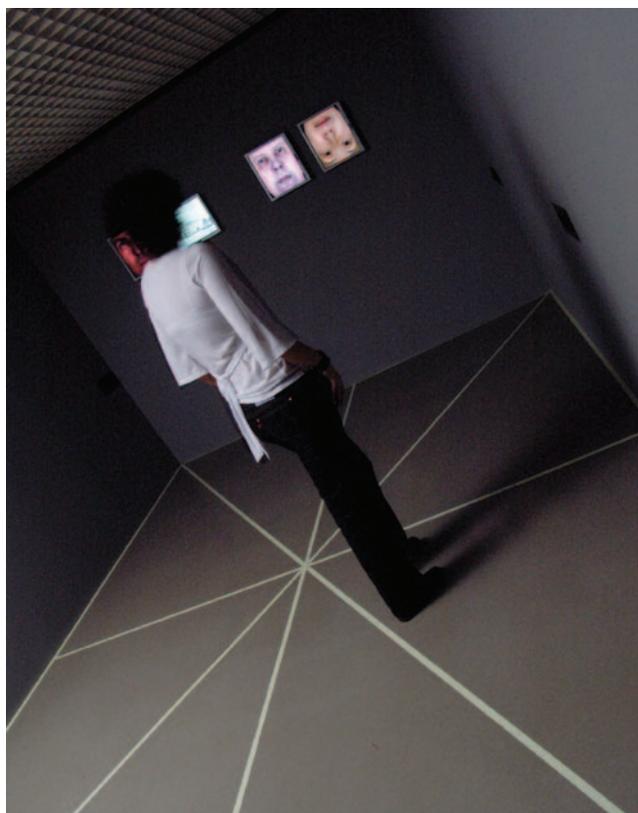
Charles in London

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 → rationalization → 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 → emptyness apologies → negligence → impunity → suffering → indignation → identification → disapproval → protests → attitude → "Charles in London".



**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.

**Maria Hsu** has been dedicated to Visual Arts experiencing the following media: painting, photography and digital art. She has also an interest in philosophy.

**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 electrónico/ 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.

**Maria Hsu** tem se dedicado às Artes Visuais experimentando pintura, fotografia e arte digital. Também tem um interesse em Filosofia.

## RAQUEL KOGAN

### Reflexão #2

BRA



40

#### REFLEXÃO e suas inflexões

Reflexão é um projeto em processo, que investiga relações de agenciamento usuário-sistema.

O que é interação? O que acontece quando o interator imerge no espaço de uma obra instalativa? O que ele vê? Qual é o controle da obra sobre o interator? Qual é o controle do interator sobre a obra? Minha pesquisa vem se desenvolvendo na incansável procura de respostas às questões que me povoam. Questões essas que implicam sempre em outras perguntas, um infinito percurso de bifurcações, concretizadas na forma de instalações, objetos.

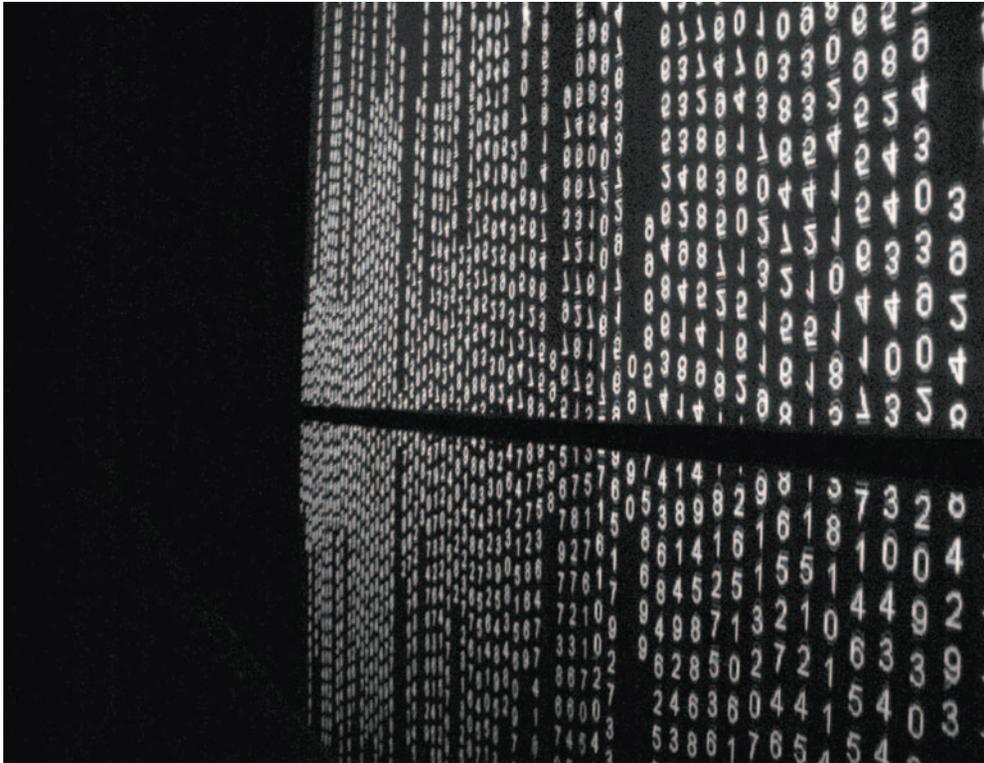
Os últimos trabalhos têm uma forte experiência físico-emocional, provocada pela participação da audiência, em situações de surpresa, de desorientação, numa tensão entre a realidade e a imagem, na qual o visitante se transforma no seu próprio observador, num limite (infinito) de não ser identificável. Há portanto tempos, durações atuando, relações que envolvem presença, sujeitos que são os únicos a conferir existência à intervenção. Tais efeitos acontecem no momento em que nós não esperamos, como se a realidade de nossa percepção viesse a nos iludir. Um enquadramento que supõe a reversibilidade dos olhares: eu olho a obra e a obra me olha. O espectador e a imagem formam um todo. Estou fora, mas ao mesmo tempo dentro, e essa desconfortável postura define toda a nossa experiência, quando se abre em nós o que nos olha no que vemos.

#### REFLECTION and its inflections

Reflection is a project in process, which investigates user-system agency relations.

What is interaction? What happens when the interactor immerses in the space of the installational work? What does he see? What control does the project have over the interactor? What control does the interactor have over the project? My research has been developing in the indefatigable search for answers to questions that have consumed me. These questions always lead to other questions, an infinite path of bifurcations, made real in the form of installations, objects.

The most recent projects have a very strong physical-emotional experience, provoked by the audience participation, in situations of surprise, of disorientation, in a tension between reality and image, in which the visitor becomes his/her own observer, in a (infinite) limit of not being identifiable. Therefore, there are times, periods in action, relations which require presence, individuals who are the only ones to bestow existence to the intervention. These effects occur when we least expect them, as if the reality of our perception had come to elude us. A framework that supposes the reversibility of vision: I look at it and it looks at me. The spectator and the image become one. I am outside and, at the same time, inside. This uncomfortable position defines our entire experience, when what we see opens what sees us.



### Reflection

In the installation "Reflection", digits are projected on a wall in a linear arrangement, their image is displayed in a reflecting pool, managed by a computer coupled with presence sensors, which causes the speed of the aleatory rise/fall of numbers to vary according to the number of people in the room. In this manner, a continuous movement is created, but never repeated as one side reflects its opposite. As if the numbers were rising from one mirror to another, successively, since the rising image is always the one that is reflected. A reflection of a reflection (reflection – the identity of entering into oneself, of leaving oneself, of experience and of distance). Reflecting the image, reflecting others and oneself, integrating the external eye. The work is done with elements that act upon each other and upon the spectator himself, when his very presence is projected onto the wall, creating a shadow that replaces the disappearing work, which now appears behind him, and from different points of view, causing it to appear and disappear, exposed emptiness – supposed emptiness in a network of relations.

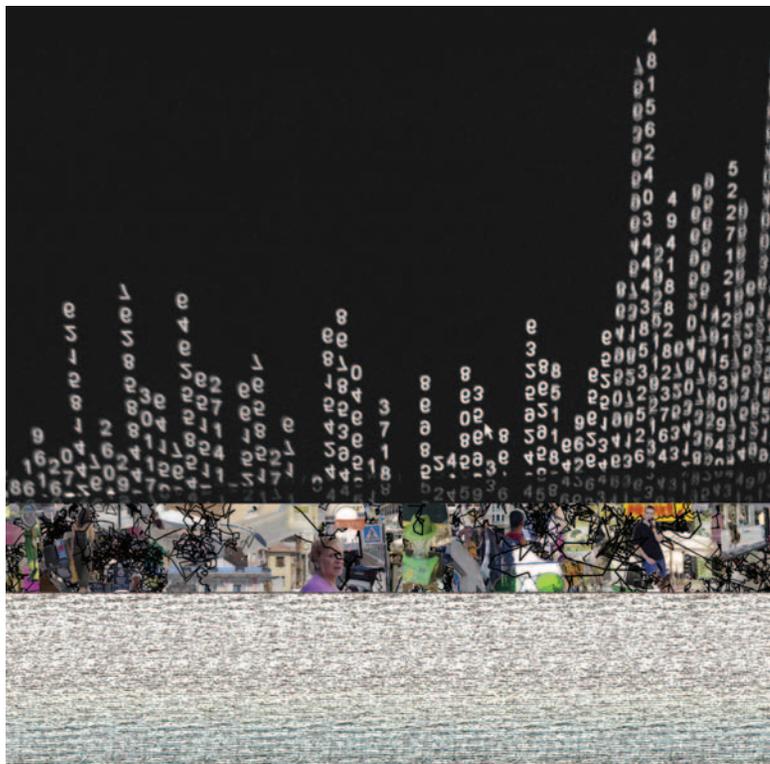
dimension: 8 m x 6 m x 3,30m

### Reflexão

Na instalação "Reflexão", o arranjo espacial dos dígitos projetados em uma grande parede é linear, sua imagem é refletida em um espelho d'água, gerenciada por um computador acoplado a sensores de presença, que fazem a velocidade de movimento variar conforme a quantidade de pessoas na sala, movimento este, aleatório, de queda e subida dos números. Cria-se assim um movimento contínuo, mas nunca repetido, com o reflexo de posto e seu oposto. Como se os números subissem de um espelho a outro, sucessivamente, já que a imagem que sobe é sempre aquela que estava refletida. Uma reflexão da reflexão (reflexão – a identidade de entrar em si, de sair de si, da vivência e da distância). Refletir a imagem, refletir os outros e a si mesmo, integrar o olhar externo.

A obra é feita de elementos que agem uns sobre os outros e sobre o próprio espectador, quando sua própria presença é projetada na parede, fazendo o trabalho desaparecer e colocando no seu lugar a sua sombra, e ao mesmo tempo o trabalho é deslocado para suas costas, fazendo desaparecer e aparecer sob vários pontos de vista, vazios expostos – vazios supostos em uma rede de relações.

dimensão: 8 m x 6 m x 3,30m



### Reflexão #1

Nessa versão o agenciamento do espaço é totalmente modificado pela diferença do tamanho da sala expositiva em relação à primeira implementação. A projeção dos números acontece numa parede, o reflexo existe no espelho d'água, os sensores alteram a velocidade de queda dos números, mas a construção da relação entre o interator e a obra é totalmente alterada. O interator é ativo e participativo da experiência instalativa. Essa interação depende dos movimentos criados nesse espaço. Nessa construção espacial, o encontro com a obra é mais imediato e inevitável, criando assim novos desafios.

dimensão: 4 m x 4 m x 4 m

### Reflexão #2

Em Reflexão #2 o reflexo ocorre nas paredes espelhadas, a projeção no chão. Em uma sala escura, dois espelhos são colocados frente a frente, com uma distancia de 6 m um do outro. No chão entre eles acontecem duas projeções gerenciadas por um computador. Ao acessar a sala, o interator intercepta um sensor de presença que aciona um bip, avisando

### Reflection #1

In this version the space agency is totally modified by the difference of size of the expository area in relation to the first implementation. The projection of numbers occurs on a wall, there is the reflection in a pool, the sensors modify the speed at which the numbers drop, but the construction of the relation between the interactor and the project is completely altered. The interactor is active and participant in the installational experience. The interaction depends on the movements created in this space. In this spatial construction the encounter with the project is more immediate and inevitable, thus creating new challenges.

dimension: 4 m x 4 m x 4 m

### Reflection #2

In Reflection #2 the reflection occurs on the mirror-covered walls, and the projection is on the floor. In a dark room, two mirrors are placed facing each other at a distance of about 6 meters. On the floor space between them there are two projections managed by a computer. Entering the room, the interactor intercepts a presence sensor which activates a beep,



advising that his body has activated the interaction. The interaction is entirely dependent on that body, without it the project does not exist. It is the convergence of body, sensorial perception and space. One must have his body activated in order to see himself, to see others, infinitely, in this set of mirrors.

### Reflection #3

In this implementation, the projection of numbers occurs on the wall and the reflection in a reflecting pool, but the interaction takes place in two ways: on the interactor's body, depending on his position in the interactive space (when his shadow is projected on the wall and the work is projected on his back); and on an interactive keyboard, with which the user modifies the speed of the numbers' rise/fall on the projection. With this, relations are modified, since the other, and not only the individual, can alter and interact with the project. It is not the passing by a sensor that modifies the speed of the rise/fall in the projection, but someone who is activating the keyboard in any way he pleases and, thus, alters his own perception as well as that of everyone in the room.

que seu corpo ativou a interação. A interação é totalmente dependente desse corpo, sem ele a obra não existe. É a convergência entre corpo, percepção sensorial e espaço. Você tem de estar com o corpo ativado, para se ver, ver os outros, infinitamente no jogo de espelhos.

### Reflexão #3

Nessa implementação, a projeção dos números acontece na parede e o reflexo no espelho d'água, mas a interação acontece de duas maneiras: no corpo do interator, dependendo de sua posição no espaço interativo (quando sua sombra é projetada na parede e o trabalho, em suas costas); e em um teclado interativo, no qual o usuário modifica a rapidez da queda/subida dos números na projeção. Com isso as relações se modificam, já que o outro, e não somente você, pode alterar e interagir com a obra. Não é sua passagem por um sensor que modifica a velocidade de queda/subida da projeção, mas sim alguém que esta acionando o teclado da maneira que bem entender, alterando assim a sua percepção e a de todos os outros no espaço.

RAQUEL RENNÓ · RAFAEL MARCHETTI

## Madrid Mosaic

BRA · ARG



### Madrid Mosaic

### Medialab Madrid

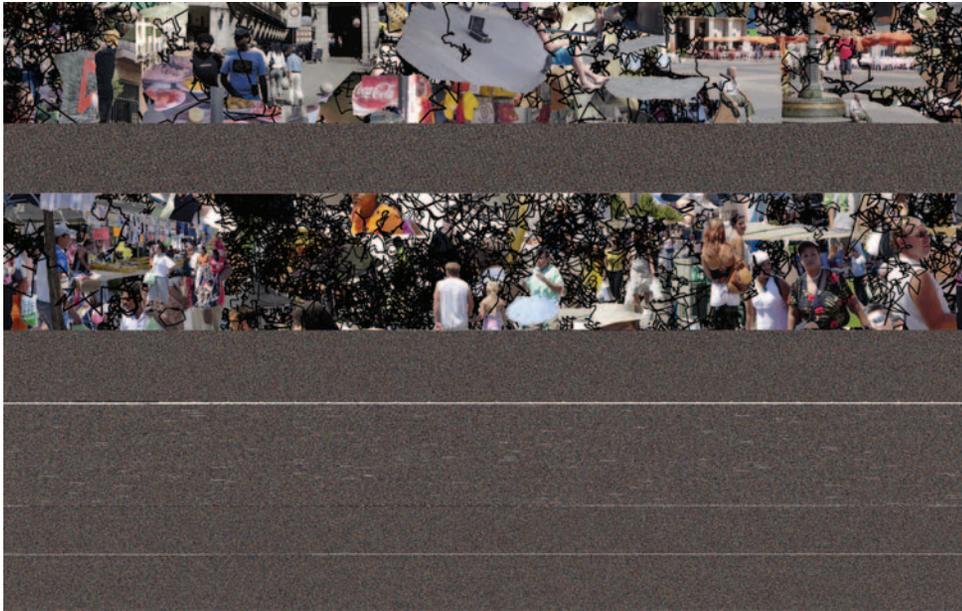
O projeto utiliza aproximadamente 500 imagens fotográficas da cidade de Madri que mostram diferentes pontos de vista, que, combinados, criam várias possibilidades narrativas. Cada grupo de imagens gera um conjunto que se reelabora na medida em que outras imagens são incorporadas a partir do fluxo de dados gerado pela captação de som gravado nas ruas e metrô de Madri, misturados ao som que se capta no ambiente no momento em que a instalação é apresentada. As imagens se combinam de modo diverso, de acordo com a análise do espectro dos sons captados e gravados.

A segunda parte do projeto inclui a captação da atividade de telefones celulares por meio de um circuito desenvolvido especialmente para o projeto, que é utilizado como input para o desenvolvimento de padrões gráficos e sonoros. Nessa parte, a interação se dá pela utilização dos celulares por parte dos visitantes e a combinação com os resíduos de atividades de celulares que são utilizados no ambiente em uma área de até uma quadra (dependendo das interferências do ambiente físico na captação), que provêm de pessoas que não estejam necessariamente interagindo com a obra.

The project aims to show the relation between the urban space and communicational networks from a point of view that allows the constant reconstruction of non-linear narratives. The experience of the city is made by co-related sign systems. It is possible to belong to one or more nuclei, and this creates different narratives and different meanings of the city for each individual.

The urban space, through the streets, the telecommunication paths, freeways and atmospheres, allows the construction and intensification of these flows. The first part of the Madrid Mosaic project uses processing software that receives sounds from the installation surroundings and combines them with sounds recorded from the city (subway, streets, etc.). The program reads the sound spectrum and creates lines in different directions. These lines are also combined with about 500 images from the city of Madrid.

The second part of the project is based on an open hardware developed for the project, where mobile phone activity (in terms of electromagnetic waves) is captured

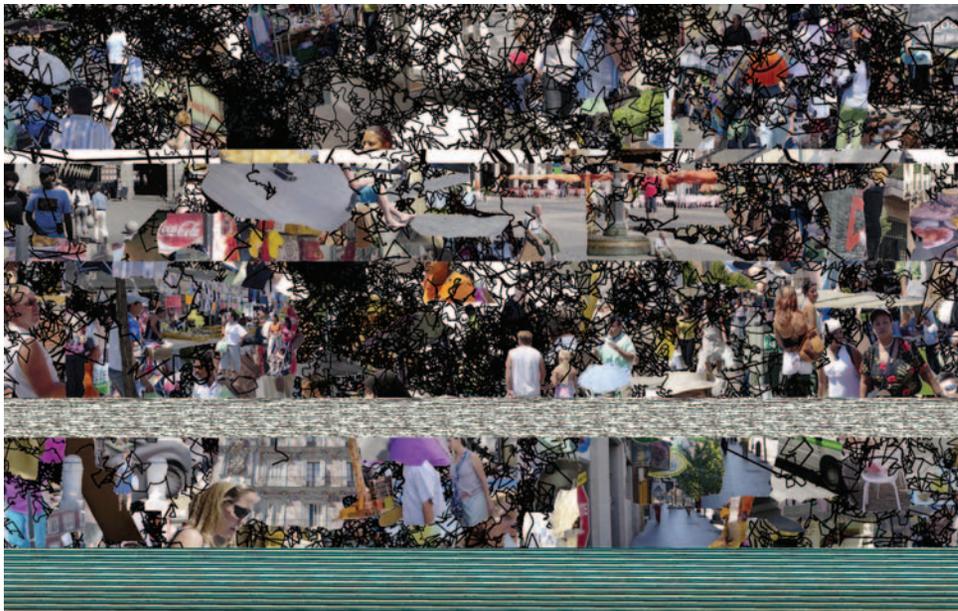


and used as an input to create audiovisual patterns. The aim here is to create a fragmented and at the same time personal narrative, a reference to our paradoxical experience in the city.

The project aims at working on the most abstract level of urban information, a gross mass which allows us to create an aesthetic and semantic set, mixing "real" sounds and images into new combinations that generate a result between the symbol and the abstraction (which generated the neologism "Mosaic", something between the mosaics and the muses – two words that share their root, in fact). The purpose is to emphasize the perception of the fragmented and residual character of the urban spaces and the digital environment.

A experiência na cidade se faz por meio de sistemas de signos que se entrelaçam. O espaço urbano, em suas ruas, calçadas, autopistas, permite a construção e intensificação desses fluxos. O centro urbano madrileno possui uma enorme rede de comunicação (de telecomunicação e transporte) que torna possível que milhões de pessoas dessa cidade (entre população flutuante e habitantes, sejam eles madrilenos ou estrangeiros, turistas ou imigrantes ilegais) estejam conectadas e transitem dentro e fora de seu perímetro, que também é integrado por muitíssimas ondas eletromagnéticas de rádio, telefones celulares e outros tipos de transmissão residuais que saturam o ambiente.

O projeto busca trabalhar no nível mais abstrato da informação urbana, como uma massa bruta que permite a criação de um conjunto estético e semântico, mesclando sons e imagens "reais" em novas combinações que gerem um resultado entre o simbólico e o abstrato (o que inspirou o neologismo "Mosaic", algo que está entre os mosaicos e as musas – palavras que possuem raízes semânticas similares). O objetivo é enfatizar a percepção do caráter fragmentado e residual dos espaços urbanos e do ambiente digital.



**Rafael Marchetti** (Argentina) é bacharel em Artes Plásticas e trabalha com programação desde 1990 e criação em meios digitais desde 2000.

**Raquel Rennó** (Brasil) é professora universitária e doutoranda sobre modos de comunicação residual em espaços urbanos em megacidades. Juntos formam a dupla Influenza.

En 2004 Raquel e Rafael foram artistas residentes com bolsa da Unesco e apoio do Ministério da Cultura do Brasil no centro Cyprès - Pratiques artistiques et Sciences Cognitives, na França, para o desenvolvimento do projeto Non\_sensor que faz parte do projeto europeu Alterne. Atualmente são artistas e pesquisadores do Medialab Madrid do Centro Cultural Conde Duque.

**Rafael Marchetti** (Argentina) is a Bachelor of Fine Arts and works as a programmer since 1996 and as creator for digital media since 2000.

**Raquel Rennó** (Brazil) teaches at Master and graduate courses of urban communication and is currently developing a Ph.D. thesis about residual communication in urban spaces.

In 2004 Raquel and Rafael were artists in residence (with an UNESCO grant and the support from the Ministry of Culture of Brazil) in the Cyprès Institute - Pratiques Artistiques et Sciences Cognitives, in France, to develop the project Non\_sensor, which is a part of the European project Alterne. Currently they are artists in residence and researchers for Medialab Madrid.



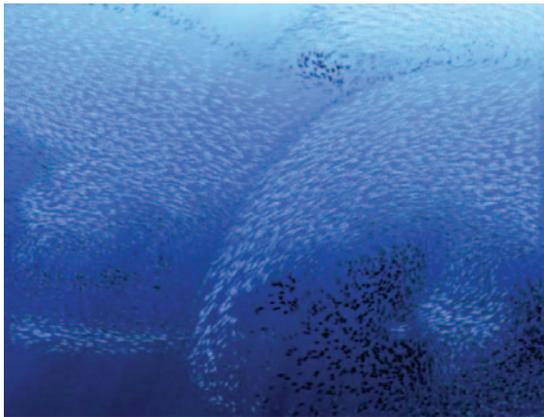
The Influenza artistic projects have won the prizes Sergio Motta of Digital Art (2003), FILE (2004), Prog: me (2005) and in 2005 they have been presented in festivals such as ARS Electronica (Linz), File (São Paulo), 404 (Rosario), Viper Festival (Basel), ACM Multimedia (Singapore), Nuevas Geografias (Mexico DF), Havana Biennial, Soundtoys.net, Runme.org, Break 2.3 (Ljubljana), Accea (Armenia), among others. In 2005 they made an individual exhibition at the Tohu Bohu Gallery in Marseille, France, and a retrospective exhibition at the center Comafosca Node de Arts i Pensament in Alella (Barcelona). The theoretical works of Influenza have been published in books and academic magazines and presented in congresses at the University of São Paulo, University of Buenos Aires, Sussex University and Plymouth University (The Planetary Collegium), among others.

Os projetos artísticos de Influenza foram ganhadores dos prêmios Sergio Motta de Arte Digital (2003), FILE (2004), Prog: me (2005) e apresentados em 2005 em festivais como ARS Electronica (Linz), File (São Paulo), 404 (Rosário), Viper Festival (Basileia), ACM Multimedia (Singapura), Nuevas Geografias (Cidade do México), Bienal de Havana, Soundtoys.net, Runme.org, Break 2.3 (Liubliana), Accea (Armênia), entre outros. Em 2005 realizaram uma exposição individual na Galeria Tohu Bohu em Marselha, França, e uma mostra retrospectiva no Comafosca - Node de Arts i Pensament em Alella (Barcelona). Os trabalhos teóricos de Influenza foram publicados em livros e revistas acadêmicas e apresentados em congressos na Universidade de São Paulo, Universidade de Buenos Aires, Sussex University e Plymouth University (The Planetary Collegium).

TIM COE

## Metaforms

DEU



48

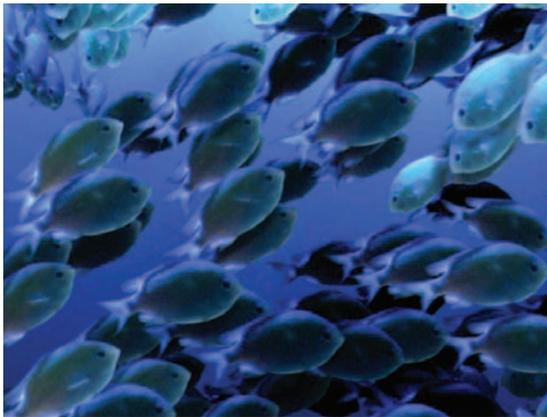
### Instalação de vídeo em três canais 3-channel video installation

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

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.

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.

**ZEITGENOSSEN:**

**URSULA HENTSCHLAEGER · ZELKO WIENER**

**Phantasma**

[www.zeitgenossen.com/phantasma](http://www.zeitgenossen.com/phantasma)

AUT



O questionamento das origens da civilização européia leva a uma multiplicidade de fontes históricas e contemporâneas, e assim a uma mistura de fatos e ficção. A Antigüidade greco-romana, que nos deu percepções dos potenciais do pensamento humano e nos transmitiu as bases do teatro, da matemática, filosofia, arquitetura, política, etc., é sem dúvida uma fonte essencial de desenvolvimento cultural. No entanto, a era dos faraós egípcios, que nos deu o ano de 12 meses e o dia de 24 horas, a descoberta das constelações e as pirâmides, não é menos importante. As duas civilizações tiveram uma influência recíproca duradoura, e a questão de suas origens se perde em outras fontes históricas. Em todos os tempos a relação entre Oriente e Ocidente, o leste e o oeste, foi caracterizada pelo intercâmbio cultural.

PHANTASMA lida com essas idéias, gira em torno do tema do poder e da transitoriedade. O ambiente de uma ruína contemporânea é a metáfora central da peça: uma estrutura de concreto que foi iniciada há cerca de 40 anos e nunca terminada. A ruína compreende vários mundos visuais e espaços sonoros. Coros interativos falam alemão, inglês, grego ou árabe. Figuras de tempos antigos se materializam e tornam a desaparecer. Trechos de entrevistas criam uma potencial estrutura para reflexão. O presente é mapeado. A viagem pode começar.

The questioning about the origins of European civilization leads to a multiplicity of historical and contemporary sources, and thus to a mix of facts and fiction. Greco-Roman Antiquity, which gave us insights into the potentials of human thinking and handed the foundations of theater, mathematics, philosophy, architecture, politics, etc. down to us, is with no doubt an essential source of cultural development. However, the age of the Egyptian pharaohs, which gave us a 12-month year and a 24-hour day, the discovery of the constellations and the pyramids, is no less important. The two civilizations had a sustained influence on each other, and the question of their origins is lost in further historical sources. At all times, the relationship between Orient and Occident, the East and the West, was characterized by cultural exchange.

PHANTASMA deals with these ideas, it revolves around the theme of power and transitoriness. The environment of a contemporary ruin is the central metaphor of the piece: a concrete structure which was started about 40 years ago and never completed. The ruin comprises various visual worlds and sound spaces. Interactive choruses speak German, English, Greek or Arabic. Figures from ancient times materialize and disappear again. Excerpts from interviews create a potential framework for reflection. The present is mapped. A journey can start.



PHANTASMA is the third project specifically developed for the World Wide Web since 1999. The exterior framework is a time window leading from the present day of the Binary Art Site (1999-2001) to the future of Outer Space IP (2001-2003), and then to the past of Phantasma (2003-2006). The three projects are on a par and may be accessed at [www.zeitgenossen.com](http://www.zeitgenossen.com). Like the previous projects, PHANTASMA was also awarded several prizes (most recently: Gangart Award Australia 2004 – Silver; Japan Media Arts Plaza 2004 - Jury Recommended Work), and was shown at the Munich Glypthothek, the Berlin Kulturforum and Ars Electronica, among others in Europe. With the launching of HALA in the framework of FILE 2006 in Rio de Janeiro, the work on PHANTASMA and the trilogy is completed, while the works will continue to be freely accessible.

**Ursula Hentschlaeger** holds a doctorate in communication studies, she develops literature and works on electronic sound spaces. She lives in Vienna as a free-lance author.

**Zelko Wiener** is an artist and has developed visual forms for new media for more than twenty years. He is a teacher and researcher at the University for Applied Arts in Vienna.

In 1999 their common interests led to the foundation of ZEITGENOSSEN and [www.zeitgenossen.com](http://www.zeitgenossen.com) as an intermedia research platform on the World Wide Web.

An overview of their complete works can be found on [www.zeitgenossen.info](http://www.zeitgenossen.info).

PHANTASMA é o terceiro projeto especificamente desenvolvido para a World Wide Web desde 1999. A estrutura externa é uma janela de tempo que leva do presente do Site de Arte Binária (1999-2001) ao futuro do Espaço Exterior IP (2001-2003) e depois ao passado de Phantasma (2003-2006). Os três projetos são equivalentes e podem ser acessados em [www.zeitgenossen.com](http://www.zeitgenossen.com). Assim como os projetos anteriores, Phantasma recebeu vários prêmios (mais recentemente: Prêmio Gangart, Austrália 2004 – prata; Media Arts Plaza, Japão 2004 - obra recomendada pelo júri) e foi mostrado na Glypthothek de Munique, no Kulturforum de Berlim e na Ars Electronica, entre outros na Europa. Com o lançamento de HALA no âmbito do FILE 2006 no Rio de Janeiro, o trabalho sobre PHANTASMA e a trilogia é concluído, enquanto as obras continuarão acessíveis.

**Ursula Hentschlaeger** tem doutorado em estudos da comunicação, desenvolve literatura e trabalha em espaços sonoros eletrônicos. Ela vive em Viena como autora free-lance.

**Zelko Wiener** é artista e desenvolve formas visuais para novas mídias há mais de 20 anos. Ele é professor e pesquisador na Universidade de Artes Aplicadas de Viena.

Em 1999 seus interesses comuns levaram à fundação de ZEITGENOSSEN e [www.zeitgenossen.com](http://www.zeitgenossen.com) como uma plataforma de pesquisa intermédias na World Wide Web.

Uma visão geral de suas obras completas pode ser encontrada em [www.zeitgenossen.info](http://www.zeitgenossen.info).



Gerfried Stocker em uma conversa  
com Helga Schager sobre ZEITGENOSSEN

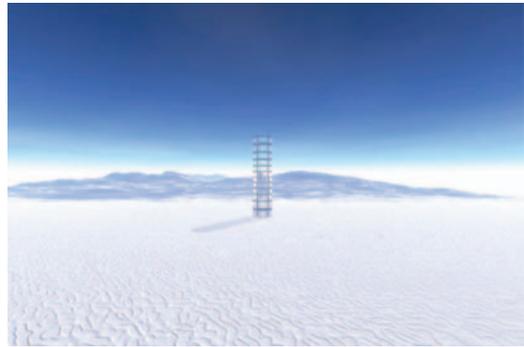
O aspecto mais interessante da obra ZEITGENOSSEN é a auto-evidência quase insolente da transgressão de limites, e seu trabalho na Internet se destaca como especial porque, no que é basicamente um espaço público e social, eles realizam projetos que são construções altamente virtuais e conceituais. Através de seu trabalho, Ursula Hentschlaeger e Zelko Wiener mostram qual abordagem é preciso adotar para se criar um espaço independente para ação. Eles contam com uma antiga experiência em redes eletrônicas, a partir do início dos anos 80.

Hoje, entrar em seus espaços realmente significa penetração, imersão – você sempre tem a sensação de que está realmente saindo da Internet. Isso responde por uma qualidade realmente diferente nesse meio dominador e onipresente: em meio ao violento ataque de impressões de tela a que somos constantemente expostos, parece que entramos subitamente em um museu ou em uma galeria de alto nível. O "ruído da rua" se dissipa e você se encontra no meio de uma estrutura enfocada e construída com precisão. Eles conseguiram encontrar uma fórmula para que os artistas utilizem a Internet.

Gerfried Stocker in a conversation  
with Helga Schager on ZEITGENOSSEN:

The most interesting aspect of the ZEITGENOSSEN work is the almost insolent self-evidence of transgressing boundaries, and their Internet work stands out as special because, in what is a social and primarily a public space, they carry out projects that are highly conceptual virtual constructs. Through their work, Ursula Hentschlaeger and Zelko Wiener show which approach must be taken if you want to create independent room for action. They look back on long-standing experience in electronic networks starting in the early 1980's.

By now, entering their spaces really means stepping inside, immersion – you always have the feeling that you are actually leaving the Internet. This accounts for a really different quality within this dominating and ubiquitous medium: amongst the onslaught of screen-impressions we are constantly exposed to, you think that you have suddenly entered a museum or a really good gallery. The "street noise" fades out and you find yourself in the middle of a focused and accurately built structure. They have managed to find a form for artists to use the Internet.



In their latest work, PHANTASMA, they bring the cornerstones of our cultural identity to this new cultural space that is the Internet. What ensues are osmotic situations, interfaces or points of contact where one thing gently merges into the other. You have barely seen first-rate pictures before foreign bodies emerge in these original photographs, computer-generated elements from acoustic scenarios or other interventions. Before you know, you find yourself in a no man's land between myth and reality, a fusion which leads to a new hybrid quality of experience.

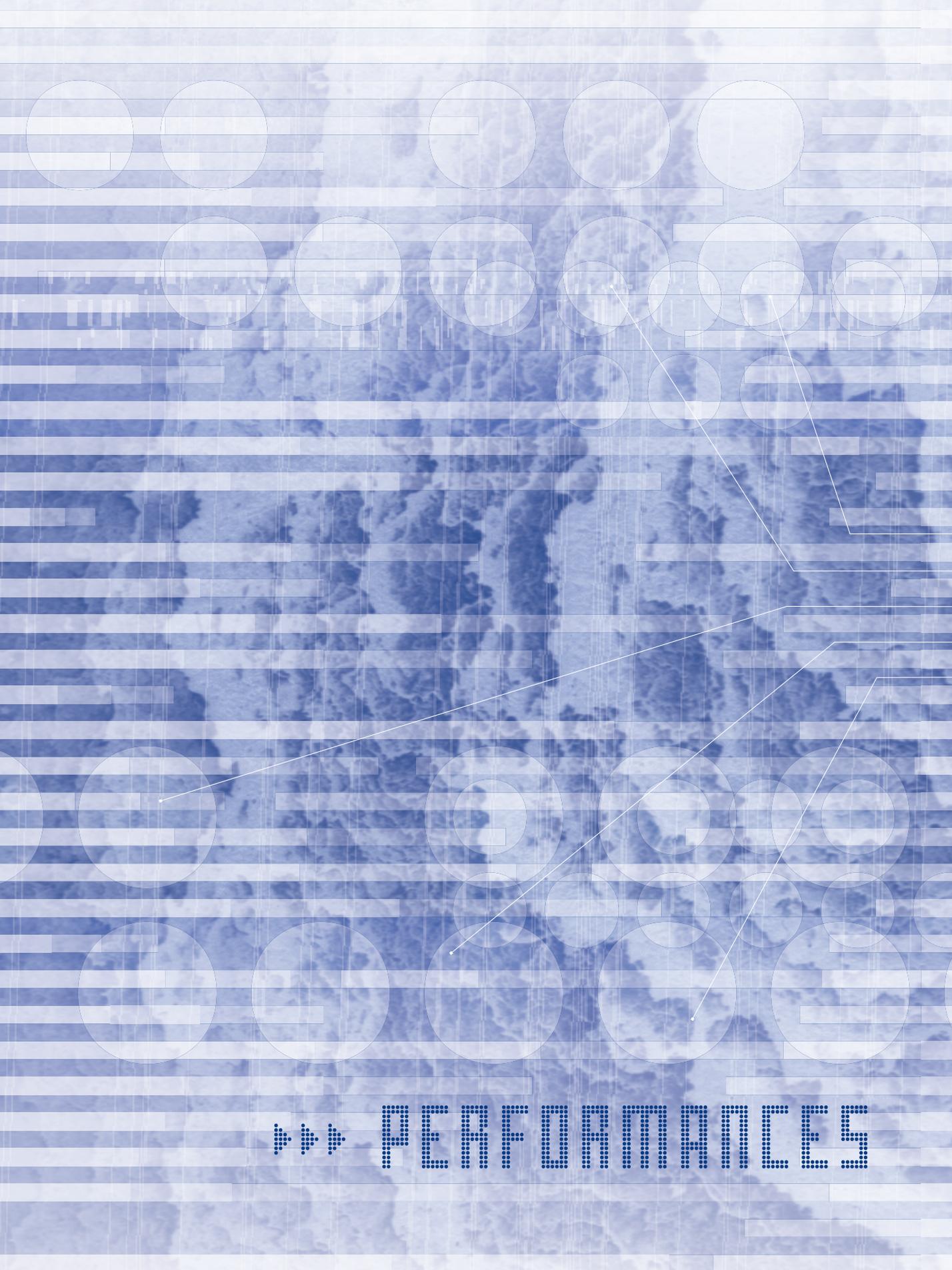
Ursula Hentschlaeger and Zelko Wiener thematize the changes caused by the new media in our relationships as they pertain to communication and perception, using them as tools at the same time. They act as mediators between the digital and real worlds, so they deserve to be considered media artists in the best sense of the word.

**Gerfried Stocker** is the artistic director of Ars Electronica and Helga Schager is the editor of the Austrian journal Space FEM FM. Their talk took place in December 2005. The whole text can be read on [www.zeitgenossen.info](http://www.zeitgenossen.info).

Em seu último trabalho, PHANTASMA, eles trazem as pedras angulares de nossa identidade cultural para esse novo espaço cultural que é a Internet. O que se segue são situações osmóticas, interfaces ou pontos de contato onde uma coisa se funde suavemente à outra. Você mal consegue ver as fotos de alta qualidade quando corpos estranhos emergem nessas fotografias originais, elementos gerados por computador de cenários acústicos e outras intervenções. Antes que você perceba, estará em uma terra de ninguém entre o mito e a realidade, uma fusão que leva a uma nova qualidade de experiência híbrida.

Ursula Hentschlaeger e Zelko Wiener tematizam as mudanças causadas pelas novas mídias em nossas relações, na medida em que pertencem à comunicação e à percepção, usando-as ao mesmo tempo como ferramentas. Eles agem como mediadores entre os mundos digital e real, por isso merecem ser considerados artistas de mídia no melhor sentido da palavra.

**Gerfried Stocker** é diretor artístico da Ars Electronica e Helga Schager é editora da revista austríaca Space FEM FM. Eles tiveram essa conversa em dezembro de 2005. O texto completo pode ser lido em [www.zeitgenossen.info](http://www.zeitgenossen.info).





## BLACKHOLE-FACTORY

### CloseUp Flight

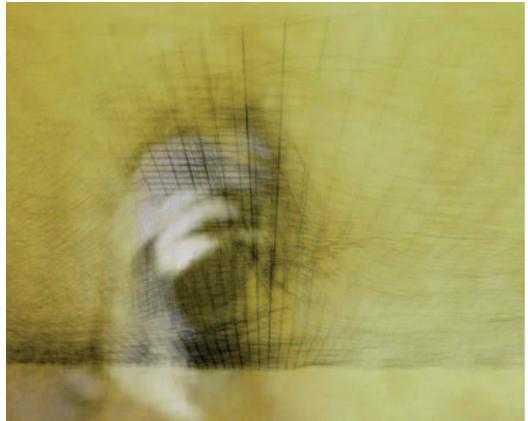
performance audiovisual ao vivo

live audio-visual performance

Elke Utermöhlen & Martin Slawig

[www.blackhole-factory.de](http://www.blackhole-factory.de)

DEU



56

**CloseUp Flight** usa objetos e gravações em campo coletados em torno do local da performance, para apresentar uma definição abstrata de momento.

Durante a performance, esse extrato único de espaço e tempo é transformado por microscópio, piezomicrofones e software de processamento ao vivo.

Essa exploração da realidade cria paisagens abstratas que podem variar do vazio a estruturas minimalistas ou ruído, às vezes tocando fragmentos de música folclórica fictícia.

**blackhole - factory**

Braunschweig e Berlim

Elke Utermöhlen / Martin Slawig / Martin Kroll

**blackhole-factory** cria instalações audiovisuais, ambientes e performances interativos.

**blackhole-factory** trabalha na intersecção das expressões artísticas. Com formação em teatro, música ou fotografia, os membros do grupo colaboram numa rede com outros artistas, cientistas e organizações culturais. Em seus trabalhos exploram conexões entre tecnologias tradicionais e emergentes. Seu interesse não se concentra apenas em inovação estilística, a ideia de representar a realidade ou a relação entre indivíduo e sociedade. Também tem a ver com a história das novas interfaces de informação e a reação das pessoas interpretando o que vêem, escutam e experimentam.

**blackhole-factory** combina artes cênicas experimentais e

**CloseUp Flight** uses objects and field recordings collected around the performance site to present an abstract definition of moment.

During the performance this unique extract of space and time is transformed by microscope, piezo-microphones and live processing software.

This exploration of reality creates abstract landscapes that may shift from emptiness to minimalistic structures or noise, sometimes touching on fragments of fictitious folkloric music.

**blackhole - factory**

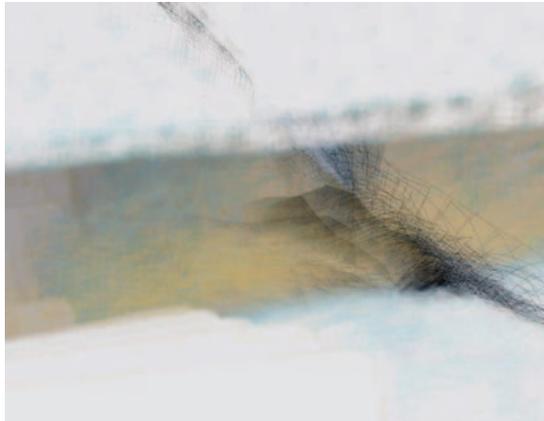
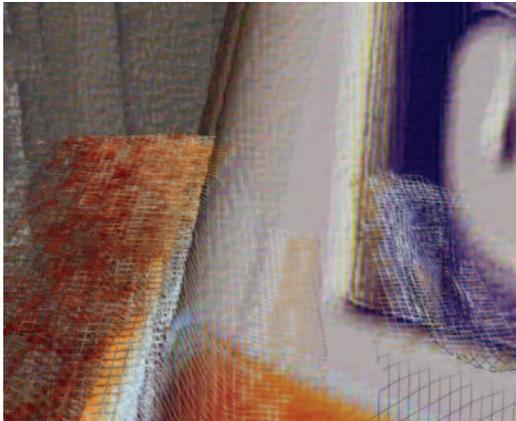
Braunschweig and Berlin

Elke Utermöhlen/ Martin Slawig/ Martin Kroll

**blackhole-factory** creates audio-visual installations, interactive environments and performances.

**blackhole-factory** works at the intersections of artistic expressions. Educated in theatre, music or photography, the members of the group collaborate in a network with other artists, scientists and cultural organizations. In their works, they explore connections between traditional and emerging technologies. Their interest is not only focused on stylistic innovation, the idea of representing reality, or the relationship between the individual and society. It is also about the history of new information interfaces and the response of people interpreting what they see, hear and experience.

**blackhole-factory** combines experimental stage arts and



electronic media, constructing interactive scenarios, where human impulses as well as impulses from the computer system may be integrated into the work. In this context, the group is working on different aspects of interaction with digital "partners", self-deciding programs in live situations. Other fields of interest:

Interventions in public spaces. Exploring effects on perception and communication while ordinary situations, sights, sounds are being transformed by media.

Construction of interactive spaces and installations.

Research art, interactive documentations as story-telling-machines. The installations call the attention for the unexpected aspects in ordinary situations, creating condensations of atmospheres and changes of perspective. Some of the projects question the identity and the attachment of people to special places. Where is home?

Their work has been shown internationally in the USA, Peru, Brazil, Canada, Germany, Poland, Spain, Austria, Switzerland, Belgium, Macedonia.

**Elke Utermöhlen** Performing artist / media artist.

**Martin Slawig** Musician, media artist. Studied electronics at the University of Braunschweig. Percussionist.

**Martin Kroll** Photographer, working independently for different German magazines.

mídia eletrônica, construindo cenários interativos, onde os impulsos humanos assim como impulsos do sistema de computador podem se integrar ao trabalho. Nesse contexto, o grupo trabalha sobre diferentes aspectos da interação com "parceiros" digitais, programas que tomam decisões em situações ao vivo. Outros campos de interesse:

Intervenções em espaços públicos. Explorar os efeitos da percepção e da comunicação enquanto situações, visões e sons comuns são transformados por mídia.

Construção de espaços e instalações interativos.

Arte-pesquisa, documentações interativas como máquinas de contar histórias. As instalações chamam a atenção pelos aspectos inesperados em situações corriqueiras, criando condensações de atmosferas e mudanças de perspectiva. Alguns projetos questionam a identidade e a ligação das pessoas a lugares especiais. Onde é nossa casa?

Seu trabalho já foi exibido internacionalmente nos EUA, Peru, Brasil, Canadá, Alemanha, Polônia, Espanha, Áustria, Suíça, Bélgica e Macedônia.

**Elke Utermöhlen** Artista performática / artista de mídia.

**Martin Slawig** Músico, artista de mídia. Estudou eletrônica na Universidade de Braunschweig. Percussionista.

**Martin Kroll** Fotógrafo, trabalha independentemente para diversas revistas alemãs.

## ZARATRUTA!

[www.performancia.com.br](http://www.performancia.com.br)

BRA



O ZaratrutA! é um grupo de performance que associa as artes visuais com a música ao vivo. O grupo surgiu da pesquisa de projeção de imagens usando recursos de baixa tecnologia e da produção de sons e ritmos tribais usando instrumentos tradicionais como baixo-guitarra-bateria, mas também percussão de sucata e sons eletrônicos pré-gravados.

Partindo da saturação atual de imagens fartamente usadas por VJs e consagradas pelos mais diversos festivais de arte e de música eletrônica, geradas pelos mais modernos modelos de computadores e projetores, o ZaratrutA!, assumindo uma postura crítica, passou a construir imagens criadas e projetadas por meios precários. Dando ênfase não mais a câmeras digitais, computadores e softwares produzidos por terceiros, mas sim novamente ao corpo humano e à ação gerada em tempo real. Usando como meio de projeção não mais computadores e projetores de alta tecnologia, e sim fogo e lâmpadas elétricas, o grupo conscientemente

ZaratrutA! is a performance group that associates visual arts with live music. The group appeared after a survey of projection of images using low-tech resources and the production of tribal sounds and rhythms, using traditional instruments like bass, electric guitar and drums, besides scraps as percussion instruments and recorded electronic sounds.

From the current saturation of images widely used by VJ's and consecrated by the most different art and music festivals, generated by the most modern models of computers and projectors, ZaratrutA! takes on a critical position, constructing images created and projected by meager means. The focus isn't on digital cameras, computers or softwares. It is on the human body and the action generated in real time, not using computers and high-tech equipment as means of projection, but instead, fire and electric light.



The group gets references from the past in order to think better about the projected images, trying to produce a new vision, keeping the enthusiasm of discovery of techniques used before the appearance of movies. The performers have been developing actions using shadows and luminous reflections, as well as several types of lights for creating such shadows, for instance: torches, special candles and electricity found in motorcycle headlights, spinning bulbs, flashlights, etc. They are controlled manual or mechanically. Illusionist low-tech resources such as water, lens and magnifying glasses are also used. ZaratrutA! has been developing its own language of creation and image projection.

**ZaratrutA!** is César Castro-Rosa, Cheli Urban, Daniel Sêda, Erik Müller Thurm, José Luiz Sampaio, Luciana Costa, San Groove and Priscila Badaró.

dá alguns passos para o passado a fim de melhor refletir sobre as imagens projetadas.

Mantendo esse espírito de redescoberta das técnicas usadas antes do surgimento do cinema e na tentativa de produzir uma nova leitura sobre o universo das imagens projetadas, o grupo vem pesquisando ações com o uso de sombras e reflexos luminosos, bem como diversos tipos de luzes, como tochas de fogo, velas especialmente preparadas, e também a energia elétrica presente em faróis de moto, lâmpadas giratórias, controlados manualmente ou com mesas de luz artesanais, também fazendo uso de lanternas e outros recursos ilusionísticos como água, lupas, lentes, etc., o ZaratrutA! desenvolve uma linguagem própria de criação e projeção de imagens.

**ZaratrutA!** é César Castro-Rosa, Cheli Urban, Daniel Sêda, Erik Müller Thurm, José Luiz Sampaio, Luciana Costa, San Groove e Priscila Badaró.

## GENGIVAS NEGRAS

BRA



60

"O escorbuto é doença muito comum ao longo da viagem. Ela aparece ordinariamente por causa da longa permanência no mar sem tocar terra, e também por falta de lavar-se, de limpar-se e de mudar de roupas. Os que são surpreendidos por ele se tornam inchados como hidrópicos, e o edema é duro como madeira, principalmente nas coxas e pernas, nas faces e nas gargantas, e tudo isso fica coberto de sangue pisado de cor lívida e plúmbea, assim como de tumores e contusões que tornam os músculos e os nervos rígidos e paralisados. As gengivas ficam ulceradas e negras, a carne solta, e os dentes abalados e deslocados, como se estivessem presos a muito pouca coisa, e a maior parte deles cai. Com isso, um hálito tão infecto e fétido impede a aproximação, pois é sentido de uma extremidade a outra do navio. Além disso, essa doença torna o enfermo tão obstinado e estranho que tudo lhe desagrada. Alguns morrem em poucos dias, outros duram mais tempo. Têm cor pálida e amarelada. Quando estávamos na ilha de São Lourenço morreram três ou quatro dos nossos, dessa doença, e quando lhes abriram a cabeça acharam seu cérebro negro, deteriorado e putrefato... É uma coisa terrível ver os grandes pedaços de carne apodrecida que é preciso cortar das gengivas."

Pyrard de Laval, 1601

Os **Gengivas Negras** atuam desde 1997, como um sintoma de descontentamento com um cenário/mercado cultural carente de vitaminas e conteúdo, mas pródigo em placebos. O embasamento teórico de tal insatisfação já havia sido elaborado por futuristas e dadaístas no início do século 20, quando se procurava uma sonoridade mais adequada aos "tempos modernos", com base nos ruídos proporcionados pelas criaturas com as quais a partir de então passaríamos a conviver: as máquinas. Sendo assim, os **Gengivas Negras** produzem, geram e reprocessam ruídos, manufaturando peças sonoras ora reflexivas, ora brutais, dosando instinto e racionalidade na busca de uma tradução única e legítima de nosso tempo.

Os **Gengivas Negras** são Carlos Morevi, que individualmente responde pelo Fetalcohol, e Theo, integrante do Mecanotremata. Juntos, dividem a manufatura e o reprocessamento de fontes sonoras a serem tratadas através de pedais de distorção e softwares, utilizando ainda samplers, baterias eletrônicas,

"Scurvy is a very common illness during the trip. It usually emerges because of the long period at sea without touching land, and also by lack of washing, cleaning oneself and changing clothes. Those who are surprised by it become swollen as hydropaths, and the edema is hard as wood, mainly on the thighs and legs, on the cheeks and necks, and all that is covered by coagulated blood of livid and grayish color, as well as tumors and contusions which make muscles and nerves stiff and paralyzed. Gums become ulcerated and black, the flesh, limp, and the teeth shaken and displaced, as if they were held to very little, and most of them fall. With that, such an infect and foul breath hampers approximation, because it is felt from one end to the other of the ship. Besides, that illness makes the sick feel so obstinate and strange that everything is distasteful to them. Some die in a few days, others last longer. They have a pale and yellowish color. When we were at the island of St. Lawrence, three or four of our men have died of that disease, and when their heads were opened, their brains were found black, decaying, rotten... It is a terrible thing to see, the large chunks of putrid flesh that one must cut from the gums."

Pyrard de Laval, 1601

The **Gengivas Negras** act since 1997 as a symptom of dissatisfaction with a cultural scene/market that lacks vitamins and content, but is prodigal in placebo. The theoretical foundation of that discontentment had been elaborated by futurists and dadaists in the early 20th century, in search of a sonority that was more adequate to "modern times", based on the noise produced by creatures with which we would live from then on: machines. Therefore, the **Gengivas Negras** produce, generate and reprocess noises, manufacturing sound pieces at times reflexive, at times brutal, dosing instinct and rationality in search of a unique and legitimate tradition of our time.

The **Gengivas Negras** are Carlos Morevi, who individually responds by Fetalcohol, and Theo, a member of Mecanotremata. Together, they share the manufacture and reprocessing of sound sources that will be treated through

distortion pedals and software, also using samplers, electronic drums, noise generators and other noise sources, shaping a particular spectrum in the universe of industrial sonority and the spontaneity of noise music.

The Gengivas Negras are a symptom of the biodegradation of a set of codes to which it was convened to call music. It is irrelevant to discuss WHAT IS music. That which is harmonious to some is not for others. The important thing is to perceive beauty even in deterioration. The darkening of gums is a sign of decay in a body deprived of water or beset by certain disorders. It is a symptom that the body is no longer the same.

The Gengivas Negras are not a band. They are a plant of sound generation and (re)processing, a noise research and development project. A band has instruments, methods and goals which the Gengivas Negras simply ignore.

The Gengivas Negras are a side effect. Constant application to the aesthetics and methodology related to industrial music led to the Gengivas Negras' emergence. Part of the industrial music was modified, absorbed, contaminated by other genres, and has also contaminated. The Gengivas Negras are a side effect of abuse in the search for harsher industrial sonorities. There are no obligations toward any subgenre, no fondling to any expectation. There is just a desire for noise, and that is not necessarily rational.

The Gengivas Negras don't make "experimental music". Because any activity of aesthetic elaboration, any artistic practice, happens by contamination. "Experimental" is a vague term to classify something that does not fit in other genres.

The Gengivas Negras use canvas masks and formal clothes for the symbolic value of both elements. Formal clothes as a symbol of what is accepted as a "respectful man", the myth of the working family man who attained the desired stability. The mask as a destabilizing element, symbol of a sociopathic malaise. The mask hides nothing, on the contrary, it is a revelation. It also works as a distortion element, being associated to the same mischievous effect of the pedals used by the duo. It suffocates, it limits the field of vision to the equipment in front of the Gengivas, as in a cable extension. It interferes with perception, distorting the world vision in that short period of time. The Gengivas are temporarily subjugated by the masks.

**Discography - Collections:** Contrator EP, 1998; Devorando o Próprio Tumor, 2000; Possuindo o Casiotone, Container Inc, 2001; Violência Doméstica, Container Inc, 2002; Ao Vivo Na Grande Garagem que Grava - Chefatura, 2005; Elektronik Arx Noise Compilation, 2003; Rock De Inverno 5 - De Inverno Records, 2004.

geradores de ruído e outras fontes de barulho, formando um espectro particular no universo da sonoridade industrial e da espontaneidade da música "noise".

Os Gengivas Negras são um sintoma da biodegradação de um conjunto de códigos aos quais se convencionou chamar música. É irrelevante discutir O QUE É música. O que é harmonioso para uns não é para outros. O importante é perceber a beleza até mesmo na degenerescência. O escurecimento das gengivas é um sinal de degenerescência em um corpo privado de água ou acometido de certas doenças. É um sintoma de que o corpo não é mais o mesmo.

Os Gengivas Negras não são uma banda. São uma usina de geração e (re)processamento sonoro, um projeto de pesquisa e desenvolvimento de barulho. Uma banda tem instrumentos, métodos e objetivos que os Gengivas Negras simplesmente ignoram.

Os Gengivas Negras são um efeito colateral. A constante aplicação à estética e metodologia relacionadas à música industrial levou ao surgimento dos Gengivas Negras. Parte da música industrial modificou-se, foi absorvida, contaminou e foi contaminada por outros gêneros. Os Gengivas Negras são um efeito colateral do abuso na busca por sonoridades industriais mais ríspidas. Não há obrigações para com quaisquer subgêneros, não há afagos a quaisquer expectativas. Há apenas o desejo por barulho, e isso não é necessariamente racional.

Os Gengivas Negras não fazem "música experimental". Porque qualquer atividade de elaboração de uma estética, qualquer prática artística, se dá por experimentação. "Experimental" é um termo vago para classificar algo que não se encaixa em outros gêneros.

Os Gengivas Negras usam máscaras de lona e roupa social pelo valor simbólico de ambos os elementos. A roupa social como símbolo do que se aceita como "homem de respeito", o mito do trabalhador pai de família que obteve a almejada estabilidade. A máscara como elemento desestabilizador, símbolo de um desconforto sociopata. A máscara nada esconde, ao contrário, é uma revelação. A máscara também funciona como um elemento de distorção, sendo associada ao mesmo efeito nocivo dos diversos pedais que a dupla utiliza. Ela sufoca, ela limita o campo de visão somente ao equipamento diante dos Gengivas, como numa extensão de cabos. Ela interfere na percepção, distorcendo a visão do mundo naquele curto espaço de tempo. Os Gengivas se tornam, temporariamente, subjugados pelas máscaras.

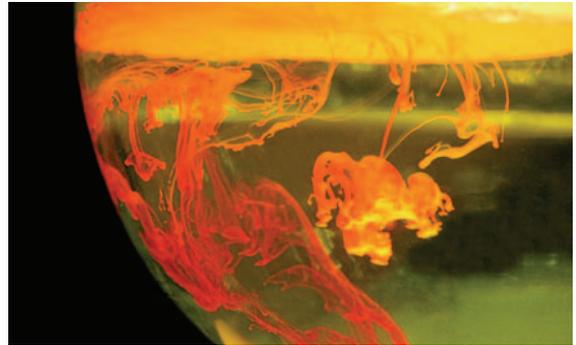
**Discografia - Coletâneas:** Contrator EP, 1998; Devorando o Próprio Tumor, 2000; Possuindo o Casiotone, Container Inc, 2001; Violência Doméstica, Container Inc, 2002; Ao Vivo Na Grande Garagem que Grava - Chefatura, 2005; Elektronik Arx Noise Compilation, 2003; Rock De Inverno 5 - De Inverno Records, 2004.

## LABORG

### Fluxo

Fluxus

BRA



"... Possuo tanto melhor o mundo quanto mais hábil for em miniaturizá-lo. Mas, fazendo isso, é preciso compreender que na miniatura os valores se condensam e se enriquecem. Não basta uma dialética platônica do grande e do pequeno para conhecer as virtudes dinâmicas da miniatura. É preciso ultrapassar a lógica para viver o que é grande no pequeno."

Gaston Bachelard, *A Poética do Espaço*

"... I better possess the world as I am more able to miniaturize it. But, doing so, one must understand that, in miniature, values are condensed and enriched. A Platonic dialectic of the large and small is not enough to know the dynamic virtues of a miniature. One must go beyond the logic to live what is large in the small."

Gaston Bachelard, *The Poetics of Space*

O coletivo Laborg vem realizando estudos de imersão em experiências multimídias desde fevereiro de 2005. Composto por artistas especializados em diferentes processos de comunicação analógicos e digitais, tem como principal foco de pesquisa a busca pela integração da percepção multisensorial do espectador.

O projeto Live Lab A/V formatado para a apresentação no FILE – Rio de Janeiro, em março de 2006, "Fluxo", consiste em uma performance ao vivo que busca estimular o imaginário do espectador através de evoluções visuais e auditivas produzidas e editadas em tempo real.

Com a projeção em vídeo das dinâmicas desenvolvidas pela reação de substâncias comuns, como água, óleo, pigmentos e a influência da paisagem sonora, vem à tona a serenidade da imensidão imersa nas minúcias do microcômico. Esse movimento orgânico é uma ínfima representação de todos os processos bioquímicos que vivenciamos a cada instante, do ciclo das chuvas e marés até o processo de concepção da vida. Mesmo sem prestarmos atenção, esses processos sempre estiveram presentes em nossas vidas, gritando para serem ouvidos, esperando a nossa reintegração com os ciclos orgânicos naturais.

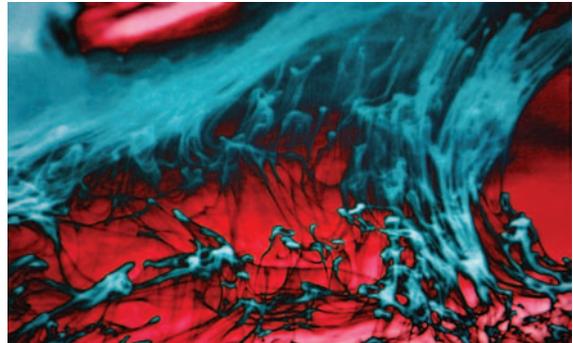
A integração da imagem com a paisagem sonora inaugura um segundo elemento sensorial, altamente complementar à visão.

The collective Laborg has made immersion studies in multimedia experiences since February 2005. Formed by artists specialized in different analog and digital communication processes, it has as its main research focus the search for an integration of the viewer's multisensorial perception.

The project Live Lab A/V formatted for presentation at FILE – Rio de Janeiro, in March 2006, "Fluxus", consists in a live performance that tries to stimulate the viewer's imagination through visual and auditive evolutions produced and edited in real time.

With the video projection of the dynamics developed by the reaction of ordinary substances, such as water, oil, pigments, and the influence of the sonic landscape, the serenity of the vastness immersed in the microcosmic details comes to surface. This organic movement is a tiny representation of all the biochemical processes that we live at every instant, from the cycle of rains and tides to the life conception process. Even if we don't pay attention, those processes have always been present in our lives, screaming to be heard, waiting for our reintegration with the natural organic cycles.

The integration of image and sonic landscape inaugurates a second sensorial element, highly complementary to vision. Audition allows a de facto spatial immersion. In "Fluxus", the soundtrack is founded in the balance between the



sound's objectivity and the music's subjectivity, and gives a narrative clothing to our image's plasticity. Organic tunes and samples, as well as images from Live Lab, will be generated by acoustic instruments and body percussion, which will be compiled in studio, digitally handled and, in real time, edited and sequenced according to the visual landscapes.

**Alexandre Sahade Gonçalves** Cinematographer and composer, responsible for the planning and execution of the discretization of videos used in the interactive film project "11, 23", directed by José Wagner Garcia and presented at Santander Cultural, Porto Alegre (Brazil), 2001.

**Charles de Oliveira** Art director and digital artist, he developed the visual content of bands O Rappa and Titãs 2004 tours. He has a significant presence in the Brazilian electronic scene, and in 2004 was invited to perform as VJ at Boom Festival, in Portugal, with the attendance of 20,000 people. Presently, he is deeply dedicated to the Laborg collective and to project "Fluxus".

**Marcelo Zaccariotto** TV director and writer, he created the show "Sociedade Anônima" with Cazé Peçanha at Rede Globo. He has worked for three years directing programs for MTV, and today is the creation director of magazine "Pista", and also performs as VJ.

**Pablo Zurita** A multimedia director and producer for the label Caostudio, he creates and develops projects for interactive virtual environments on and off-line since 1996. A specialist in multimedia communication and skillful manipulator of syringes and paraphernalia, he entered Laborg to complement his study of cognitive techniques and processes, and to exercise his artistic side.

**Yuji Added a.k.a. Baia** Graduated in cinema and video, he works in the production of artistic material for visual performances. In his work as VJ, he combines in video his knowledge of photography, fine arts and music.

A audição permite a imersão espacial de fato. A trilha sonora de "Fluxo" se apoia no equilíbrio entre a objetividade da sonoplastia e a subjetividade da música, e dá à plástica de nossa imagem uma roupagem narrativa.

Os timbres e samples orgânicos, assim como as imagens do Live Lab, serão gerados de instrumentos acústicos e percussão corporal, que serão captados em estúdio, tratados digitalmente e, em tempo real, editados e seqüenciados acompanhando as paisagens visuais.

**Alexandre Sahade Gonçalves** Cineasta e programador, responsável pelo planejamento e execução da discretização dos vídeos utilizados no projeto de cinema interativo "11, 23", dirigido por José Wagner Garcia e apresentado no Santander Cultural, em Porto Alegre em 2001.

**Charles de Oliveira** Diretor de arte e artista digital, desenvolveu o conteúdo visual da turnê 2004 das bandas O Rappa e Titãs. Tem presença importante na cena eletrônica brasileira e em 2004 foi convidado a se apresentar como VJ no Boom Festival, em Portugal, com a participação de 20 mil pessoas. Atualmente vem se dedicando profundamente ao coletivo Laborg e ao projeto A/V "Fluxos".

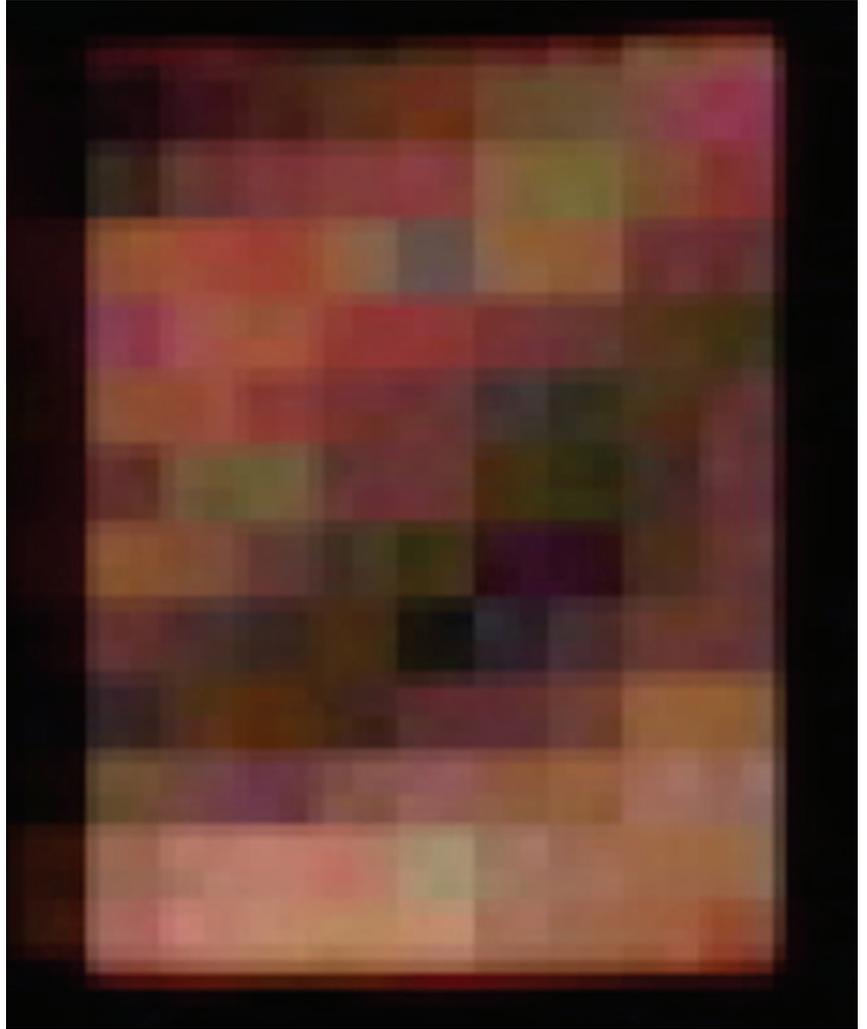
**Marcelo Zaccariotto** Diretor e redator de televisão, criou o programa "Sociedade Anônima" de Cazé Peçanha na Rede Globo. Já trabalhou por três anos dirigindo programas para a MTV, é hoje é diretor de criação da revista "Pista" e faz apresentações como VJ.

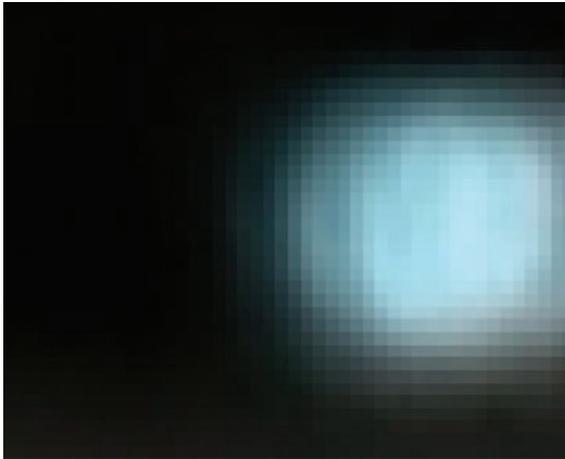
**Pablo Zurita** Diretor e produtor de multimídia pelo selo Caostudio, cria e desenvolve projetos para ambientes virtuais interativos on e off-line desde 1996. Especialista em comunicação multimídia e hábil manejador de seringas e parafernália, juntou-se ao Laborg para aprimorar seu estudo de estéticas e processos cognitivos e exercitar seu lado artístico.

**Yuji Added a.k.a. Baia** Formado em cinema e vídeo, trabalha com produção de material artístico para performance visual. Em seu trabalho como VJ ele mescla no vídeo seus conhecimentos de fotografia, artes plásticas e música.

RICARDO CARIOBA · FABIO VILLAS BOAS

BRA





Rio de Janeiro, march 20, 2006.

```

|||||-----|||||
|||||-----
|||||-----|||||
|||||-----
wE MADE THE u.d.d.q.e.m|||||NOW WE don't
makE it any more
wE are working, |||||-----
-----|||
-----
-----
|||||-----
-----|||
|||||-----
-----|||
          |||
|||||-----|||
|||||-----
          |||
|||||-----

```

Rio de Janeiro, 20 de março de 2006.

```

|||||-----
|||||-----
|||||-----|||||
|||||-----
|nOS FIZEMOS O u.d.d.q.e.m|||||agora nao
fazemos mais
eStamos trabalhando|||||-----
-----|||
-----
-----
|||||-----
-----|||
|||||-----
-----|||
          ||| | | | | |
|||||-----|||
|||||
|||||-----|||
          |||
|||||-----

```



• HAN HOOGERBRUGGE

• ADR >>> ANG

• ANG >>> ANN

• ANN >>> BIL

• BRE >>> CEL

• CES >>> COD

• COL >>> DAV

• DAV >>> DIM

• DID >>> ELE

• ELL >>> GAV

• GER >>> IMA

• IAN >>> JAC

• JAK >>> JUL

• **NEW**

JOH >>> LAB

LAL >>> LOW

LUC >>> MAR

MAR >>> MEL

MIC >>> NAN

NAT >>> ORL

PAB >>> PET

PET >>> ROD

SAN >>> SHI

SIL >>> SUS

SWA >>> TOH

VAL >>> ZZZ

**TRENDS**

## HAN HOOGERBRUGGE

NLD

### PAUL A. HALL

#### “I Like neurotic people”

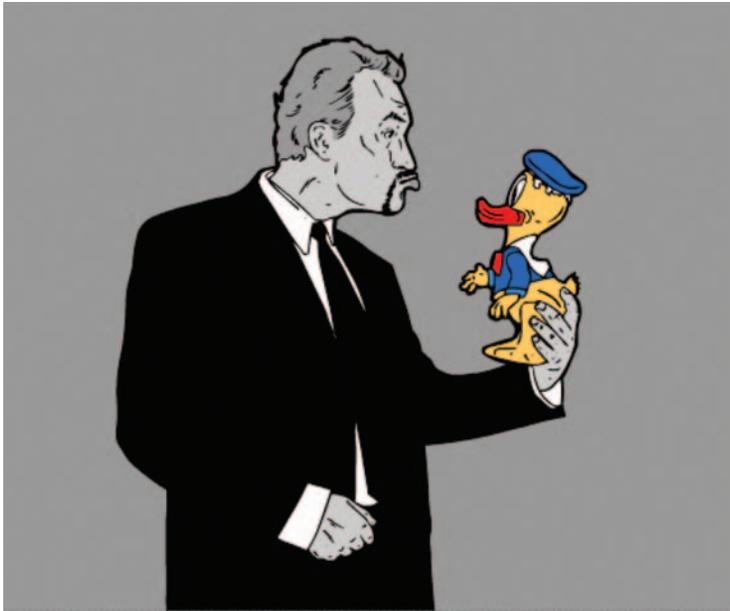
“Eu gosto de pessoas neuróticas. Eu as acho sensuais.” É esse simples fascínio perverso pela complexidade humana que está por trás dos tiques metafísicos de identidade exibidos pelos personagens inconventionais das animações de Hoogerbrugge. Nascido em Roterdã, onde vive e trabalha, o holandês formou-se na Academia de Artes de Roterdã em 1987 e começou sua carreira de artista visual trabalhando nos meios convencionais da pintura, instalação e escultura. Em 1996 ele criou uma tira de quadrinhos baseada em sua vida de artista para seu website pessoal, Modern Living [Vida Moderna]. O que começou como um quadrinho estático básico ganhou vida com a utilização de simples animações gif e foi transformado mais tarde, quando ele descobriu que a qualidade interativa da mídia Flash era ideal para exprimir a natureza única de seu trabalho.

“As primeiras tiras de quadrinhos lidavam com problemas corriqueiros que um artista tem de enfrentar, como conseguir expor suas obras e vendê-las, vernissages, etc.”, diz Hoogerbrugge. “Com a série ‘Neurotica’ eu quis explorar como é viver em nossa época, visualizar o espírito de nosso tempo através das aventuras de meu personagem sem linguagem — apenas com imagens. Não tenho muito tempo para contar uma história, por isso tento fazer animações o mais econômicas



“I like neurotic people. I think they are sexy.” It is this simple wry fascination with human complexity that lies behind the metaphysical ties of the id displayed by the offbeat characters in the animations of Hoogerbrugge. Born in Rotterdam where he lives and works the Dutchman graduated from the Rotterdam Art Academy in 1987 and began his career as a visual artist working in the conventional mediums of painting, installations and sculptures. In 1996 he created a comic strip based on his life as an artist for his personal website Modern Living. What began as a basic static comic was brought to life with his use of simple looping gif animations and was ultimately transformed when he discovered the interactive quality of Flash media was ideally suited to express the unique nature of his work.

“The first comic strips dealt with every day problems an artist has to deal with like getting his work exposed and selling, work openings etc.”, says Hoogerbrugge. “With the ‘Neurotica’ series I wanted to explore what it’s like to be alive in the time we live in, to visualize the spirit of our time through the adventures of my character with no language — just images. I don’t have much time to tell a story so I try to make my animations as economical as possible. I



don't waste time with letting a character walk onto the stage or doing any movement that isn't important. The character is only there to do what he should do. I don't want you to have the feeling that you must click or touch anything to experience my work. It should be something you do in a natural way. It all depends of the nature of the character: if it's delicate, a light touch may be all that's needed; if it's brutal then severe clicking might be required. Each interaction should give you something worthwhile, something to think about or laugh about – or at least it should surprise you."

Beginning with his popular *Neurotica* series and subsequent works such as *Nails*, *Spin*, *Flow* and the recent *Hotel*, Hoogerbrugge invites us to interact with his alter ego in a series of surreal darkly amusing interactive animations. He skillfully uses a spare yet technically superb visual vocabulary and integrates a soundscape of pulsating ambient orchestrations to examine the obsessive compulsive side effects of human existence and how these idiosyncrasies can turn the seemingly ordinary moments of a man's waking life into an unexpected theater of the absurd. With *Hotel*, his most recent work and first multiple character narrative, he pursues this theme more

possível. Não perco tempo deixando um personagem subir ao palco ou fazer qualquer movimento que não seja importante. O personagem só está lá para fazer o que deve. Não quero que você tenha a sensação de que deve clicar ou tocar em algo para experimentar meu trabalho. Deve ser algo que você faz de modo natural. Tudo depende da natureza do personagem: se é delicado, um toque suave pode bastar; se é brutal, então pode haver necessidade de cliques firmes. Cada interação deve lhe dar algo que vale a pena, algo para pensar a respeito ou para rir – ou pelo menos deve surpreendê-lo."

A partir de sua popular série "*Neurotica*" e de trabalhos subsequentes como "*Nails*", "*Spin*", "*Flow*" e o recente "*Hotel*", Hoogerbrugge nos convida a interagir com seu alter ego em uma série de animações interativas surreais, obscuras e divertidas. Ele usa habilmente um vocabulário visual simples, mas tecnicamente maravilhoso, e integra uma paisagem sonora de orquestrações ambientais pulsantes para examinar os efeitos colaterais obsessivos-compulsivos da existência humana e como essas idiossincrasias podem transformar os momentos aparentemente simples da vida de um homem em um inesperado teatro do absurdo. Em "*Hotel*", seu mais recente trabalho e primeira narrativa com diversos personagens, ele persegue esse tema mais profundamente, através dos sonhos



farmacêuticos e pesadelos químicos experimentados pelos diversos pacientes de uma clínica particular localizada em um misterioso hotel e dirigida por um médico diabólico.

Ao decidir apresentar a si mesmo como único personagem da maior parte de suas obras de animação, Hoogerbrugge nos permite participar do auto-retrato em evolução de um artista que tenta compreender a condição humana explorando os recessos sombrios de seu próprio subconsciente. Nessa auto-análise penetrante, pode-se encontrar a gênese do último projeto de Hoogerbrugge: um trabalho obscuramente intitulado «Pro Stress» (estresse produtivo).

Pro Stress cria um novo homem moderno de gostos cultivados e impulsos primitivos, que fica igualmente à vontade segurando um martini ou um machado.

Um brilho prismático no córtex prefrontal. Terno preto. Gravata preta. Prognóstico... Karoshi Zoochosis. Caixa dura choque agudo. Cidade grande. Balde de cérebro despejado no controle de velocidade. Músculo, memória, reflexo. O mesencéfalo anterior direito torna-se um suporte visceral de autopreservação, utilizando o próprio estimulante psicomotor do corpo para atuar com maior clareza na zona de impacto. O sujeito efetivamente se sustenta abandonando-se, assim restabelecendo a velocidade perdida e a paz mental interior.

deeply, through the pharmaceutical dreams and chemical nightmares experienced by the various patients of a private clinic located within a mysterious Hotel and run by a diabolical doctor.

In choosing to feature himself as the sole character in much of his animated works Hoogerbrugge allows us to participate in the evolving self-portrait of an artist attempting to understand the human condition by exploring the dark recesses of his own subconscious. Within this probing self-analysis can be found the genesis of Hoogerbrugge's latest project: a work in progress obscurely entitled Pro Stress (Productive Stress).

Pro Stress creates a new modern man of cultivated tastes and primitive impulses that one senses is equally comfortable holding a Martini or a machete.

A prismatic flickering in the prefrontal cortex. Black suit. Black tie. Prognosis... Karoshi Zoochosis. Hard box sharp shock. Big city. Brain bucket dumped on speed dial. Muscle, memory, reflex. In isolation pixels panic from sifting thistles. The right ventral midbrain becomes a gut strut of self-preservation utilizing the body's own psychomotor stimulant to perform with greater clarity in the impact zone. Subject effectively



holds on by letting go, thereby restoring lost velocity and inner peace of mind. This is Pro Stress as conceived by Han Hoogerbrugge. Is there a cure for the crash that cracks this human shell?

And he appears on your screen dressed formally in a well-cut black suit, exuding an air of privilege and well-bred sophistication. You notice his Pro Stress has been cleverly concealed for later use, yet it occurs to you there is something oddly familiar about this gentleman's appearance. You know this man. You have seen his likeness flashed before your eyes thousands of times over the course of your lifetime. He is that curious breed of alpha male that you have come to associate with power and authority in the western world. You understand immediately that Pro Stress has produced this polished model of clean corporate elegance. Clearly here is a man firmly in control of himself and his destiny. That is, until he suddenly begins to peck at the air with an invisible beak before breaking into a bizarre mating dance, flapping his elbows and chirping excitedly to attract an unseen mate. And then you finally figure it out. This leader of the free world seems utterly convinced that he is in fact a bird. It would appear that with Pro Stress a man is finally free to fly.

Isso é o Pro Stress concebido por Han Hoogerbrugge. Existe cura para o choque que parte essa concha humana?

E ele aparece na sua tela vestido formalmente num terno preto bem cortado, exalando um ar de privilégio e sofisticação refinada. Você percebe que seu Pro Stress foi inteligentemente ocultado para ser usado mais tarde, mas você percebe que há algo estranhamente familiar na aparência desse cavalheiro. Você conhece esse homem. Você já viu algo parecido surgir diante de seus olhos milhares de vezes durante sua vida. Ele é daquela curiosa raça de machos alfa que você passou a associar com poder e autoridade no mundo ocidental. Você entende imediatamente que Pro Stress produziu esse modelo polido de simples elegância corporativa. Claramente aqui está um homem que controla com firmeza a si mesmo e a seu destino. Isto é, até que ele subitamente começa a bicar o ar com um bico invisível antes de iniciar uma bizarra dança de acasalamento, abanando os cotovelos e piando excitadamente para atrair uma parceira invisível. Então finalmente você entende tudo. Esse líder do mundo livre parece totalmente convencido de que é na verdade uma ave. Parece que com Pro Stress um homem finalmente torna-se livre para voar.

**ADRIANO VALADÃO,  
ALMIR ARAÚJO,  
FERNANDO BARNEZE,  
LEANDRO TOLEDO  
& NATALIA BOFFINO**

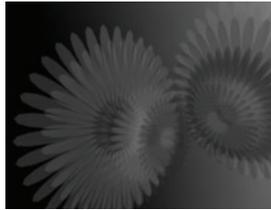
**ADAM NASH**

**Agence TOPO**

**AGRICOLA DE COLOGNE**



A Obra '1984'  
de GEORGE ORWELL



Pale Shining Winter



Post-Audio NetLab



Women:  
Memory of Repression  
in Argentina (W:MoRiA)

72

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.

**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.

**Post-Audio NetLab** é inspirado nos modos de circulação dos objetos musicais, seus marcadores iconográficos e suas representações seriadas: (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.

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** O filme conta a história do desejo humano, tão perto da verdade quanto possível.

**Truth: Paradise Found** The moving picture tells the story of the human desire to be as close to truth as possible.

BRA

AUS

CAN

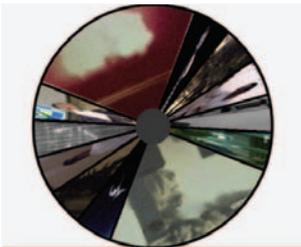
DEU

ALEJANDRO LOPEZ

ALESSANDRO CAPOZZO

ALEXIS AMEN

ANDAMIO CONTIGUO:  
NORMA CABRERA,  
SILVIA DEBONA &  
HUGO DRUETTA



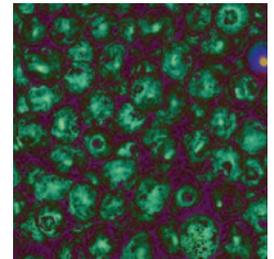
Cube



6 Flora Variations



Apollo & Daphne



508.5, Verna

**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

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.

**Apollo Et Daphne:** um conto mitológico interativo.

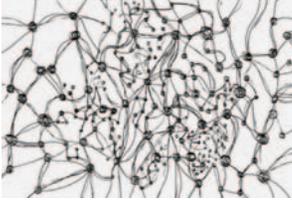
**Apollo Et Daphne** é uma animação interativa totalmente programada que conta a história de Dafne. Ela tem medo de Apolo, que a ama. Ela tenta escapar correndo, mas quando Apolo está quase alcançando, ela pede que seu pai que a transforme em um loureiro.

**Apollo Et Daphne:** an interactive short mythological tale.

**Apollo Et 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.

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 primate 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



Scream



Impromptu no. 3



When a Page  
becomes a Maze

74

**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.

**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.

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.

O primeiro trabalho do projeto **When a Page Becomes a Maze** exhibe 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.

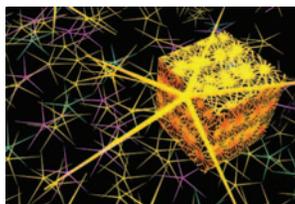
The first work of the project **When a Page Becomes a Maze** shows one of the pages from the book 'The Language of New Media', by Lev Manovich, through which several small red circles move. Each circle is accompanied by a sound in loop whose duration corresponds to the duration of the movements of each 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.

ANDRÉIA DE LUNA JARDIM,  
RODRIGO DOS SANTOS  
SILVA & FERNANDO  
AUGUSTO SERRANO

ANITA JOHNSTON  
+ YUMI-CO

ANNA BARROS,  
NIKOLETA KERINSKA  
& RAFAEL CARLUCCI

ANNETTE WEINTRAUB



Vupt:  
Linguagem da Animação

cuteXdoom

Inter-espacos

Life Support

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 livened up for the most diverse ends, as introductions with high quality of image or the interactive use of these resources in menus and areas.

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.

**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.

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.

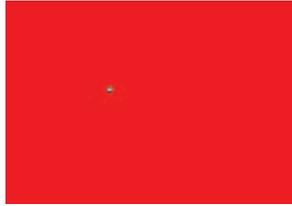
Hall for dreamers or impersonal machine? Hospital architecture is an amalgam of elements derived from religion, the military and the factory. **Life Support** explores this symbolic coding of space and its underlying mythologies. Four spatial hybrids mixing 2D and 3D representation act as narrative containers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

ANNIE ABRAHAMS &  
CLÉMENT CHARMET



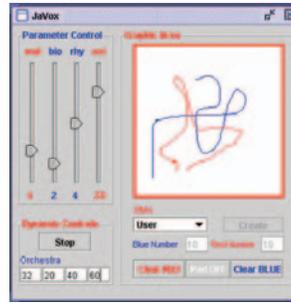
confrontation

ARMELLE AULESTIA



Cache-cache

ARTEMIS MORONI,  
JÔNATAS MANZOLLI,  
DANIEL DOMINGUES &  
LEONARDO LAFFACE DE  
ALMEIDA



ArTbitrating JaVOX

ARTNOUVEAU -  
MARCELO, BRUNO,  
RICARDO, MARIA LUISA,  
GABRIEL & IGOR



A Art Nouveau nas  
Ilustrações de Vincent  
Aubrey Beardsley

76

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.

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.

FRA

**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.

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 conviviam 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.

BRA



Eisenstein's Monster



C-SPAN Karaoke



Wiring



Golden Boy

**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.

**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.

**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...

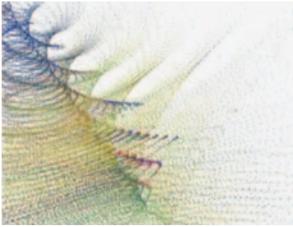
**C-SPAN Karaoke** is free software for collaborative and convivial video viewing of public policy-making. C-SPAN Karaoke displays media that streams from public archives of the CSPAN.org website, along with karaoke tunes gleaned from various free offerings on the web. So, gather together with friends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

**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 aspects in the design discipline.

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



Nude Vector Paint



Sandboxes



Vignettes of War and Business

78

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 trceries of sound, sometimes forming diffuse clouds, other times coalescing into flowing lines of arcing motion. But no state is stable; transformation is constant.

**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** 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** 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.

**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.

CARLOS OLIVEIRA,  
ELINOR CHOATE,  
JUNIA MEIRELLES,  
MARCO MOREIRA,  
PALLOMA QUINTALE,  
PRISCILA LOSCHIAVO  
& RAPHAEL PEDROZO

CALIN MAN

CELIA EID

CÉLINE TROUILLET



Ad infinitum



“img src=”../images/ \_\_.””



Arrêts fréquents



Song no. 3

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.

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.

**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** 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** 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.

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.

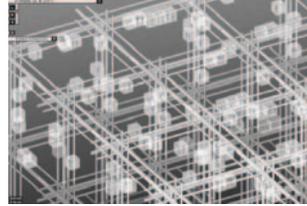
Instrumental version of "The south" imagined by Nino Ferrer, voice of Daniel Michel. A deep deaf young man endeavours to pronounce with difficulty the words of a popular French tube. He hears neither his voice, nor the instrumental music which accompanies it. In three minutes, what any handicap supposes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



MONTAGE X



Autopoesia | Self-poetry



K'muni City Project



Somnambulist

80

**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.

Mecanismo de busca visual programado em AJAX. O sistema cria uma interface visual que pode ser utilizada como ferramenta para se produzir poesia ou buscas na internet.

Visual search engine programmed in AJAX. The system creates a visual interface and can be used as a tool to produce poetry or a research on the internet.

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'.

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** 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.

CHRISTOS PROSYLIS

CKOE

CLAUDIO GUSMÃO,  
FÁBIO LIFSCHITZ,  
FABIO MOITA,  
MARCOS CARDINAL,  
PAOLA BARONE  
& RENATO GARCIA

c0deNerr0r  
(ROBERT PRAXMARER  
+ FLORIAN BERGER)



CulturalOlympics.com

CKOE.net

Dentro do Bosque

Mindbending Software Inc.

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, formulated for this new world.

CKOE.net é uma série de animação.

CKOE.net is an Animation Series.

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.

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.

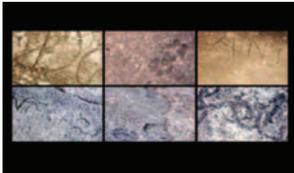
The project is a cynical view on the game and media industry and onto our society in general. The question we as artists rise is what happens if big game companies add subconscious content to their games (maybe they have already), the impact would be enormous because youngster sit more in front of their computer games than they watch TV.

## COLETIVO MADEIRISTA

**CORPOS INFORMÁTICOS:**  
ALEXANDRE CERQUEIRA,  
CARLA ROCHA, CYNTIA  
CARLA, FRANCISCO RAH,  
MAICYRA LEÃO, MARIA  
BEATRIZ DE MEDEIROS,  
MARTA MENCARINI,  
PABLO BR

## CONOR MCGARRIGLE

**CRISTIANE CORDEIRO,  
MAURÍCIO MALAFATTI,  
PAULO GOMES,  
RAFAEL ALVES &  
RAPHAEL MONTEIRO**



VESTIGIURBANOS



Ctrl C – ctrl C 79



Cyclops



Design e Representação:  
A fotografia de  
Henri Cartier Bresson

82

**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.

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.

**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.

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 last times.

CRISTIANO ARBEX,  
DOMITILA CAROLINO,  
RAFAELA REI,  
REGINA ALMEIDA  
& SÉRGIO SCATTOLINI

CRISTINA COSTA,  
JACQUELINE PITHAN,  
ROGER PASCHOAL,  
YARA MITSUISHI

DANIEL DAFFRE,  
EVANDRO PERES,  
FELIPE DIAS  
& RODRIGO BRIQUEZI

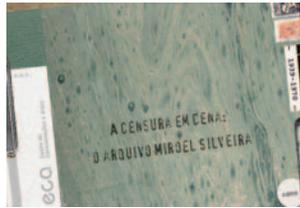
DAVID JHAVE JOHNSTON



A Metrópole e suas  
cidades invisíveis

Uma nova forma de se perceber e entender uma imagem. O trabalho trata da importância da percepção 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

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.



Yellow Submarine:  
O Retrato de uma Década

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.

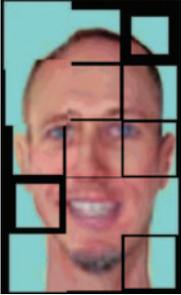
The work discuss the artistic references from the sixties which influenced the art director Heinz Edelmann's project for the film Yellow Submarine: the sixties graphic references. The site presents the film projects elements, such a screenplay, roughs, animation technics, which point to films to technical and conceptual issues.



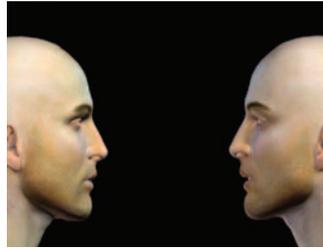
Sophistry

**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.



ego machine

Stop Motion Studies –  
Series 13

Etix



Blindness

84

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 funerárias 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.

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.

USA

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** 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.

**Easter Eggs** is a complex and polymorphic video. E-eggs are hidden traces within a software program or videogame. The genesis of the video is virtual.

**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.

ITA

Platéia: 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 good" of society.

USA

**D-FUSE**  
**+ MATTHIAS KISPERT**  
**+ DAN FAULKNER'S**

**D-FUSE + SCANNER**

**DIGITAL ART PROJECTS:**  
**ALISON DALWOOD,**  
**STEPHAN HAUSMEISTER,**  
**MICHAEL WRIGHT**

**DIMITRE DA SILVA LIMA**



**BRILLIANT CITY**

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** 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.

**GBR**



**LIGHT TURNED DOWN**

**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.

**GBR**

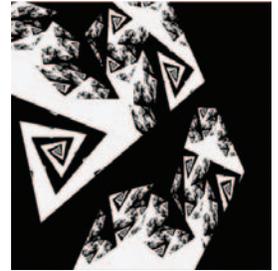


**Field of Vision: New York**

**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.

**CAN**



**FEED**

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.

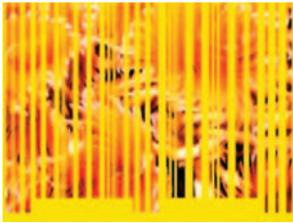
**BRA**

DION

DRONE:  
AURORE DUDEVANT &  
PHILIPPE ZULAICA

DORON GOLAN

DR SALLY PRIOR



The Golden Age  
of Barcodes



R.O.M.  
(Re Open Memory)



The 9th-Allegro



Postcards From Writing

86

**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.** 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.

**The 9th-Allegro** é um retrato do Rev. Dan Harpe, um judeu hassídico. Gravado em Israel e no deserto do Sinai, **The 9th-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.

**The 9th-Allegro** is a portrait of Reb. Dan Harpe, a Hasidic Jew. Shot in Israel and the Sinai desert. **The 9th-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.

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?

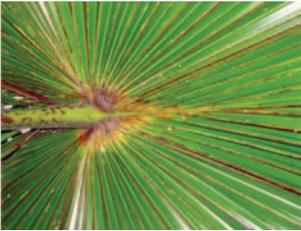
There doesn't seem to be a fixed boundary between writing and pictures in today's new media works. How can we make sense of this? And what exactly is 'picture writing'? Is it something that is somehow half way between writing and pictures? Is it a useful concept for thinking about the transformations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

USA

FRA

USA

AUS



The World Is Our Sound Toy

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.

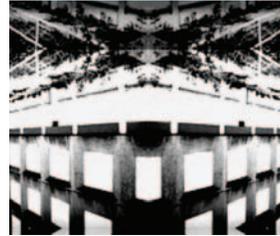
**The World is Our Sound Toy**  
Introduction Modern sound creation software all too quickly bases its metaphors on existing musical tools; even the simplest software conforms to metaphors established in reality. The sound-toys presented here are the result of a desire to depart from this formula, to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



Net Abstraction

**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.

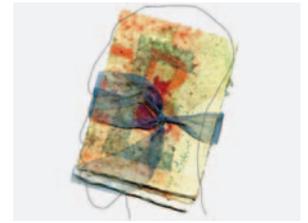
**NETABSTRACTION** is an attempt at abstracting the dynamic content of the Web in real time. These Shockwave programs will surf the web on their own in order to create continuous random collages out of the texts and the images that they find along the way. Enter any URLs to start. They will randomly 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.



The Hospital

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?

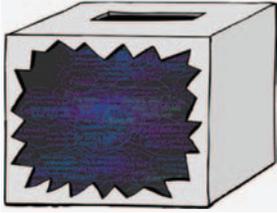
**The hospital** is today an abandoned building. Broken, displaced, damaged, eroded, its interior now compares to a mutated skin covered with open scars leaving before us a body that finds its existence in a narrow universe between dream and reality, clean and unclean, logic and illogical, life and death.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



A Love Letter to Kennedy

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



Fagus Se Desnuda  
(Fagus gets naked)



Let them sing it  
for you



¿ digital objects ?

88

**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.

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.

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.

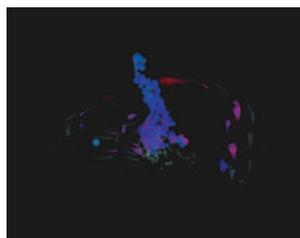
Technical objects can't be seen as neutral. Rather such an object has inscribed some cultural imprints of its designers and the context it emerged. But already the definition of borderlines to create an entity or object out of other elements and relations have to be questioned if the meanings of technology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



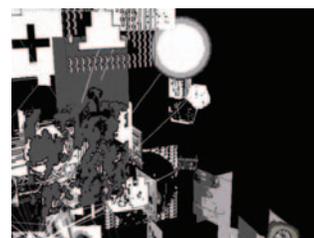
2Toogl



The Bigear project



W:Mute



MESH

**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 seqüência 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.

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.

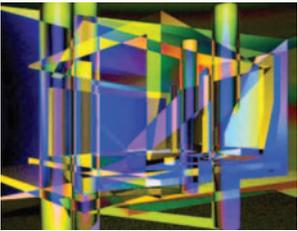
Our life is made of facts, of several moments. As time goes by, these moments become memories which I can consider as beautiful or unpleasant, or memories of beautiful or unpleasant facts.

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

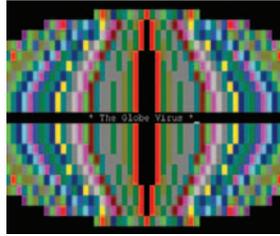
There is nothing in the image that isn't in the code. Yet, the code reveals nothing, no meaning, no function, no interpretation...

**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.



Spacetime



CyberZoo



GWEI - Google Will Eat Itself

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

90

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 accesoires except brain and conciousness. This is a modell of creativity.

**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.

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 come 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.

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 polemic 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.

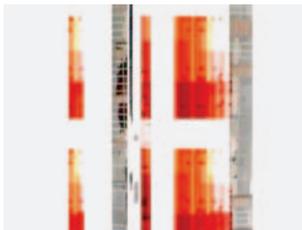
We are always confused and afraid by looking at a variety of ourselves. But if you want to solve the problem. Kill yourself accustoming to the others' eyes, as a result, you will find yourself.

HFR-LAB  
(CHIARA HORN &  
DAVIDE QUAGLIOLA)

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

HENRIK BRUUN

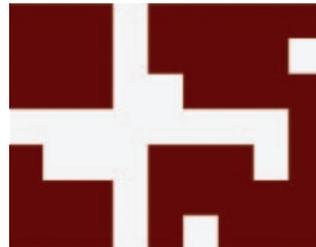
IMAGE z[ONE]



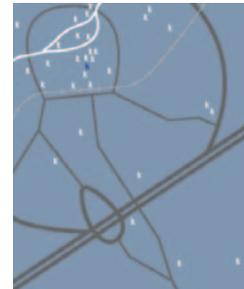
Cityscan



Oddition



Interactive Dannebrog variant



Citysnapper\_Game

**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** 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** 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\_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.



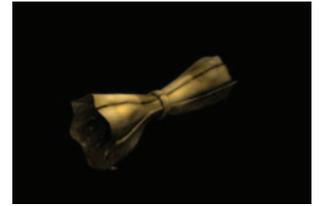
photoclock



Mi Babilonia



Intermundos.org



Telefagia

92

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** 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.

**Mi babilonia** 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 in 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 of loneliness.

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 integrated in this process. Intermundos contributes from the south, through 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** resultou da pesquisa de como apresentar o material videográfico das teleperformances colaborativas do Perform as uma mídia interativa. No evento são mostradas imagens de travesias 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 Perform 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

**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 convida 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

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** 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

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.

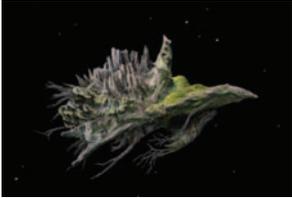
The urban operator **MadeinMTL.com** is a rich media application site that enables the user to explore the city through 15,000 photographs, 400 texts, 50 hours of video, 40 sound bites, as well as 25 short films that truly capture the spirit of Montreal in a virtual experience.



WebMIDifier

O **WebMIDifier** 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 **WebMIDifier** 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.

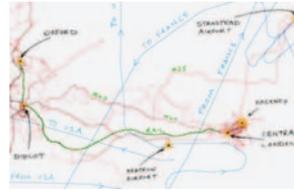
The **WebMIDifier** reads web pages and converts them to MIDI music. Users visiting the website can enter the URL to their favorite website or blog and the **WebMIDifier** will read the page, strip the text out of the HTML and translate the resulting text into MIDI. The algorithm is fairly basic. Each 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



Scenes from a Backward Glance



GPS Drawing



eating canvas

94

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.

CZE

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.

AUS

O projeto **GPS drawing** 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.

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** 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.

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.

GBR

JASON NELSON

JIM ANDREWS

JOHANNES AUER  
aka FRIEDER RUSMANN

JULIANA SATO  
YAMASHITA



The Bomar Gene

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

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

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 ideia 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

**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 tri-dimensional 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



round trip/one wa



Pieces of Herself

Life After Wartime  
CD-ROM

96

**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.

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.

**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, clipes de papel no escritório).

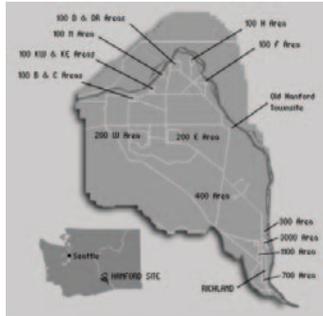
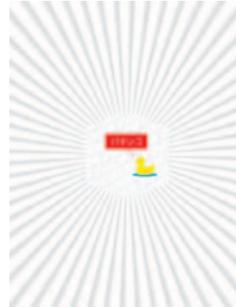
**Pieces of Herself** explores feminine identity and embodiment in relationship to public and private space. Using a game interface with drag-and-drop icons, it encourages viewers to scroll through familiar environments (e.g., domestic, outdoor, work) with the task of retrieving "pieces" (for example,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

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.



Stunt Dummies

Safe As Mother's Milk:  
The Hanford Project

Friendster Pachinko



Citysnapper\_game

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 inter-related 3D virtual environments.

A Reserva Nuclear Hanford fica em uma área de quase 1.500 quilômetros quadrados no deserto 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.

**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.

**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.

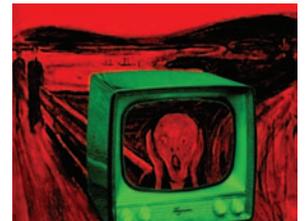
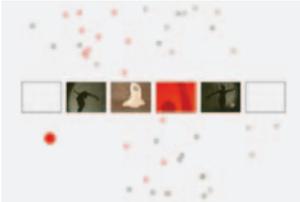
**CITYSNAPPER\_Game** is a playful visual approach of the contemporary metropolitan space that leads, during a week, to a collection of urban images, which can be followed through a 3D modeling of the city on a web interface.

LALI KROTOSZYNSKI

LASSE RAA

LEONORA FINK,  
CLÍCIO BARROSO,  
FERNANDO VELÁZQUEZ  
& NACHO DURÁN

LEONORA FINK &  
NACHO DURÁN



BODYWEAVE

RECODE

A Cidade Utópica

Pixzle

98

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.

Um vídeo escrito em DNA.

A video written in DNA.

**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 city of your dreams?".

**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.

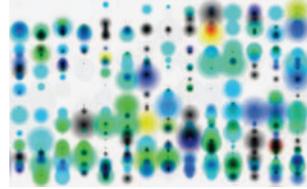
**PIXZLE** has a relation with the images, photos, drawings and messages that exist in our imaginary. Our brain decodes this stimulus to help us interacting with the ambient around us.



Graffiti Studio and  
www.vandalsquad.com



Actions (after Lewitt,  
Baldessari, and Kaprow)



Migration



Hippie Brain Explosion

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** 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 OVNIs 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.

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.

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

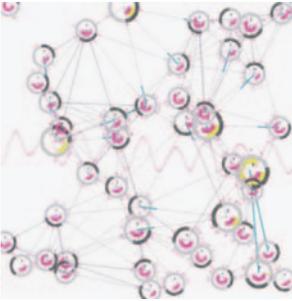
The **Infome Imager** is a Web-based collaborative software for creating visualizations of, and interfaces to, the environment created by the Web.

**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.

**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.

**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.



The Ecstasy of Communication Hermenetka

SAFE 1.0  
todos os sistemas,  
o sistema

APARIÇÕES FOLCLÓRICAS

100 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.

Hermetetka (acrônimo formado pela associação de Hermes, deus grego das comunicações e das trocas; net, de internet; e Ka, figura mítica do antigo Egito, polimórfica, que presidia a passagem para o mundo invisível, o reino dos mortos) é um projeto de net-arte que gera cartografias randômicas a partir de buscas em bancos de dados.

**Hermetetka** is a net-art project that generates fortuitous cartographies from search engines in data bases. The starting point of the Hermetetka project is the Mediterranean viewed as a spiritual scenery of thoughts, as a method and search of knowledge. Hermetetka is an acronym formed from the association of Hermes, Greek god of communication and exchange; net, from Internet; and Ka, a very complex part of the symbolism in ancient Egyptian mythology. Ka represents the consciousness and the guide of the invisible world, the kingdom of the dead.

**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 suite 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.

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.



Utopia

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.

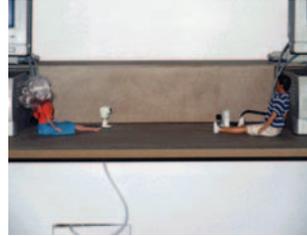
Cyclic strobing lights dominate the horizon of a possible reality of prolific antenna construction.



Agent Ruby

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

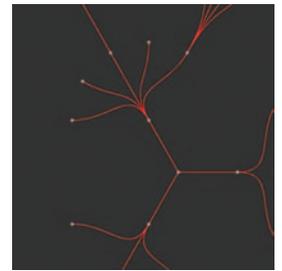
**Agent Ruby** is the star of Lynn Hershmann's excellent film Teknolust. WIRED named Agent Ruby "Best Female Pleasure Bot".



FAN

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.



NODEMAIL.ORG

**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.



Títtere



Lumperica Animado



Solid



Who is afraid of rgb?

102 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 diábolo.

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

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.

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.

**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.

**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.

**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** é minha primeira declaração sobre a relação entre pintura e arte computadorizada.

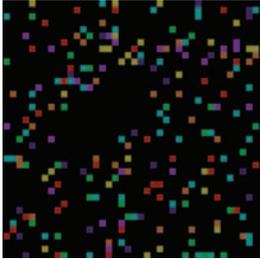
**About: Saint Luke Drawing the Virgin** is my first statement about the relationship from painting to computer art.

MARTHA CARRER CRUZ  
GABRIEL

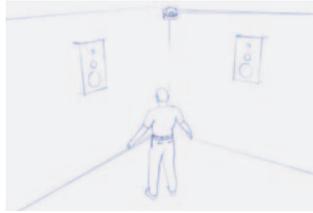
max Min

MdB [aka GOO]:  
MICHEL DE BROIN,  
GUILLAUME LABELLE

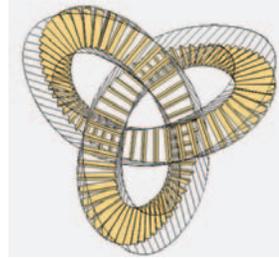
MELINDA RACKHAM



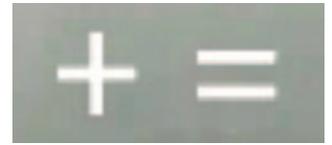
moZaico de voSes



KEITH



Algorithms for Public  
Spaces | Tangible  
OpenSource Programming  
for Architecture



targetEquals, blutxt  
(2 mobile phone video works)

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.

**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.

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.

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 esculpido, 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.

MICHAEL BRYNNTRUP

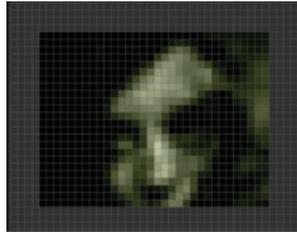
MICHAEL TAKEO  
MAGRUDER

microRevolt:  
BETTINA ESCAURIZA,  
MELISSA MANSFIELD,  
CAT MAZZA

MIKE SARFF &  
TIMOTHY WHIDDEN



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



Encoded Presence  
[ auto-portrait  
of E. Puente ]



knitPro and  
Nike Petition Project



1 Year Performance Video  
(aka samHsiehUpdate)

104

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.

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.

**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 crocheteira, 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 garment workers.

**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.

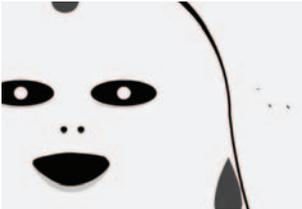
**1 year performance video** continues MTAA's series of Updates. Our Updates resound seminal performance art from the 60s and 70s in part by replacing human processes with computer processes. "1 year performance video" updates Sam Hsieh's One Year Performance 1978-1979 (aka Cage Piece).

DEU

GBR

USA

USA



Drops

**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.



Flag Metamorphoses

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).

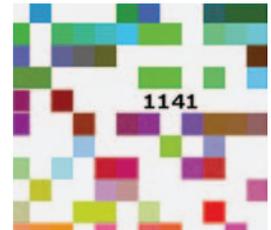
A collaborative / participatory art project for the internet — a continuously growing animation with many authors: The flags of every nation in the world will transform into each other in a flash animation.



The Fragile Circus

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.



TruValU

**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.

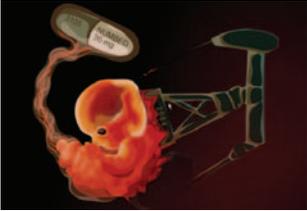
**Tru ValU** is a netart project which employs webpage counters via cgi scripts, and the web safe 216 color palette.

**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** 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.



BlueSuburbia



The Diagonale



Les marcheurs



pangaea and ice

106

**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.

SVN

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.

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.

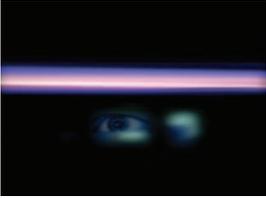
A video postcard filmed during the last ars electronica festival in Linz where an old man is feeding birds by the river. Can we "paint" a video? Music by Fixi.

FRA

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.

USA



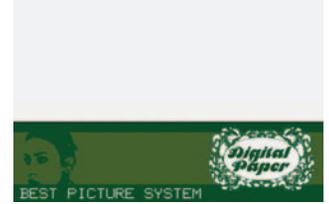
pdx\_01



11/6 Steel H Aços Atos  
+ 9/11 ReVisited



The Profane Earth



THE BEST PICTURE SYSTEM

**Pdx\_01** é um trabalho cativante de paisagem visual e sonora, em partes iguais. Nomlg. 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. Nomlg. 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.

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.

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.

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.

PABLO RIBOT &  
DEBBIE GRIMBERG

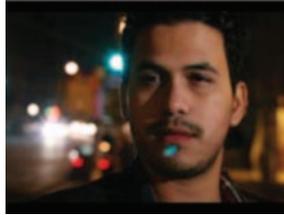
PATRYK REBISZ

PAT BADANI

PAUL CAMACHO



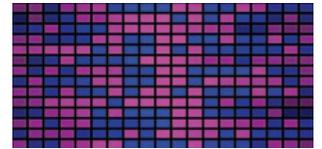
TRIP N' A HALF



F



Where are you from?  
Stories



FSA

108 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 unusuual of the hunt.

Curta-metragem filmado com câmera fixa.

Short film shot with still camera.

**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 freqüentemente 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.

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.

ESP

USA

USA

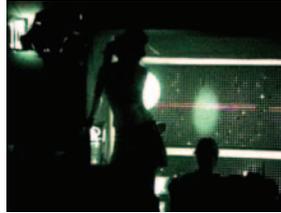
DEU



Collective Geology  
of the Erased Space

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 preñes, como se de alguma maneira a memória da comunicação tivesse se revelado nos estratos.

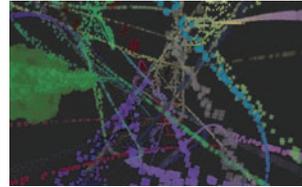
In this work, viewers are presented with an imaginary strata formed from those lost spaces between sites, machines, addresses and links as if they had collapsed upon themselves. This strata is imbued with fragments of conversations, recollections, errant sounds and pregnant silences as if the memory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



Todo por amor  
Buenos Aires dance

**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 sentimos e nos comunicamos através dela.

**Todo por amor-Buenos Aires dance** is an autoproduce 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.



Coresmotores

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.



Code Calvino

**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.

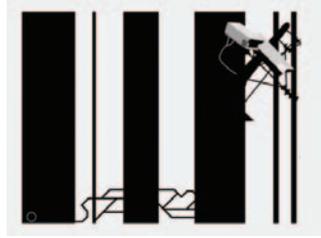
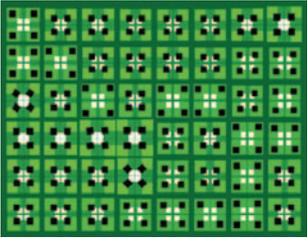
**Code Calvino** is based on Italo Calvino's "If on a Winter's Night a Traveller", a novel that addresses the many complex relationships between author and reader. In this project, a database containing the entire text of the book is accessed through an online Java applet. Rather than being able to follow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

PETRONIO BENDITO &  
PETER BURKE

PREMA MURTHY

Projeto **Moozak Urbana:**  
ANTONIO BELCHIOR DA  
SILVA NETO, DALTON  
SESOKO, FELIPE TREVISAN  
OLIVEIRA, FELIPE  
SBRAVATE DE ABREU,  
GUSTAVO MENDONÇA,  
PEDRO OLIVEIRA,  
RENATO QUIRINO

REINER STRASSER



PULSE | TRACE | RESTORE

Bindigirl

Moozak Urbana

>>oh<<

110 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.

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.

O Projeto **Moozak.Urbana** foi baseado em um texto de Jorge Luis Borges chamado "A Biblioteca de Babel" e no livro "A Afiinação 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 Afiinação 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.

>>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.

RISA HOROWITZ

RITIANE DA SILVA,  
RAFAEL HENRIQUE SOUSA,  
DANIEL SANTOS,  
RENATA DEFORMES,  
MAURIS HENRIQUE  
SANTOS

ROBERT SEIDEL

RODRIGO DE TOLEDO



Melitzah



O Vingador do Futuro



\_grau



Rodrigo de Toledo  
media art retrospective  
1984 – 2005

**Melitzah** é definida por seu processo de criação. O trabalho lida com a natureza polissêmica da linguagem, comunicação interpessoal e disciplina pessoal. Melitzah paira entre uma série de perguntas pessoais sobre legibilidade, interpretação, expressão e compreensão, e um empreendimento arquivístico semi-lexicográfico.

**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.

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 of the story O Vingador do Futuro from Philip Kendrick 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** 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 etereamente. 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 where 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...

O website de De Toledo apresenta uma coletânea de seus projetos: Natura Synthetica – Syncretismo 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).



Archive 2

112 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 seqüência 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.

GBR



LOVE

**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."

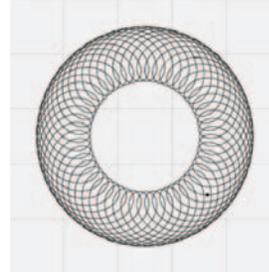
**SIDA / AIDS** é a resposta a um e-mail agressivo que recebi de uma pessoa infectada com o vírus da Aids.

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

**CRASH** 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.

USA



movimientos

**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.

**árboles 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.

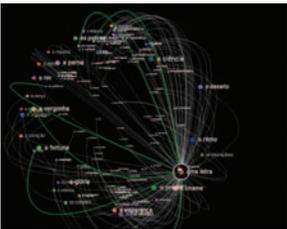
**Cerebro de Edgardo** é uma abordagem humorística dos generativos lingüísticos, baseada em uma rede gramatical e um caminho aleatório (browniano).

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

**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.

ESP



spheres/esferas



Skafandr music video



patrickwatson.net



SINPLEX.com

**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...

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.

**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 cinemáticas 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.

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.

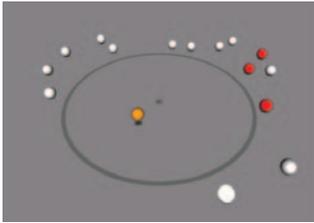
I once visited Japan's oldest private house with two other friends. We were sitting on a porch, doing nothing, when we saw water dropping from the straw-thatched roof. The image I had at the time made me want to create Sinplex. In the beginning I put in sound, and it had color, so it was not monochrome.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

SILVER

SILVIA LAURENTIZ,  
MARTHA C. GABRIEL,  
LUCIANO BOSUEN &  
CRISTINA MIZUSHIMA

SO YOUNG YANG

STÉPHANE DEGOUTIN &  
MARIKA DERMINEUR



DribbleX



Comunidade de Palavras



t.i.e. verb in daegu stile



Googlehouse

114

**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.

O projeto **Comunidade de Palavras** consiste em criar condições a um sistema de palavras para que este possa vir apresentar padrões emergentes, ou ainda, macrocomportamentos observáveis. É um sistema multiusuário que se compõe de um ambiente onde o participante é convidado a escrever linearmente seu poema e de um ambiente tridimensional interativo onde o participante pode observar, interagir, transformar e posicionar este mesmo poema.

The project **Community of Words** consists of creating conditions for a system of words to be able to present emergent patterns, or observable macro-behaviors. It is a multi-user system on the web that processes through an environment where the users are invited to write line by line their poems, and they also can observe, interact, change and move their poems in a 3D interactive space.

Uma reunião de quatro mulheres coreanas, conversando e relaxando, tipicamente no chão, ao redor de uma mesa de chá. Nessas circunstâncias, elas são confrontadas com o aprendizado das palavras, expressões e sutilezas da língua inglesa.

A gathering of four Korean women, talking and relaxing – typically enough – on the floor around a tea table, but now they are confronted with learning the words, the expressions and the foreign sensibilities of the English language.

**A Willing Nostalgia for What I didn't used to care about**  
A nostalgia é um efeito circunstancial. Muitas vezes é provocada por coisas não necessariamente associadas a boas lembranças. No entanto, esse efeito circunstancial pode ser estranhamente prazeroso, dependendo do ambiente em que ocorre.

Nostalgia is a circumstantial effect. It is often triggered by things that are not necessarily associated with fond memories. However, this circumstantial effect can be strangely enjoyable depending upon which setting it has been brought into.

The **GOOGLEHOUSE** é um processo online que constrói uma casa com imagens de ambientes domésticos (sala de estar, sala de TV...) colhidas na internet usando uma máquina de buscas de imagens.

The **GOOGLEHOUSE** is an online process that builds a house with images of domestic rooms (living room, tv room...) picked up on the internet using an image search engine.

NOR

BRA

USA

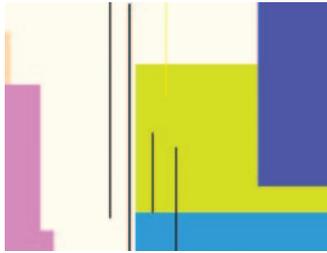
FRA



Traces of Culture:  
Searchbots Scour the Web

**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.



Color Composer

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.

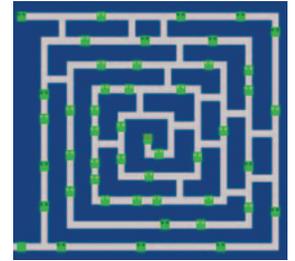
In this project I designed and constructed a c# software program that served as a stand-in for the act of composing. Using an internet service that harvests the chaos of atmospheric radio-wave frequency noise, entropic energy becomes the surrogate for creative energy. My latest work using this software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



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

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.



The Bubble Bath

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.

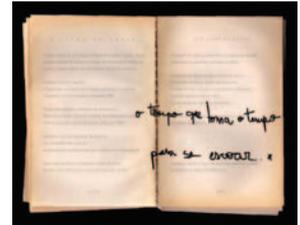
The mouse-driven reader by clicking your way through a hypertext, you have the freedom of choice – many readers tend to believe. For those free spirits, the bubble bath has been built as an educational training camp. **The Bubble Bath** staff knows only one goal: to make the readers learn to love the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

**SWAMP (Studies of Work Atmospheres and Mass Production)**  
**DOUG EASTERLY & MATT KENYON**

**TAMAR SCHORI**

**TAMARA LAI**

**THAÍS STOKLOS**



Point-of-Purchase Portraits

Beadgee

sacrifier le  
 Sacrifice sacrificing

HiperPoesia  
 [Hyperpoetry]

116 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 tiquetes 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** 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** Software escrito com o objetivo de mixar 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.

USA

**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.

ISR

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 > catharsis; 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 of-fering; oblation; devotion; voluntariate; love... topics :: art: carnal art, body art / parental sacrifice / work / religion: priesthood, saints, martyrs / politic: patriotism, militancy, attack-suicide, buckled women.

BEL

O **HiperPoesia** provoca a multiplicidade. Uma experimentação, onde a leitura não tem início nem fim, e sim complementações. Jorge Luis Borges diz: "Texto definitivo é aquele que vence somente pelo cansaço". O livro que ganha maior potência através da rede. Um livro vivo de tempo vertiginoso.

**HiperPoesia** incites to multiplicity. An experimentation in which reading does not have beginning nor end, but rather complementation. Jorge Luis Borges says: "A definitive text is that which only wins through exhaustion." The book that gains a greater power through the net. A living book of vertiginous time.

BRA



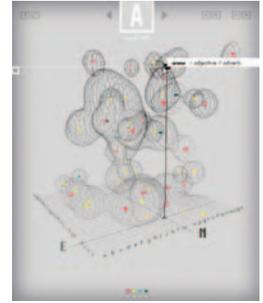
Vertical



Bit mirror



War Everyday



base 26

Combinando gráficos expressionistas com humor negro e uma partitura divertidamente lúgubre, o filme absurdista apresenta um mundo que desliza para a ruína, arrastando casas, pássaros, ídolos, balões e o pouco que resta de razão.

Combining expressionistic graphics with black humour and an amusingly lugubrious score, Théodore Ushev's absurdist film presents a world sliding towards ruin, carrying with houses, birds, idols, balloons, and what a little is left of reason.

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 granular synthesis into particles. Movement, noises and voice release a simulated swarm behavior in this graphical and acoustic particle system.

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 exibe 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 compositing techniques.

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.

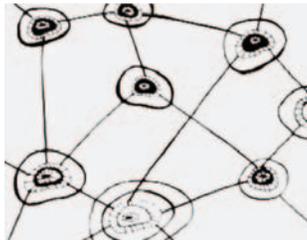
Four-letter words have a special status in the english language and culture, counting in at over 1650 words. In most cases the term is only used to address the more crude, sexual subset and its use has been effectively eliminated from the language of "good" society, mainly due to its negative connotations 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.



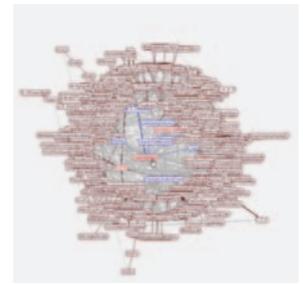
Samsara



Acaso / By Chance



Projeto Eletro-I-Man



RhNav - Rhizome Navigation

118

**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** 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** é uma obra de arte feita como uma mensagem enviada a uma lua de Saturno chamada Titã.

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

**ACASO:** Acontecimento incerto ou imprevisível; sucesso improvisto, 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 see, perceive, and create.

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.

**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 Mille 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 Guattaris Milles 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.



Alt\_Img\_Tate

**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.



Earthly targets

**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.



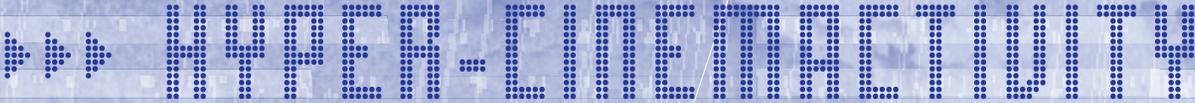
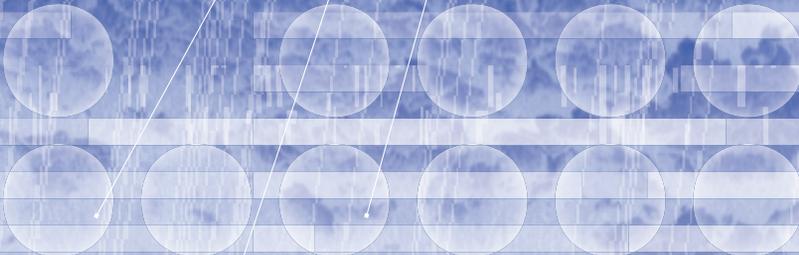
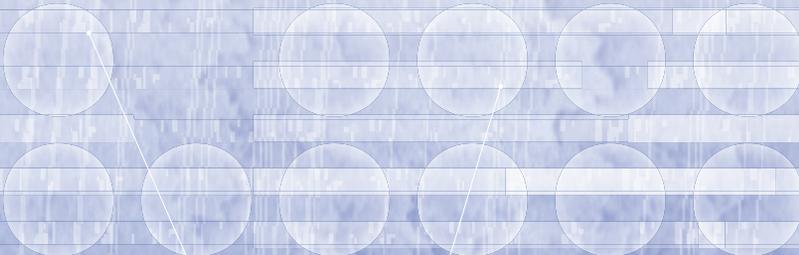
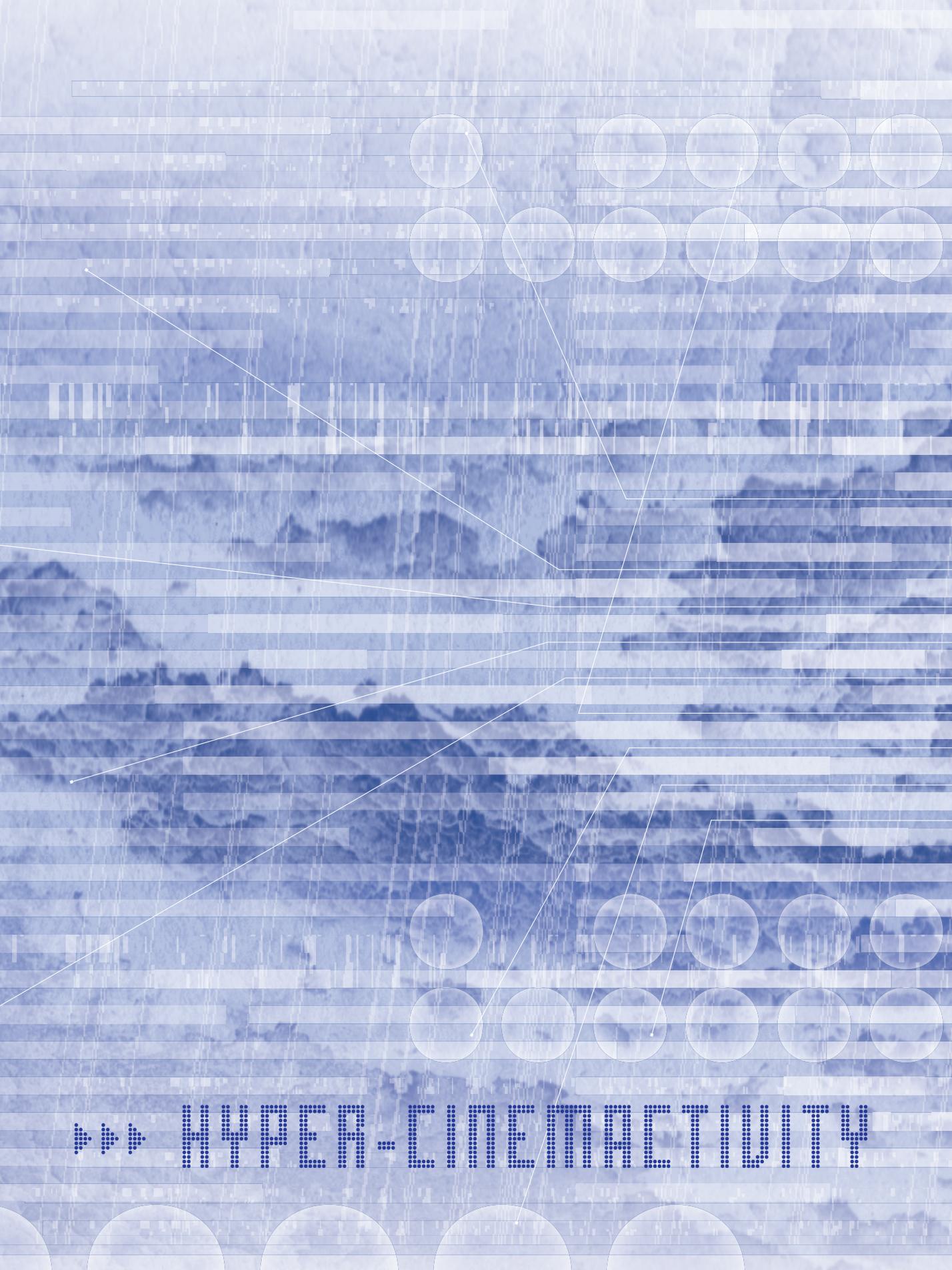
O Pintassilgo e a Mamona

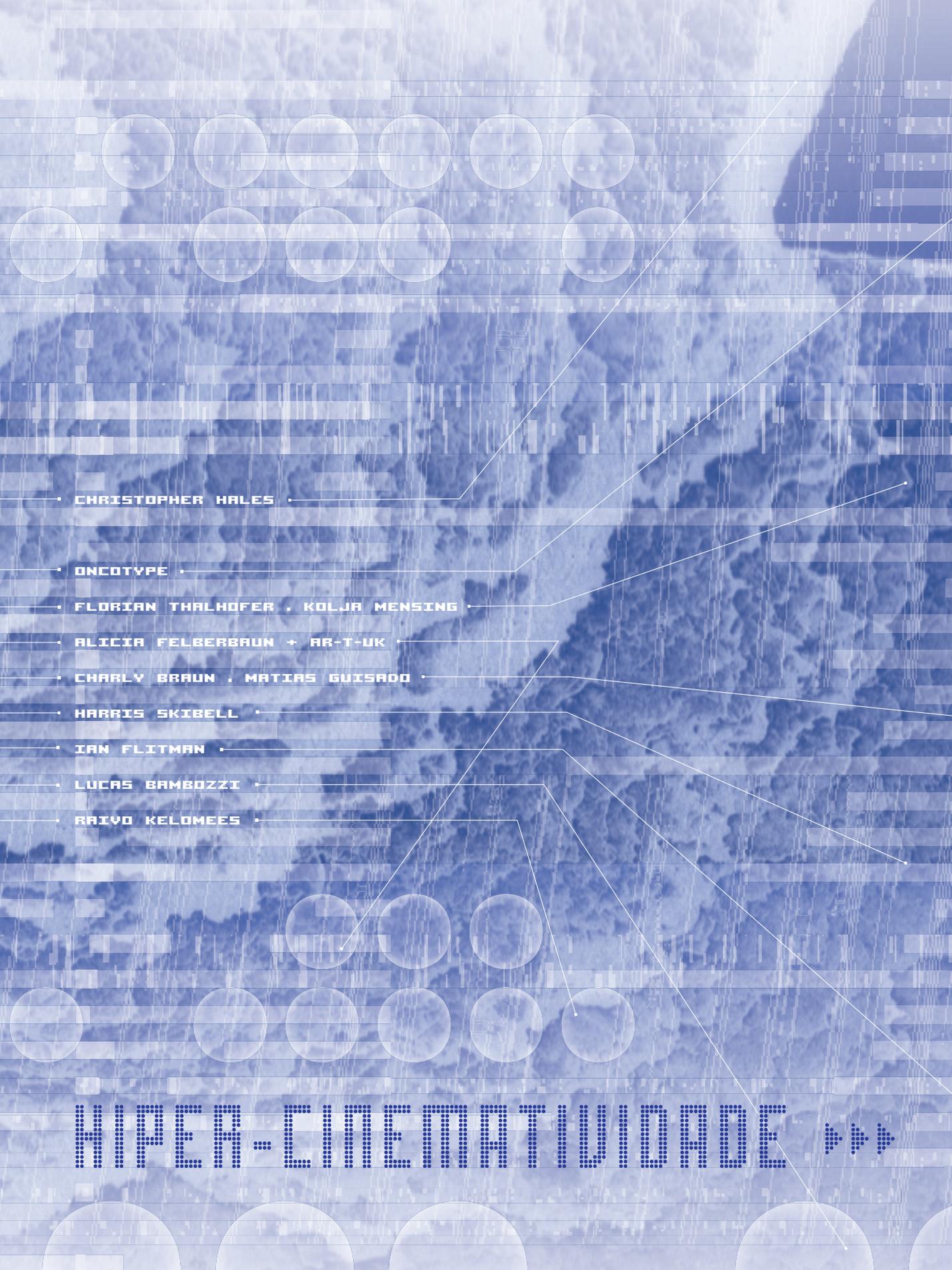
**O pintassilgo e a Mamona** é uma animação experimental (motion design), na qual coloquei alguns flashes de minha infância.

**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.





CHRISTOPHER HALES

ONCOTYPE

FLORIAN THALHOFER . KOLJA MENSING

ALICIA FELBERBAUM + AR-T-UK

CHARLY BRAUN . MATIAS GUIRADO

HARRIS SKIBELL

IAN FLITMAN

LUCAS BAMBOZZI

RAIVO KELOMEES

CHRISTOPHER HALES  
ONCOTYPE  
FLORIAN THALHOFER . KOLJA MENSING  
ALICIA FELBERBAUM + AR-T-UK  
CHARLY BRAUN . MATIAS GUIRADO  
HARRIS SKIBELL  
IAN FLITMAN  
LUCAS BAMBOZZI  
RAIVO KELOMEES

## CHRISTOPHER HALES

Coletânea de filmes interativos 1995-2005

Interactive Film Compilation 1995-2005

GBR

122



Sinopse dos filmes "Jinxed!", "The Twelve Loveliest Things I Know", "Sketchbook", "Spring, Summer, Autumn, Winter", "Len's Stories", "Bliss", "Grandad", "Tallinn People's Orchestra", "The Square", "Kesä".

Summary of the films: "Jinxed!", "The Twelve Loveliest Things I Know", "Sketchbook", "Spring, Summer, Autumn, Winter", "Len's Stories", "Bliss", "Grandad", "Tallinn People's Orchestra", "The Square", "Kesä".

The DVD-rom contains a collection of experimental interactive movies made by the artist during a decade, many of which were developed for touch-screen or sound-activation but which can be enjoyed at a normal computer configuration with monitor and mouse. The films are characterized 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 recognizable 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. At the same time the ideas and content are more important than the technology, which means that the films have been produced using inexpensive desktop equipment. The earliest works were designed for a touch-screen installation, which was originally displayed at ARTEC95 in Nagoya, Japan, and has been setup since then in galleries from Australia to Iceland and which toured with the Future Cinema exhibition curated by the ZKM.

The interaction is nearly always pitched at a simple, intuitive level and is often intimately integrated with the "story": for example, the viewer sometimes only needs to make a touch on the screen (or click with the mouse) in the right place at the right time, a process sometimes described as spatio-temporal linking.

"Jinxed!" is a such a film, having an easily understood structure and an immediate and visual response to the viewer's interaction. It is a drama-based slapstick comedy that fits the classic model of joining video segments together in a branching system, though it is also episodic in that there is no ultimate beginning or end. We are battling against the protagonist who has a goal to achieve and we try to hinder him in achieving it by selecting "jinxed" objects at the right moment. There is a certain element of gameplay, but a humorous and malicious

O DVD-rom contém uma coletânea de filmes interativos experimentais feitos pelo artista ao longo de uma década, muitos dos quais foram desenvolvidos para "touch-screen" (toque na tela) ou ativação por som, mas que podem ser apreciados com uma configuração normal de computador, com monitor e mouse. Os filmes são caracterizados por trabalhos de ação ao vivo em que as metáforas visuais de interação são inerentes ao material filmico, 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 desconstróem ou reiventam definições da palavra "filme": a inovação está na interação e no tipo de estrutura da "história". Ao mesmo tempo, as idéias e o conteúdo são mais importantes que a tecnologia, o que significa que os filmes foram produzidos usando equipamento desktop de baixo custo. Os primeiros trabalhos foram criados para uma instalação touch-screen que foi exibida originalmente na ARTEC95 em Nagoya, Japão, mais tarde foi montada em galerias da Austrália à Islândia e viajou com a exposição "Future Cinema", sob curadoria do ZKM.

A interação ocorre quase sempre em um nível simples e intuitivo, e muitas vezes está intimamente integrada à "história": por exemplo, o espectador precisa em certos momentos tocar a tela (ou clicar com o mouse) no lugar certo e na hora certa, processo às vezes descrito como ligação espaço-temporal.

"Jinxed!" (Má sorte) é um desses filmes, com uma estrutura de fácil compreensão e uma resposta visual imediata à interação do espectador. É uma comédia pastelão-dramática que se encaixa no modelo clássico de unir os segmentos de vídeo em um sistema ramificado, embora também seja episódico na medida em que não há um início ou fim precisos. Estamos lutando contra o protagonista, que tem uma meta a alcançar, e tentamos prejudicá-lo em seu objetivo selecionando objetos "jinxed" no momento certo. Existe um certo elemento de jogo, mas a satisfação bem-humorada

e maliciosa com as desgraças do herói é o objetivo mais interessante. A interação é simples: partes da casa tornam-se "pontos quentes" de má sorte por apenas dois segundos, e o espectador deve clicar nesses pontos para atingir o objetivo do filme, de prazer malicioso e riso. Em uma versão alternativa (não mostrada em "Future Cinema"), a interação é provocada pela platéia gritando com força no momento certo. Embora culturalmente o filme se passe em um apartamento em Londres, há pouco uso de linguagem e a comédia é visual – decisões conscientes que claramente ajudaram a popularizar essa obra.

Os filmes de ficção formam uma pequena parte de meu trabalho. "The Twelve Loveliest Things I Know" (As doze coisas mais adoráveis que conheço) é um documentário pessoal baseado em uma pesquisa das coisas elementares que as crianças acham basicamente satisfatórias. Doze áreas de memórias de infância são acessíveis em um único clipe contínuo. Cada área pode ser penetrada e explorada de maneira lúdica e reflexiva. A densidade da informação – grande parte da obra consiste em telas divididas – e os "pontos quentes" de cores dinâmicas atraem a concentração dos espectadores e produzem um efeito comovente e imersivo. A trilha sonora musical muda com o clipe, dependendo do clima desse clipe. A interação é intuitiva – coisas dentro do filme que captam o olhar: geralmente elementos coloridos ou móveis. O objetivo do público é curiosidade e reação emocional ao tema e apreciação visual das imagens e da música. O retorno que tive desse filme me mostrou que a estrutura é uma referência útil para o espectador se orientar, embora uma crítica tenha sido que era difícil entender o que acontecia na estrutura e alguns dos "pontos quentes" eram muito ecléticos. No entanto, o principal objetivo desejado, de produzir uma peça emocional e intensa, foi alcançado (um espectador disse: "Agora sinto que posso dar muito mais ao meu filho, depois de ver seu filme").

Uma obra curta que mostra meu interesse pelos aspectos visuais da interação intitula-se "Sketchbook", porque surgiu como um veículo para experimentar certas idéias, assim como um artista tradicional usaria um caderno de desenho. Também foi uma tentativa de fazer algo interessante, simplesmente filmando num raio de 100 metros no campo, onde se revela um mundo interativo. A seqüência de natureza reinicia indefinidamente, até que o espectador toque o ponto chave interativo, que na maioria dos casos é instintivamente evidente. Isso provoca um desdobramento. Há 30 esquetes diferentes: nesta versão são acionados puramente ao acaso, sem qualquer sugestão de seqüência ou narrativa.

satisfaction at the hero's misfortune is the most engaging goal. The interaction is simple: parts of the house become "jinxed" hot spots for just 2 seconds and the viewer must "click" at these hot spots to achieve the movie's goal of malicious enjoyment and laughter. In an alternative version (not shown in Future Cinemas) the jinx is triggered by the audience shouting loudly at the right moment. Although culturally the movie is clearly set in a London apartment, there is little use of language and the comedy is visual, conscious decisions which have clearly helped to make this a popular work.

Fictional movies have been a small part of my work, "The Twelve Loveliest Things I Know" is a personal documentary film based on research into the elementary things that children find fundamentally satisfying. Twelve areas of childhood recollections are accessible from a single, looped clip. Each area can be dipped into and explored in a playful and reflective manner. The density of the information – much of the piece consists of split screens – and the dynamic colorful "hotspots" engage the viewers concentration and produce a moving and immersive effect. The musical soundtrack changes with the clip depending on the mood of that clip. In this movie the interaction is intuitive – things within the film that catch the eye: generally moving or colorful items. The audience's goal is curiosity and emotional response from subject matter, and visual appreciation of the images and music. Feedback from this movie showed me that the structure was a useful reference for the viewer to orientate themselves, though a criticism was that it was hard to work out what was happening in the structure and some of the "hotspots" were very eclectic. However the main goal of aiming to produce an emotional and intense piece was achieved (one viewer said "now I feel I can give so much more to my son having seen your film").

A short work which shows my interest in the visual aspects of interaction is entitled "Sketchbook" because it came about as a vehicle to try out certain ideas, in the same way that a traditional artist might use a paper sketchbook. It was also an attempt to make something engaging simply by filming within a 100 meter radius in the countryside, in which an interactive world is revealed. Nature sequences will loop indefinitely until the viewer touches the interactive key point which in most cases is instinctively obvious. This will trigger a denouement. There are 30 different sketches: in this version called up purely at random without any suggestion of sequence or narrative.



Kesä ("Summertime" in Finnish) is a narrative remake of "Sketchbook" filmed in the summer of 2001 in the Finnish countryside. It was a first attempt at designing for the restrictions of broadband delivery with the fixed limitation of a maximum data rate of 500 Kbits/second. Whereas "Sketchbook" presents a collection of ideas in a random order and without narrative, "Kesä" presents 45 scenes which represent a single day in the Finnish countryside in some sort of chronological order from dawn to dusk. The scenes intercut between human life in and around a wooden country house, and the small dramas of nature occurring in the immediate environment. There is one "hotspot" in each scene which must be found by the viewer in order for the rest of the scene to play out. 43 scenes complete the film's passage from morning to night.

"Kesä" ("Verão" em finlandês) é uma versão narrativa de "Sketchbook" filmada no verão de 2001 no campo, na Finlândia. Foi uma primeira tentativa de criar para as restrições da banda larga com limite máximo de 500 Kbits/segundo. Enquanto "Sketchbook" apresenta uma série de idéias em ordem aleatória e sem narrativa, "Kesä" mostra 45 cenas que representam um único dia no campo finlandês numa espécie de ordem cronológica, do amanhecer até o fim do dia. As cenas misturam a vida humana dentro e fora de uma casa de campo de madeira aos pequenos dramas naturais que ocorrem no ambiente ao redor. Existe um "ponto quente" em cada cena que o espectador deve encontrar para que o resto da cena seja exibido. São 43 cenas na passagem completa do filme, da manhã até a noite.



"Spring, Summer, Autumn, Winter" (Primavera, verão, outono, inverno) é uma experiência em que o espectador, por interação, pode reconstruir os vestígios deixados em uma paisagem pelo cineasta em seu próprio filme, e assim joga com o conceito de tempo cinematográfico. Existem quatro cenas, cada uma de uma estação diferente, concebidas como quadros. Cada qual tem sua própria "estrutura dramática". Tocando a tela no lugar certo, no momento certo e na seqüência certa, é possível revelar o percurso do cineasta no momento em que registrou o filme. Não há pistas ou indícios visuais para indicar onde se deve tocar (ou clicar), é preciso encontrar através de exploração. Existe um "final" definido para cada um dos quadros. Os espectadores devem descobrir que é possível avançar no quadro se tocarem consistentemente a tela no local certo e na seqüência certa, descobrindo um caminho de pegadas. Se isso não for feito, as pegadas desaparecem uma a uma.

"Spring, summer, autumn, winter" is an experiment in which the viewer, by interaction, can reconstruct the traces left in a landscape by the filmmaker in his own movie and as such it plays with the concept of cinematic time. There are 4 scenes, each from a different season, conceived as tableaux. Each has its own "dramatic structure". It is possible by touching the screen at the right place at the right time and in the right sequence, to reveal the filmmaker's path at the time of recording the movie. There are no cues or visual clues to indicate where to touch (or click) and this must be found by exploration. There is a definite "ending" to each of the tableaux. Viewers need to discover that it is possible to advance in the tableau if they consistently touch the screen in the right place in the right sequence to uncover a pathway of footsteps. Failure to do this sees the footsteps disappear one by one.

"Len's Stories" is a documentary video-portrait filmed in a single hour-and-a-half take, with 65-year old Len Buck recounting 20 lengthy stories of his life. In the same manner that a narrator often needs prompting, Len pauses often to scratch his head, think, drink, etc. and the viewer must make a touch in order to make him continue the story. Otherwise he starts off on a different episode. Red frames show that a sequence can be interacted with, with a touch ensuring that Len continues telling the same story: otherwise he starts something new. In this piece one can click anywhere on the movie and an alternative version has been adapted for shouting.

"Grandad" is also a video-portrait of the closed life of an elderly retired watchmaker, who relies on the friendship of his aging dog Jack for company. This work investigates how events in space can be mapped out in an interactive movie, in a way that is almost – but not completely – representational, by creating a cinematic space from combining separate moving image streams ("split screening") which are asynchronous. This means they are not permanently linked together and each screen can show autonomous behavior. These 9 spaces – from which he can never break free – represent the limited horizons of Grandad's life in a northern mill town. At the beginning of the program Grandad is cuddling his dog "Jack", but sends it to its kennel, and after Grandad falls asleep the dog decides to run away. When Grandad wakes up he proceeds to look for his dog – which always seems to manage to evade him. Because of the programmed behaviors in the film and its database of video scenes, this movie is a spectacle which is (slightly) different every time.

"Bliss" is an earlier work that shares the same on-screen format as "Grandad", made as a contribution to an eponymous Arts Council of England funded CD-ROM featuring different personal artistic expressions inspired by the short story Bliss by Katherine Mansfield. In this respect it is an enacted work of fiction. Nine movie streams are displayed simultaneously, and these conceptually represent nine scenes in a blissful domestic interior. For example a baby at peace, a hot bath running, gramophone playing. By skillful interaction within each scene, it is possible to maintain a blissful state of order, but each scene has a tendency to go out of control such that a lack of attention and interaction brings about chaos and destruction.

"Len's Stories" (Histórias de Len) é um vídeo-retrato documental filmado em uma única tomada de uma hora e meia, em que Len Buck, de 65 anos, conta 20 histórias extensas de sua vida. Da mesma maneira que um narrador muitas vezes precisa de incentivo, Len faz pausas frequentes para coçar a cabeça, pensar, beber, etc., e o espectador deve aplicar um toque para que ele continue a história. De outro modo, ele começa um episódio diferente. Molduras vermelhas mostram que uma seqüência pode ser alvo de interação, com um toque garantindo que Len continue contando a mesma história; senão ele começará uma nova. Nesta peça, pode-se clicar em qualquer lugar do filme, e há uma versão alternativa adaptada para gritos.

"Grandad" (Avô) também é um vídeo-retrato da vida privada de um fabricante de relógios idoso e aposentado, que conta com a amizade de seu velho cão Jack como companhia. Esse trabalho investiga como os eventos no espaço podem ser mapeados em um filme interativo, de uma maneira que é principalmente – mas não totalmente – representativa, criando um espaço cinemático ao combinar fluxos separados de imagens em movimento (tela dividida) que são assíncronos. Isso significa que elas não estão ligadas permanente, e cada tela pode mostrar um comportamento autônomo. Esses nove espaços – dos quais o avô nunca consegue se libertar – representam os horizontes limitados de sua vida em uma cidade do norte. No início do programa, o avô está afagando seu cachorro Jack, mas o manda para o canil, e depois que o avô adormece o cachorro decide fugir. Quando o avô acorda, começa a procurar o cão – que sempre consegue escapar dele. Devido aos comportamentos programados no filme e a sua base de cenas, esse filme é um programa (ligeiramente) diferente a cada vez.

"Bliss" (Paz) é um trabalho anterior que tem o mesmo formato de tela que "Grandad", feito como contribuição para um CD-ROM homônimo financiado pelo Conselho de Artes da Inglaterra, apresentando diversas expressões artísticas pessoais ou inspiradas pelo conto "Bliss", de Katherine Mansfield. Nesse sentido, é uma obra de ficção encenada. Nove fluxos de filme são exibidos ao mesmo tempo, e estes representam conceitualmente nove cenas em um pacífico interior doméstico. Por exemplo, um bebê tranqüilo, a água quente do banho, um gramofone girando. Através da interação com cada cena, é possível manter a situação pacífica, mas cada cena tende a sair de controle, de modo que a falta de atenção e interação provoca caos e destruição. O bebê começa a chorar, a banheira transborda,

o disco está arranhado e o gramofone quebra. As diversas telas são interligadas: por exemplo, da cena no alto à esquerda a água que transborda da banheira cai sobre a cena diretamente abaixo. O espectador pode clicar em várias cenas para manter a ordem: acalmar o bebê, fechar o livro, deter o cachorro, levantar o ferro, etc. (a imagem central não é interativa, é uma medida do nível de caos). Mais uma vez, embora o interior retratado seja de classe média inglesa dos anos 1920, os conceitos visuais por trás da obra parecem reconhecíveis para todos e não há utilização de linguagem.

"The Tallinn People's Orchestra" (A orquestra do povo de Talin) também experimenta com diversos fluxos de vídeo, ou pelo menos diversos itens assíncronos controlados pelo computador e pelo usuário. As atividades são retratadas na praça principal da antiga cidade de Talin, mostrando os moradores em suas atividades, crianças brincando, turistas, passeios a cavalo, o trânsito de veículos. Há 37 elementos diferentes na cena que foram isolados, e cada um recebeu um pequeno motivo musical. O computador escolhe até cinco elementos de cada vez para colocar na praça vazia, que se reanima com as mesmas pessoas que quando foi filmada. No entanto, agora elas aparecem em qualquer ordem e com um motivo musical, produzindo uma espécie de balé de jazz desconstruído, baseado totalmente na atividade da vida real. Essa peça mostra a beleza estética e inerente nas atividades cotidianas, muitas das quais são repetitivas. O computador faz o trabalho de gerar a população de Talin. Isso por si só tem um valor estético e um prazer próprios, mas o público pode interagir clicando em qualquer das partes móveis da tela, o que simplesmente desliga aquele elemento. Essa ação permite novas combinações musicais e visuais e pode permitir que alguns dos personagens maiores apareçam, o que de outro modo não fariam. Embora represente um local específico, os aspectos visuais e musicais dessa peça parecem imediatamente compreensíveis por todos os públicos que observei, quer eles possam apreciar totalmente a estética por trás dela, quer não.

"The Square" (A praça) é uma obra de não-ficção baseada nas atividades em uma praça de cidade (desta vez a Gamla Stan, em Estocolmo), mostrando os residentes em suas atividades, crianças brincando, turistas, tráfego de veículos. É uma peça complementar a "Tallinn People's Orchestra", mas em vez de retirar as pessoas da praça a interação as traz de volta à ação, para repetir o movimento que realizavam quando a câmera de vídeo as capturou originalmente. Dessa maneira,

The baby starts to cry, the bath overflows, and the gramophone record scratching and breaking. Different screens are interlinked: for example from the top left scene the overflowing bath water drips onto the scene directly below it. The viewer can click different scenes to maintain order: calm the baby, close the book, stop the dog, lift the iron etc. (the central image is not interactive, it is a measure of the level of chaos). Again, although the interior portrayed is a 1920's domestic middle class English one, the visual concepts behind the piece seem recognizable to all and there is no use of language.

The Tallinn People's Orchestra" also experiments with multiple video streams, or at least non-synchronous multiple items controlled by both computer and user. Activities are portrayed in the main Square in the old town of Tallinn, showing local residents going about their business, children playing, tourists, pony rides, car traffic. 37 different elements of the scene have been isolated and each assigned a short musical "leitmotiv". The computer chooses up to 5 elements at a time to place in the empty Square, which becomes animated again with the same people it was when filmed. However they now appear in any order and with a musical motive, to produce a kind of deconstructed jazz ballet based entirely upon real-life activity. This piece shows the aesthetic beauty inherent in day to day activities, many of which are repetitive. The computer does the work in generating the Tallinn people. In its own right this has aesthetic value and pleasure, but the audience CAN interact by clicking on any of the moving parts of the screen. This simply turns that element off. Doing this enables new musical and visual combinations and can enable some of the larger characters to appear when they may not otherwise be able to. Although a specific location is represented, the visual and musical aspects of this piece seem immediately understandable by all audiences that I have observed, whether or not they fully appreciate the aesthetic behind it.

"The Square" is a non-fiction work based on activities in a Town Square (this time in Gamla Stan in Stockholm), showing local residents going about their business, children playing, tourists, car traffic. It is a complementary piece to the Tallinn People's Orchestra which is also based on a video recording of a Town Square, but rather than interacting to remove the people in the town square, interaction brings them back to action, to repeat the movement they carried out when the video camera originally captured them. In

this way, when the user interacts, the deserted empty square becomes animated again with the same people it was when filmed. But gradually the traces of the people – that the user has brought back to life – fade away again like echoes of a memory. When the program is started, the Square is devoid of major activity but touching the film enables the viewer to find the "birth-places" of the people which, when brought back to life, slowly fade away again.

quando o usuário interage, a praça deserta torna-se novamente animada com as mesmas pessoas que quando foi filmada. Mas gradualmente os vestígios das pessoas – que o usuário trouxe de volta à vida – desaparecem novamente, como ecos de uma memória. Quando o programa começa, a praça não tem muita atividade, mas tocar o filme permite que o espectador encontre os "lugares de nascimento" das pessoas, que, quando trazidas de volta à vida, lentamente tornam a desaparecer.

**Chris Hales** Specialist in the creation of interactive film and video, based in the SMARTLAB research center of Central St. Martins College of Art and Design, London. Taught many years in art/design with computers, and studied MA Interactive Multimedia at the Royal College of Art, London. Recognized as an artist making and exhibiting experimental interactive films, also regularly teaching short "workshop" courses in numerous institutions in Europe. His CD-ROMs have been selected at numerous film/multimedia festivals, and his touch-screen installation (showing a dozen or more films) has been presented in Seoul, Helsinki, Warsaw, Nagoya, San Francisco and Sydney amongst other places – including as part of the major "Future Cinema" exhibition curated by the ZKM. He writes frequently on the subject of "interactive moving image" and is a regular speaker at international events.

**Chris Hales** Especialista em criação de filme e vídeo interativo, baseado no centro de pesquisa SMARTLAB do Central St. Martins College of Art and Design, em Londres. Ensinou durante muitos anos arte e design com computadores e estudou multimídia interativa no Royal College of Art, em Londres. Reconhecido como um artista que faz e exhibe filmes interativos experimentais, também dá regularmente pequenas oficinas em diversas instituições da Europa. Seus CD-ROMs foram selecionados para vários festivais de cinema e multimídia, e sua instalação "touch-screen" (mostrando uma dúzia de filmes ou mais) foi apresentada em Seul, Helsinque, Varsóvia, Nagoya, San Francisco e Sydney, entre outros lugares – inclusive como parte da grande exposição "Future Cinema", com curadoria do ZKM. Ele escreve frequentemente sobre o tema "imagem em movimento interativa" e é orador habitual em eventos internacionais.

## ONCOTYPE

### Switching

DNK



130

**Switching** é um filme interativo feito em DVD. É uma história de amor que pode ser alterada sempre que você quiser.

Estrutura básica: O círculo (The Loop)

Enredo: Umhas séries de pensamentos dão volta em círculos e as ações se repetem infinitamente. A realidade explode em milhares de pedaços. Os sonhos, as lembranças e as fantasias se fundem e se combinam em desenhos complexos. O projeto é uma tentativa de abordar a interatividade de forma radical aplicando-se técnicas de narrativa e enredo.

**Switching** is an interactive film made on DVD video. **Switching** is a love story, you can change whenever you like to.

Ground figure: The Loop

Plot: Trains of thoughts run around in circles, actions are repeated ad infinitum. Reality has exploded in a thousand pieces. Dreams, memories and fantasies merge and combine in complicated designs. The project is an attempt to think interactivity radically into storytelling and plot technique.



**13th Floor.** 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.

**13th Floor.** 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.

## ALICIA FELBERBAUN + AR-T-UK

### Somewhere Between Here and There, Narrativas Contadas Narrativas Vividas

Jose Broide · Project Manager

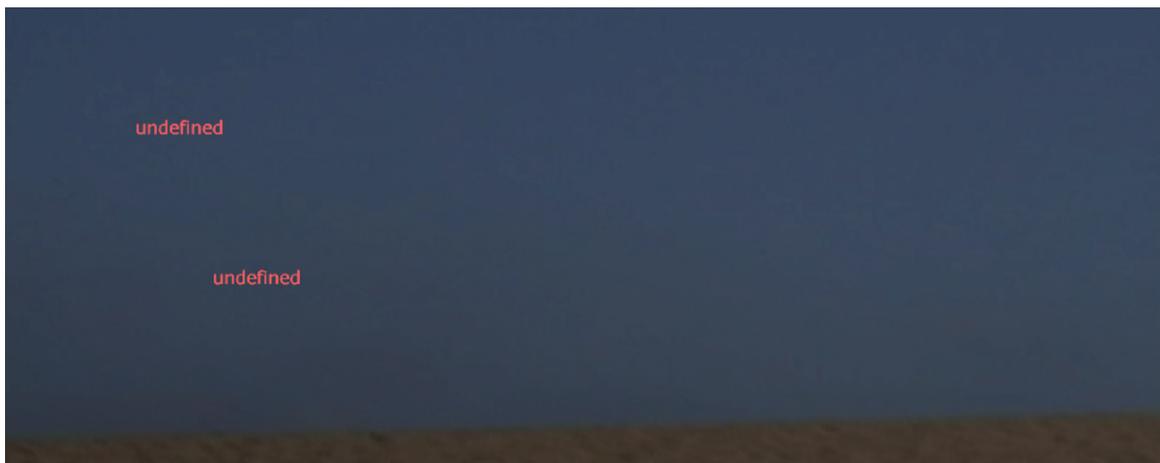
Diego Ferreyra · Information Architect, Digital Librarian,  
Software Developer, Responsible of the Model, Data design

Javier Puebla · Interactive Media Programmer

Diego Mansilla · System Engineer

GBR · ARG

132



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.

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.



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.

**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 received, 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** received 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.

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.

**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 Madrid, 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.

## HARRIS SKIBELL

### 45 Seconds

USA



134

"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.

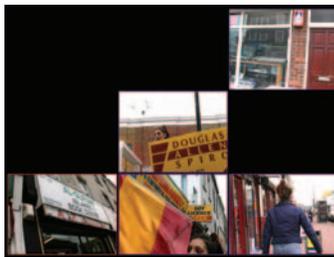
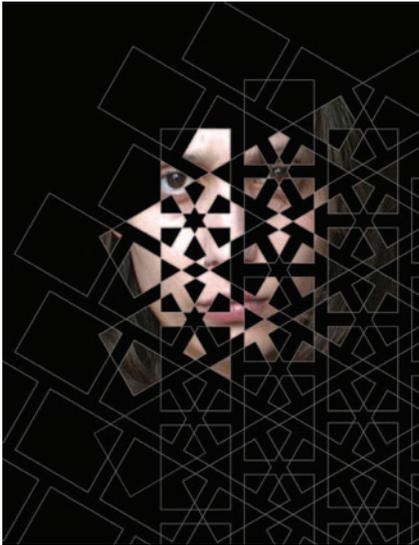
**Harris Skibell** é compositor e designer digital. Ele é diretor da product msd, uma produtora de música sediada em Nova York que cria som para televisão, web, cinema, wireless e projetos de arte para marcas como Bayer Worldwide, MasterCard, Bloomingdale's. Ele trabalhou com Helen Thorington para fundar 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.

**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.

## Hackney Girl

GBR



135

'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.

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.

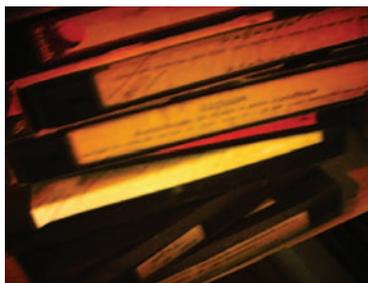
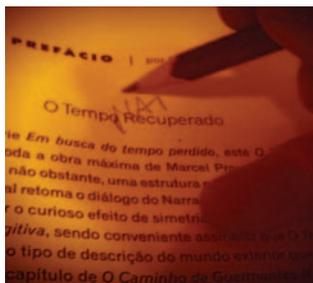
Ian Flitman was born in 1963. He studied Software Systems for the Arts and Media (Bsc Hons) at the University of Hertfordshire. In 2002 he left London and moved to Istanbul, the story of which is documented in his online/DVD Rom project 'Hackney Girl'.

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.

## LUCAS BAMBOZZI

### O tempo não recuperado

BRA



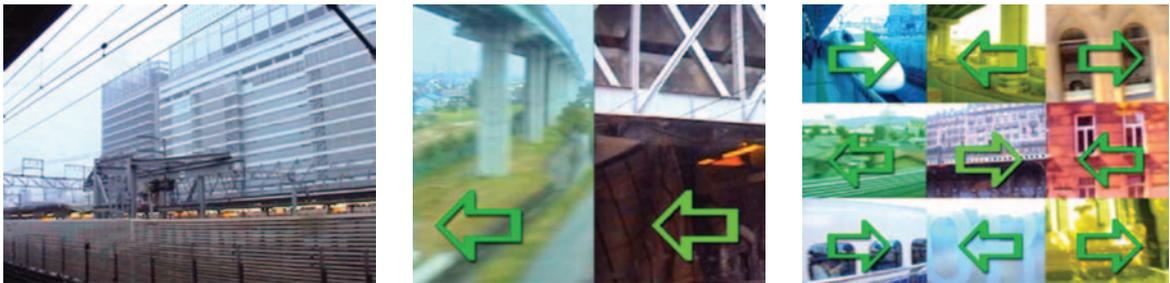
136

**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.

**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.

**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** 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.

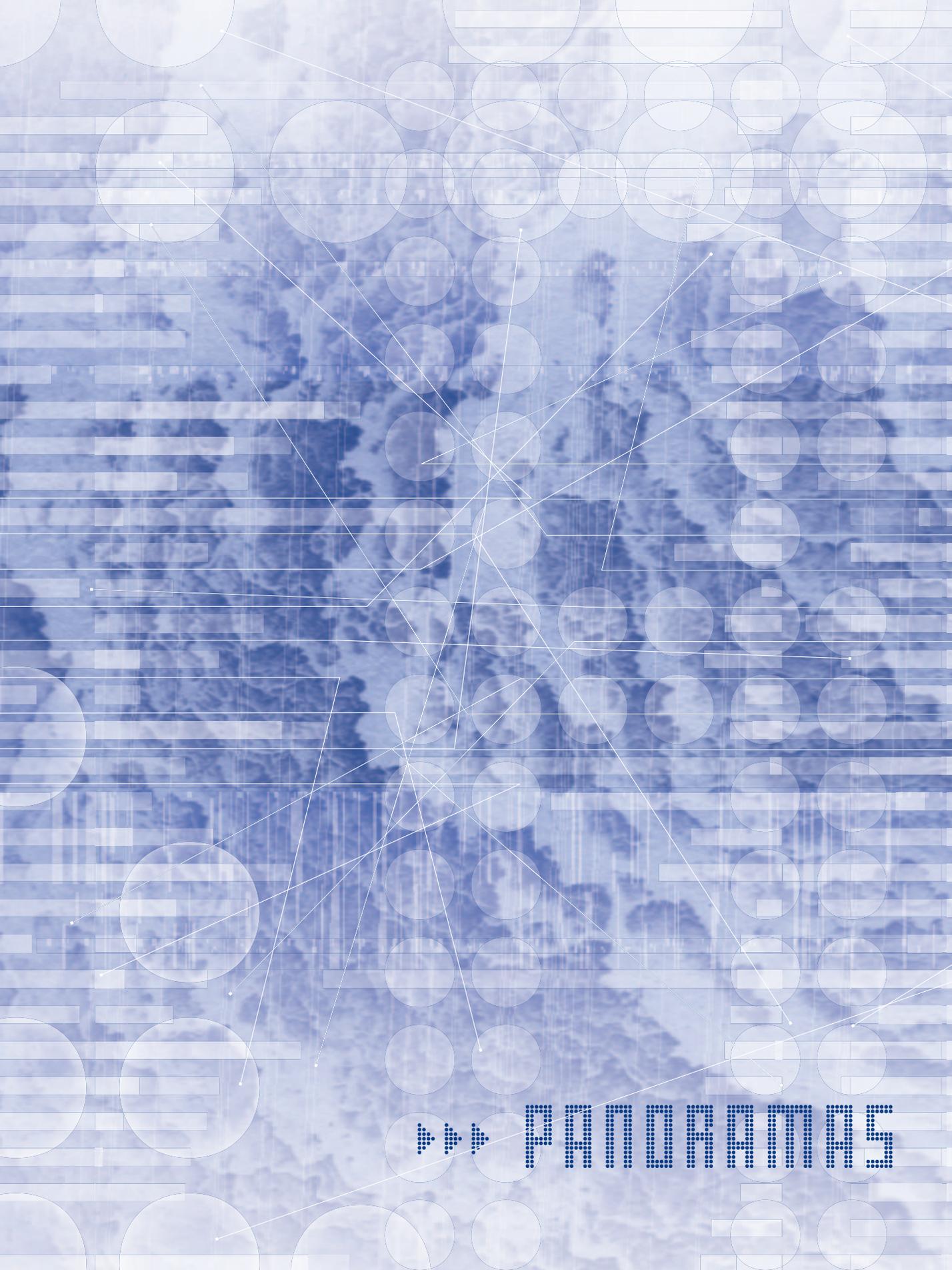


**Destinations** is an interactive videodiarary made according to a formal principle - the moving direction of the video on the screen. The movement of the passenger is opposed to the movement of the video. The main idea is to show the relativity of movements in time and space, as well as to show the 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.

**Destinations** é um videodiário interativo feito segundo um 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 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 College.

**Raivo Kelomees** 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.



INTERNET

• DOUGLAS CAPE •

• ELIZABETH GENTILE •

• GERARD KUSTER •

• JORGE ALBAN •

• MARCELO MAIA •

• MARTIN BOND •

• MASSARA •

• STUDIO POST MODERN •

• WILLY KREMENA •

INTERNATIONAL  
ARCHITECTURE  
EXHIBITION  
2010



---

## DOUGLAS CAPE

Z360 Panoramas

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).

---

140

---

## ELIZABETH GENTILE

The Gates and Central Park, NYC

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.

## GERARD KUSTER

Groninger Museum - Netherlands

Groninger Museum

Zeedjik Lauwersoog

NLD



141



**Groninger Museum – Netherlands, Groninger Museum and 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.

**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.

---

## JORGE ALBAN

### Central American Gothic

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.

MARCELO MAIA

panoramas temporários (c)

BRA



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.

As inter-relações que se dão no espaço social 'vivido', o urbano, onde todos os indivíduos convivem numa relação supostamente harmoniosa e interdependente a estranhos e desconhecidos.

143

MARCELO MAIA

here there where?

BRA



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.

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.

---

## MARTIN BOND

Rocher Percé (Percé Rock)

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.

---

144

---

## MASSARA

Paisagem Interativa no Vale do Aço

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 characterizes 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 an 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.

## STUDIO POST MODERN

A temple of Kyoto in Japan

JPN



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.

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.

145

## WILLY KAEMENA

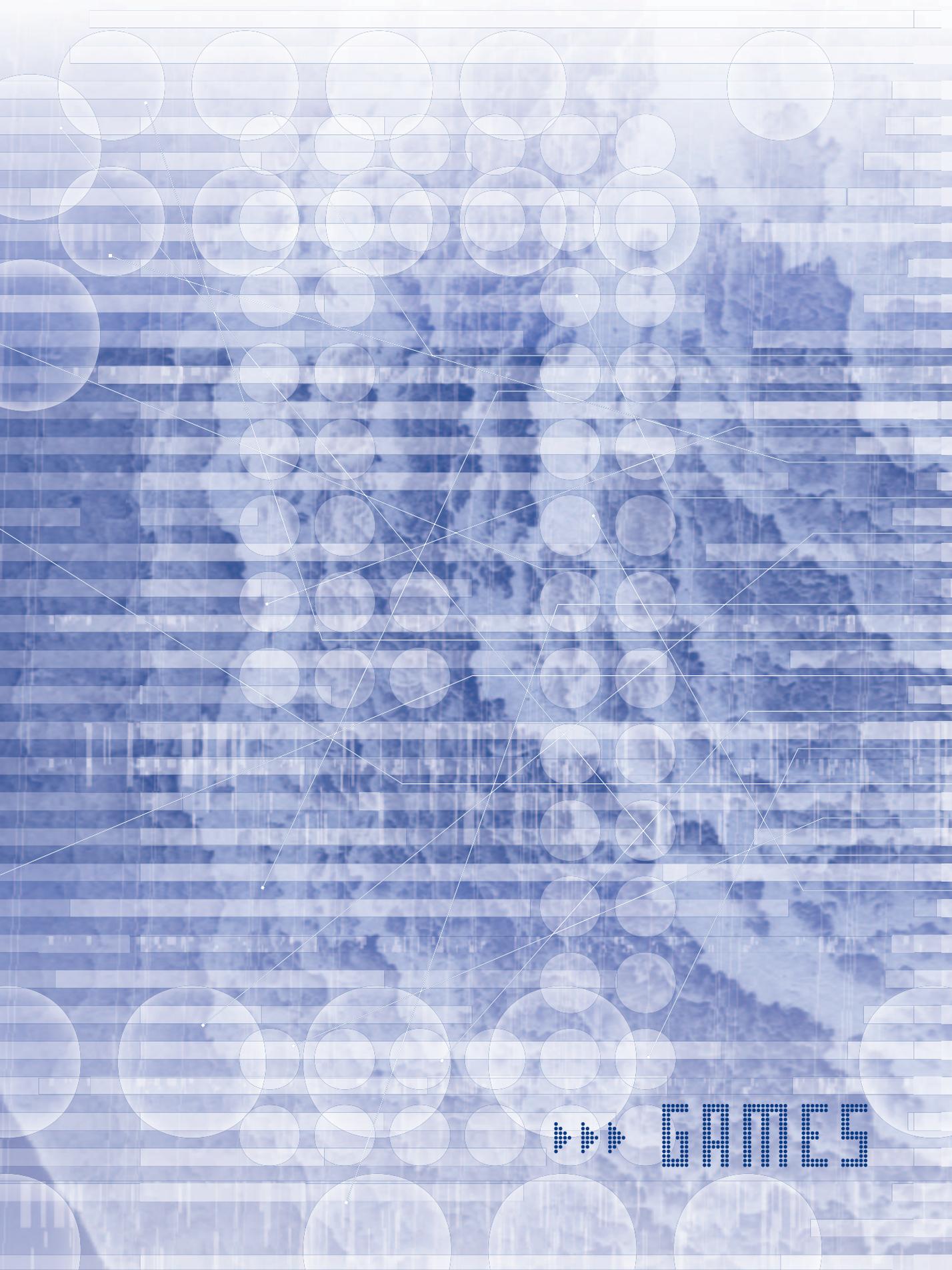
PANORAMICOS

PRT



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.

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 nódulos. Além disso, aproveitei para fazer fotos QTVR em todas as cidades que visitei.



THE  
FUTURE  
IS  
NOW

• ALESSANDRO DAVID DE OLIVEIRA . FABIO AUGUSTO MIYAWAKI .

• PAULO ESTEVÃO BIAGIONI . PEDRO IVO DE AQUINO COSTA •

• BRIAN JUDY •

• DEVIN CHARLES HANSON . SHIRAZ KHAN . BRAD MILLER .

• BRIAN HEIN . BRIAN STANLEY . CHRIS WELCH •

• GABRIEL LIM WAI CHUNG . BRYAN FONG CHI HANG •

• LUDIC-SOCIETY.NET •

• KAIOWA GAMES •

• JODI •

• MARCELO . BRUNO . ROGÉRIO . NATHALIA .

• RICARDO . RODRIGO . ADRIANO •

• MARTIN WATTENBERG . MAREK WALCZAK •

• MARY FLANAGAN •

• PANAGIOTIS MICHALATOS •

• RICARDO MIRANDA ZUÑIGA •

• UNGRAVITY •

INDIA

ALESSANDRO DAVID  
DE OLIVEIRA · FABIO  
AUGUSTO MIYAWAKI  
· PAULO ESTEVÃO  
BIAGIONI · PEDRO IVO  
DE AQUINO COSTA

BRIAN JUDY



Dom Quixote



Intergalactic Audio Mixer

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 Spot of Miguel de Cervantes, writer who marked renascentista literature in séc. XVI. The game was conceived and based on an extensive theoretical research concerning the psychological factors of the personages and the historical moment of the workmanship.

**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.

DEVIN CHARLES HANSON

- SHIRAZ KHAN
- BRAD MILLER
- BRIAN HEIN
- BRIAN STANLEY
- CHRIS WELCH

GABRIEL LIM WAI CHUNG

- BRYAN FONG CHI HANG

LUDIC- SOCIETY.NET



Game Robot



Soccer Ref.



toolZ 05

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.

**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!

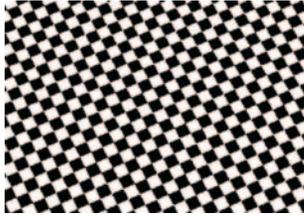
**ToolZ05**, [www.climax.at](http://www.climax.at) é a conversão completa de um motor de jogo, baseada em nossos desenvolvimentos feitos com **nybble-engine-toolZ** e **nybble-engine**, mods de jogo baseados em Unreal e exibidos no cenário de arte europeu nos últimos dois anos. **NybbleEngine** é o nome de projeto de uma série de obras de arte-jogos baseada em um crack de mecanismo de jogo.

**ToolZ05**, [www.climax.at](http://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.

JODI

KAIOWA GAMES

MARCELO · BRUNO ·  
ROGÉRIO · NATHALIA ·  
RICARDO · RODRIGO ·  
ADRIANO



untitled game



Jogo do Pitoco



Conto “Dentro do bosque”

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.

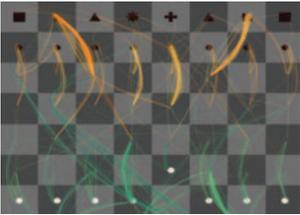
O trabalho é um estudo de hiper-mídia sobre o conto Dentro do Bosque (Nome original: Yabu no naka), Akutagawa narra o assassinato do Samurai Takehiro, através de 7 depoimentos, 3 dos quais são de pessoas diretamente envolvidas no assassinato, que se transformou em um game como projeto final.

The work is a hiper-mídia study on the story Inside of the Forest (original Name: Yabu in naka), Akutagawa tells the murder 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.

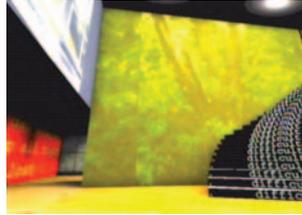
MARTIN WATTENBERG  
· MAREK WALCZAK

MARY FLANAGAN

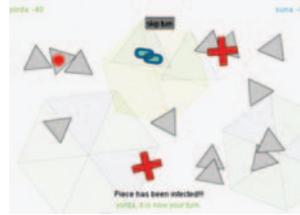
MARY FLANAGAN



Thinking Machine 4



[domestic]



[six.circles]

**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.

**[domestic]** é um jogo de computador artístico que explora as maneiras visuais e interativas de representar espaços pessoais e de memória.

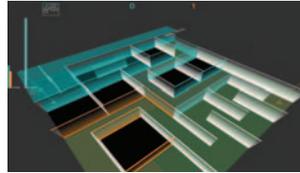
**[domestic]** is an artist's computer game which explores visual and interactive ways of depicting personal spaces and memory.

**[six.circles]** 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.

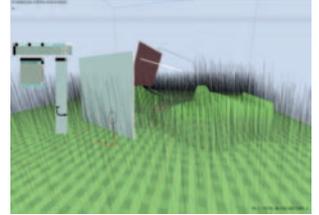
**[six.circles]** is a networked one or two player turn based Flash game which explores the consequences of cooperation and competition through the construction of simple geometry objects.



tactile



the anti-labyrinth



epipeda

**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** 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** [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

**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.



oversaturation

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, mind-space or a purely physical space... This game is about keeping your personal space clear, and as in life it's theoretically an infinite process.

• ANNA BARROS

• BIA MEDEIROS . CORPOS INFORMÁTICOS

• CÍCERO INÁCIO DA SILVA

• DANIEL EDUARDO MOLINA

• DRICA GUZZI

• ERIC MARKE

• GABRIEL MENOTTI

• GILSON SCHWARTZ

• GISELLE BEIGUELMAN

• HAN HOOGERBRUGGE

• ILIANA HERNÁNDEZ GARCÍA

• JOHNNY RANGER

• KATIA MACIEL







## FILE SYMPOSIUM

---

ANNA BARROS  
BIA MEDEIROS · CORPOS INFORMÁTICOS  
CÍCERO INÁCIO DA SILVA  
DANIEL EDUARDO MOLINA  
DRICA GUZZI  
ERIC MARKE  
GABRIEL MENOTTI  
GILSON SCHWARTZ  
GISELLE BEIGUELMAN  
HAN HOOGERBRUGGE  
ILIANA HERNÁNDEZ GARCÍA  
JOHNNY RANGER  
KATIA MACIEL  
LUCIA LEÃO  
MARIA GORETTI PEDROSO  
MARTHA CARRER CRUZ GABRIEL  
MYRIAM THYES  
NICOLAJ KIRISITS  
PAULA SIBILIA  
RACHEL ZUANON DIAS  
RAINER PROHASKA  
RICARDO IGLESIAS GARCÍA · GERALD KOGLER  
ROCH FOROWICZ  
RONALDO LEMOS · VIVIAN CACCURI  
WILTON AZEVEDO  
YARA GUASQUE



A Nova Linguagem Visual-Verbal. O futuro em busca das origens  
The New Visual-Verbal Language. The future in search of its origins

The text examines the conceptual and structural changes that made possible the creation of a new visual-verbal language, joining the logical functions of writing to the more intuitive functions of the visual image. It introduces the differences between representation and interpretation in the communication of the real. Such a language could become an indispensable vehicle in inter and transdisciplines, linking arts and sciences within the creative possibilities brought by the new digital technologies; the cognitive development of the human being can reap considerable advantages from this language. Hieroglyphic writing is proposed as a possible model for the creation of this language, because, being distant from the hegemony of alphabetic language, it allows a new definition of the visualisation of erudition, in a polysemy whose graphic result can be read within the phonetic, iconic and semantic fields.

O texto investiga as mudanças conceituais e estruturais que tornaram possível a criação de uma nova linguagem visual-verbal unindo as funções lógicas da escrita às funções mais intuitivas da imagem visual. Apresenta as diferenças entre representação e interpretação na comunicação do real. Uma tal linguagem pode tornar-se um veículo imprescindível na inter e na transdisciplinaridade, unindo as artes e as ciências dentro das possibilidades criativas trazidas pelas novas tecnologias digitais; dela podem advir ganhos consideráveis para o desenvolvimento cognitivo do ser humano. É proposta a linguagem hieroglífica como um possível modelo para a criação dessa linguagem, pois, estando longe da hegemonia da linguagem alfabética, permite uma redefinição da visualização da erudição, numa polissemia cujo resultado gráfico pode ser lido dentro dos domínios do fonético, do icônico e do semântico.

**Anna Barros** is a multimedia artist, researcher, author. Her work "The Wanderer", 2001, a genetic algorithm-generated text, with the art group SDVila, was nominated for the Prize Sergio Motta, Brazil, 2001. PhD and post-PhD in Communication and Semiotics from the Catholic University (PUC), São Paulo. Former president of the National Association for Art Research - ANPAP (1997-1998). Professor in the graduate course in Administration, Education and Communication at the University São Marcos, São Paulo. Director of the on-line magazine "Pesquisa em Debate".

**Anna Barros** é artista, pesquisadora e autora multimídia. Seu trabalho "The Wanderer", 2001, um texto gerado com algoritmos genéticos, com o grupo de arte SDVila, foi indicado para o Prêmio Sergio Motta, Brasil, 2001. PhD e pós-PhD em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica, São Paulo. Ex-presidente da Associação Nacional para Pesquisa Artística - ANPAP (1997-1998). Professora do programa de graduação em Administração, Educação e Comunicação na Universidade São Marcos, São Paulo. Diretora da revista online "Pesquisa em Debate".

## Estar

## Living

O presente trabalho visa apresentar "Estar": sala de estar real aberta a uma sala virtual ou vice-versa. Este trabalho teve como cerne a tecnologia digital como meio de comunicação efetivo via rede mundial de computadores, integrado a um ambiente físico real, na 5ª Bienal do Mercosul, Porto Alegre, 2005. Ambas as salas ficaram abertas à participação do público das 9 às 21 horas, de terça a domingo, de 30 de setembro a 4 de dezembro. Na sala real, dois sofás, duas poltronas, nove cadeiras, mesas de centro e de canto, abajures, porta-retratos, plantas, revistas, cinzeiros, etc.: ambiente convidativo e aconchegante. Na sala virtual, três pontos de rede, dois pontos permanentes do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos (Brasília e Filadélfia, EUA), e internautas de todo o mundo. A proposta on line se tornou diversos "lugares", encontros se deram, desencontros certamente, amigos e amantes se fizeram. A sala estando aberta em um caminho artístico ([ivisit.net/arts/creative/corpos](http://ivisit.net/arts/creative/corpos)) foi identificada por internautas artistas que aí se instalaram por tempos mais ou menos extensos. Franceses chegaram a utilizar a sala como espaço de ensaio e houve inclusive um show do músico Mano Solo. Em telepresença, a rede mundial de computadores é suporte e agente, tudo se dá entre ela e nela. Em telepresença, durante a Bienal, nosso espaço foi vivido todos os dias, conversamos com os interatores diariamente, vimos alguns internautas em Berlim ou na Holanda se tornarem habitués da sala, da Bienal, conhecemos as pessoas que trabalharam na Bienal como mediadores e que tomaram a instalação para si, falamos com um número incrível de espectadores, estando à distância: todas as idades, todas as formações. A proposta de sala real/sala virtual se tornou proposta viva de fato. A utilização desta tecnologia comunicacional aberta a todo participante, seus resultados, ou melhor, os processos instalados demonstram a necessidade de revisão dos conceitos de arte, de Bienal e de participação/interação do público, tornado interator, na contemporaneidade.

**Bia Medeiros**, coordenadora do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos, artista visual, pós-doutora no Collège International de Philosophie, Paris, doutora em artes e ciências da arte na Université de Paris I, Sorbonne. Professora do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília, Brasil. O Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos ([www.corpos.org](http://www.corpos.org)) explora arte contemporânea e novas tecnologias. Suas práticas envolvem exposições interativas, performances, videoinstalações, videoarte, intervenções urbanas, performances em telepresença via Internet. São membros do grupo: Bia Medeiros, Carla Rocha, Cyntia Carla, Francisco Rah, Maycira Leão, Marta Mencarini, Pablo Braz, Renata Barreto.

This paper pretends to introduce "Estar", installation made in and through the 5th Biennial of Mercosul in Porto Alegre, Brazil, 2005: a real living room open to a virtual room or vice-versa. This work took as its main subject digital technology as an effective media through the world wide web, integrated to a real physical environment, at the Biennial. Both rooms were open to public interaction from 9am to 9pm, Tuesday to Sunday, for two months. In the real room, two couches, nine chairs, corner and center tables, lamps, books, plants, magazines, etc.: a pleasant and warm environment. In the virtual room, three web points at the Biennial, two other permanent points of Corpos Informáticos Research Group (Brasília and Philadelphia), and people connected with them all over the world. The on line proposal was transformed in many "places", meetings happened, certainly some misunderstandings, friends and lovers found themselves. The way to reach the virtual room ([ivisit.net/arts/creative/corpos](http://ivisit.net/arts/creative/corpos)) was discovered by artists, who made it their home for more or less long periods. Some French people used the room as a sketch room and there was even a show of a musician named Mano Solo. In telepresence, the world wide web is supportive and agent, everything goes on and among it. In telepresence, during the Biennial, our space was lived everyday, we talked with interactors daily, some people connected in Berlin or Holland became habitués of the virtual room. And although we were far away we met people who had worked at the Biennial as mediators and took the installation to themselves, we talked to an unbelievable number of spectators, diversified people. The real/virtual room proposal became a materialized proposal. The utilization of this communicant technology was open to every participant, and their results, or rather, the installed processes showed the need to review art concepts, the biennial exhibitions and the participation/interaction of the public, transformed in interactor, in contemporaneity.

**Bia Medeiros**, Corpos Informáticos Research Group coordinator, visual artist, post PhD at the Collège International de Philosophie, Paris, PhD in fine arts and arts science at Université de Paris I, Sorbonne. Professor at the Visual Art Department of the University of Brasília, Brazil. The Corpos Informáticos [Informatic Bodies] Research Group ([www.corpos.org](http://www.corpos.org)) explores contemporary art and new technologies. Its practices involve interactive exhibitions, performances, video installations, video art, urban interventions, performances in telepresence via Internet. The group's members are Bia Medeiros, Carla Rocha, Cyntia Carla, Francisco Rah, Maycira Leão, Marta Mencarini, Pablo Braz, Renata Barreto.

Visual search engine programmed in AJAX. This system creates a visual interface and can be used as a tool to produce poetry or a research on the internet.

**Cícero Inácio da Silva** is a professor, critic and researcher of digital media. Is on the faculty of the Catholic University of Sao Paulo and was a visiting scholar at Brown University (Spring Term 2005).

**Mecanismo de busca visual programado em AJAX. O sistema cria uma interface visual que pode ser utilizada como ferramenta para se produzir poesia ou buscas na internet.**

**Cícero Inácio da Silva** é professor e pesquisador de linguagens digitais e eletrônicas. Faz parte do corpo docente da PUC/SP e foi pesquisador visitante da Brown University (primavera de 2005).

## Prazeres Digitais

### Digital Pleasures

"Prazeres digitais" é o resultado de um trabalho de pesquisa exploratória desenvolvido no Instituto de Expressão Visual da Faculdade de Filosofia, Humanidades e Artes da Universidade Nacional de San Juan - República da Argentina. Ele visa a integração das linguagens das artes visuais e da música através da aplicação de ferramentas informáticas e formatos digitais. A produção de imagens para este trabalho foi fornecida por uma série de fotografias digitalizadas tiradas de um corpo feminino nu, depois passadas por processos de edição: fragmentação, mutação e animação. Música digital original foi criada e integrada posteriormente, pela interpretação do ritmo, tempo e carga semântica da imagem final da seqüência do filme. "Prazeres Digitais" tenta transmitir uma sensação de calor orgânico, em contraposição com o sentimento de frieza pessoal freqüentemente associado à produção artística de base tecnológica.

"Digital Pleasures" is the result of an exploratory research work developed at the Visual Expression Institute of the Faculty of Philosophy, Humanities and Arts of the National University of San Juan - Republic of Argentina. It aims to integrate visual arts and music languages by the application of informatic tools and digital formats. The image production for this work has been provided by a series of digitalized photographs taken from a nude female body, then passed through edition processes of fragmentation, mutation and animation. Original digital music was created and integrated afterwards, by the interpretation of rhythm, timing and semantic charge of the final image movie sequence. "DIGITAL PLEASURES" tries to transmit a kind of organic warmth sense, in contraposition to frequently objected impersonal coldness feeling, usually associated with artistic production on a technological basis.

**Daniel Eduardo Molina** nasceu em Mendoza, República Argentina, em 24 de outubro de 1962. Formado em piano e especialização em ensino superior pela Universidade Nacional de San Juan, Argentina. Recebeu bolsa de pós-graduação da Universidade Nacional de San Juan (2003-2005) e recebeu no International Sony ICD Video Contest (Japão) o prêmio de prata (1995) e Prêmio ICD (1996) como autor da música original dos programas de TV "Universidade e sociedade. Desde 1997 desenvolve projetos de pesquisa de temas artísticos no Instituto de Expressão Visual da UNSJ, explorando a inter-relação e integração de linguagens artísticas (música, imagem, poesia) através da aplicação de novas mídias tecnológicas. Entre seus trabalhos estão o CD "Reflexo de dois espelhos" (música e poesia, autor dos arranjos originais e execução de piano para 13 poemas), que foi patrocinado pela Secretaria de Políticas Universitárias do Ministério da Educação, Ciência e Tecnologia da Argentina; o CD "Mutações e deslocamentos", composto para uma instalação multimídia no Museu Tornambé da Faculdade de Filosofia, Humanidades e Artes. Em outubro de 2005, foi convidado para expor uma de suas obras no Primeiro Encontro Internacional de Produção Artística em Formato Digital, no Teatro Argentino de La Plata, organizado pela Universidade Nacional de La Plata, com a participação de universidades européias e americanas e instituições artísticas.

**Daniel Eduardo Molina** was born in Mendoza, República Argentina, in October 24, 1962. He received a degree of piano professor and specialist in superior teaching from the National University of San Juan, Argentina. Was awarded a fellowship for postgraduate studies from the National University of San Juan (2003-2005) and was distinguished by the jury of the International Sony ICD Video Contest (Japan) with the Silver Prize (1995). Since 1997, he develops research projects in artistic areas at the Visual Expression Institute of UNSJ, exploring the interrelationship and integration of artistic languages (music, image, poetry) through the application of new technological media. Among his works is the CD "Reflection of Two Mirrors" (music and poetry, author of the original arrangements and piano performance for 13 poems) that was supported by the Secretariat of University Policies of the Ministry of Education, Science and Technology of Argentina; the CD "Mutations and Displacements", composed for a multimedia installation in the Tornambé Museum of the College of Philosophy, Humanities and Arts. In October 2005, he was invited to expose one of his works at the First International Meeting of Artistic Production in Digital Format, held at Teatro Argentino de La Plata, organized by the National University of La Plata, with the participation of European and American universities and artistic institutions.

**Fabiana Carina Zito** nasceu em San Juan, República Argentina, em 15 de fevereiro de 1972. Atualmente conclui o curso de professora de Artes Visuais na Universidade Nacional de San Juan (Argentina). Desde 1998 trabalha como pesquisadora em projetos de temas artísticos no Instituto de Expressão Visual da UNSJ, explorando a inter-relação e integração de linguagens artísticas com a aplicação de novas mídias tecnológicas. Criou muitas obras gráficas para livros publicados, CDs, instalações de vídeo, videocliques, e expôs seus trabalhos individual e coletivamente. Entre suas obras mais significativas estão "Transmutação do Ouro", "Veja para Quem", "Melodia Nativa".

**Fabiana Carina Zito** was born in the city of San Juan, República Argentina, in February 15, 1972. Presently, she is finishing the course of Visual Arts professor at the National University of San Juan (Argentina). Since 1998, works as a researcher in projects of artistic topics at the Visual Expression Institute of UNSJ, exploring the interrelationship and integration of artistic languages applying new technological media. Designed many graphic works for book publications, CDs, video installations, video clips, and exposed her works individually and collectively. Among her most significant works are "Transmutation of Gold", "Watch to Whom", "Native Melody".

The Acessa São Paulo program ([www.acessa.sp.gov.br](http://www.acessa.sp.gov.br)) is an initiative of the State of São Paulo ([www.saopaulo.sp.gov.br](http://www.saopaulo.sp.gov.br)), conducted by the Official Press ([www.imesp.com.br](http://www.imesp.com.br)) to fight digital exclusion, bringing computer resources and Internet access to the low-income population and stimulating the human and social development of communities. Currently, Acessa São Paulo has 172 Infocenters spread across the city of São Paulo, the state inland and the coastal area. Since its creation in 2000, Acessa São Paulo has handled more than 12 million service requests and presently has 515,000 registered users.

**Drica Guzzi** is the coordinator of the Laboratory for Digital Inclusion and Community Learning (LIDEC), of the School of the Future, University of São Paulo. LIDEC is responsible for the research and content development of the Project Acessa São Paulo, the largest digital inclusion program in Latin America. She has also coordinated the community participation team of Acessa São Paulo from 2001 to 2005, and today is responsible for the project's content development and pedagogical methodology strategy for popular education, such as online courses and digital tutorials. She has managed the human resources area of Gessy Lever (Unilever Brasil) and has participated in collective intelligence experiments coordinated by philosopher Pierre Levy. She has specializations in semiotics and team facilitation.

O Programa Acessa São Paulo ([www.acessa.sp.gov.br](http://www.acessa.sp.gov.br)) é uma iniciativa do Governo do Estado de São Paulo ([www.saopaulo.sp.gov.br](http://www.saopaulo.sp.gov.br)), conduzido pela Imprensa Oficial ([www.imesp.com.br](http://www.imesp.com.br)) e tem como objetivo combater a exclusão digital, levando os recursos da informática e Internet à população de baixa renda, estimulando o desenvolvimento humano e social das comunidades.

Atualmente o Programa Acessa São Paulo conta com 242 Infocentros distribuídos no município de São Paulo e no interior e litoral do estado. Desde sua criação, em 2000, o Acessa São Paulo já realizou mais de 12 milhões de atendimentos e conta hoje com 515 mil pessoas cadastradas.

**Drica Guzzi** é a coordenadora do Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária (Lidec), da Escola do Futuro, Universidade de São Paulo. O Lidec é responsável pelas pesquisas, projetos e conteúdos pedagógicos do programa Acessa São Paulo, o maior programa de inclusão digital da América Latina. Coordenou a equipe de participação comunitária de 2001 a 2005, e agora é responsável pelo desenvolvimento de conteúdo dos projetos e pela estratégia de metodologia pedagógica para educação popular, como cursos online e tutoriais digitais. Também administrou a área de recursos humanos da Gessy Lever (Unilever Brasil) e participou de experimentos em inteligência coletiva coordenados pelo filósofo Pierre Levy. Tem especializações em semiótica e desenvolvimento organizacional.

## MEB – A História da Música Eletrônica Brasileira

The history of Brazilian Electronic Music – BEM

164

Com base em pesquisas sobre a história da música eletrônica produzida no Brasil, será elaborado um workshop expondo os seguintes tópicos: História da música eletrônica mundial (aspectos gerais / influência); História da música eletrônica brasileira; Estilos musicais eletrônicos (explicação, origem, presente, futuro); Análise de obras; Avanço tecnológico musical estrangeiro e brasileiro; História dos equipamentos analógicos / digitais (marcas); Direitos autorais (obras); Ética profissional; Festivais (entrada, acesso e divulgação); Imprensa & mídias (divulgação); DJs & VJs (parcerias de trabalho); Negociação nacional e internacional de obras; LET (Linguagem de Expressão Tridimensional); Planejamento visual / musical; Currículo / portfólio / release (criação, elaboração e montagem); SIF (Sistemas de informações – internet); Mercado publicitário / fonográfico.

**Eric Marke**, nascido em São Paulo, SP, formado em publicidade e jornalismo, defendeu tese sobre música eletrônica vanguardista. Atualmente está escrevendo o primeiro livro que contará a trajetória da música eletrônica brasileira, desde o início da década de 50. Nesse levantamento, mantém contato direto com cerca de 2.800 artistas (DJs, produtores, bandas, projetos, cantoras) que trabalham com música eletrônica. Como músico, já realizou diversos shows e ambientações sonoras/audiovisuais. Dentre as atividades que exerce (diretor de criação, CJ, músico eletrônico / indiano, produtor, artista plástico, escritor, editor, jornalista e cineasta), nunca deixou de lado seu caráter de agitador cultural.

Based on research on the history of electronic music produced in Brazil, a workshop will approach the following topics: World history of electronic music (general aspects / influence) - History of Brazilian electronic music - Electronic musical styles (explanation, origin, present, future) - Analysis of works - Foreign and Brazilian technological progress in music - History of Equipment: digital / analog (brands) - Copyrights (works) - Professional ethics - Festivals (entering, access and publicizing) - Press & media (publicizing) - DJs & VJs (work partnerships) - National and international negotiation of works - Tridimensional Expression Language (TEL) - Musical / visual planning - Resume / portfolio / release (creation, elaboration and assembly) - Information systems - Internet - Advertising / phonographic market.

**Eric Marke**, born in São Paulo, graduate in advertising and journalism, presented a thesis on avant-garde electronic music. Presently, writes the first book on the history of Brazilian electronic music, since the 1950's. In that research, kept a direct contact with more than 2,800 artists (DJs, producers, bands, projects, singers) who work with electronic music. As a musician, presented several concerts and sound/audiovisual. Among his activities (creation director, CJ, electronic / Indian musician, producer, plastic artist, writer, editor, journalist and movie maker), he never abandoned his cultural agitator aspect.

## Salas de Cinema para um Mundo em Progressiva Dissolução Movie Theaters for a World in Progressive Dissolution

An historical-analytical report about Cine Falcatrua ("Cine Hoax"), an academic project of the Federal University of Espírito Santo that aims to rethink the cinematographic industry using digital technologies, questioning audiovisual distribution and exhibition within a new media ecology. The project works around a nomadic movie theater, which uses domestic equipment – obsolete CPUs, datashows, audio amplifiers, a white screen and cables, many cables – to emulate a real projection room. Since the beginning of 2004, this movie theater exhibits films downloaded from the Internet in free weekly sessions, applying cultural guerrilla, tactical media, VJ'ing and urban intervention techniques to the cinematographic circuitry. Besides that, Cine Falcatrua also promotes events that play with the boundaries between cinema and other media, such as the Agosto Cinema Clube (a "festival for discussing cinema at the bar"), the Low-Resolution Festival (for internet movies) and the KinoArcade (a videogame cine-championship).

**Gabriel Menotti** courses a master in Communication and Semiotics at PUC-SP, where he researches new dynamics for audiovisual consumption, under the orientation of professor Nelson Brissac. He has two published books and participates in some literary collections. He also works with video and animation and, at the present time, produces his first film.

Um relato histórico-analítico sobre o Cine Falcatrua, projeto de extensão da Universidade Federal do Espírito Santo que busca repensar a indústria cinematográfica através do uso de tecnologias digitais, problematizando a distribuição e exibição audiovisual dentro de uma nova ecologia de mídias. O núcleo do projeto é constituído por um cineclube nômade, que utiliza equipamentos caseiros – CPUs obsoletas, datashow, amplificadores, uma tela branca e cabos, muitos cabos – para emular o funcionamento de uma sala de cinema convencional. Desde o início de 2004, esse cineclube exhibe filmes baixados da Internet em sessões semanais gratuitas, aplicando técnicas oriundas de guerrilha cultural, mídia tática, VJ'ing e intervenção urbana ao circuito cinematográfico. Além disso, o Cine Falcatrua também realiza eventos que evidenciam as fronteiras cada vez mais porosas entre o cinema e outras mídias, como o Agosto Cinema Clube (um "festival de discutir cinema no bar"), o Festival de Baixa Resolução (para filmes de Internet) e o KinoArcade (cine-campeonato de videogame). A palestra busca dar conta dos aspectos políticos, editoriais, econômicos, estéticos, culturais, jurídicos e especialmente criativos que envolveram as práticas do Cine Falcatrua nesses seus primeiros dois anos de funcionamento.

**Gabriel Menotti** é mestrando em Comunicação e Semiótica na PUC-SP, onde desenvolve pesquisa sobre novas dinâmicas de consumo audiovisual, sob a orientação do professor Nelson Brissac. É escritor com dois livros publicados e participação em algumas coletâneas literárias. Também trabalha com vídeo e animação, e atualmente produz seu primeiro filme.

Pipa Móvel

Mobile Kite

166

Proposta de uma nova teoria para dar conta do hibridismo analógico-digital: iconomia, teoria do valor do knoware, arranjos comunicativos locais (ACLs) e emancipação digital são os primeiros conceitos inovadores derivados de cinco anos de experimentação na pesquisa e no desenvolvimento da Cidade do Conhecimento da USP (Centro de Pesquisa e Extensão em Economia da Informação e do Audiovisual do Depto. de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes da USP). Claude Lévi-Strauss, Pierre Lévy, Baruch Lev e Lev Vigotsky formam a co-inspiração levítica que anima essa cenografia que levita na dimensão do intangível.

A proposition of a new theory to approach the analog-digital hybridism: iconomy, knoware value theory, local communicative arrangements (LCA), and digital emancipation are the first innovative concepts extracted from five years of experiments in research and development of the City of Knowledge at University of Sao Paulo - USP (Center for Research and Extension in Information and Audiovisual Economics - Film, Radio and TV Dept., School of Communication and Arts). Claude Lévi-Strauss, Pierre Lévy, Baruch Lev and Lev Vigotsky compose the levitic co-inspiration that animates that scenography which levitates in an intangible dimension.

**Gilson Schwartz** é economista, sociólogo, jornalista e criador da Cidade do Conhecimento da USP ([www.cidade.usp.br](http://www.cidade.usp.br)), colaborou com a Folha de S. Paulo por 21 anos e desenvolve projetos de pesquisa em linguagem digital desde 1996, quando criou o primeiro portal de economia do Brasil, o "Brazil Investment Link" (Amcham SP). Fundou e dirigiu a Sociedade Brasileira de Gestão do Conhecimento e lançou o primeiro conteúdo sócio-educativo para telefonia celular no Brasil (em 2005).

**Gilson Schwartz** is an economist, sociologist, journalist and creator of the City of Knowledge at USP ([www.cidade.usp.br](http://www.cidade.usp.br)), collaborated with diary "Folha de S.Paulo" for 21 years. Develops research projects in digital language since 1996, when he created the first economy portal in Brazil, "Brazil Investment Link" (Amcham SP). Founded and directed the Brazilian Society of Knowledge Management and launched the first socio-educational content for cell phones in Brazil (2005).

Por uma estética da transmissão  
For an Aesthetics of Transmission

This paper discusses wireless art and cybrid practices (mediated by on- and off-line environments), questioning, based on different art projects, the new aesthetic and communication paradigms of the mobility culture.

Este trabalho discute a arte wireless e as práticas híbridadas (mediadas por ambientes on- e off-line), interrogando, a partir de projetos artísticos variados, os novos paradigmas estéticos e comunicacionais da cultura da mobilidade.

**Giselle Beiguelman** ([www.desvirtual.com](http://www.desvirtual.com)). A new media artist and multimedia essayist. Teaches Digital Culture at the graduation program in Communication and Semiotics at PUC-São Paulo. Her work includes the award-winning "The Book after the Book", "egoscópio" and "Landscape0" (with Marcus Bastos and Rafael Marchetti). She has been developing art projects for mobile phones since 2001. 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), Arte/Cidade (São Paulo), The 25th São Paulo Biennial, and Algorithmic Revolution (ZKM). Recent publications include "Link-se" [Link You], 2005, and the co-authorship of "Digital Poetics" (MIT Press, forthcoming).

**Giselle Beiguelman** ([www.desvirtual.com](http://www.desvirtual.com)) é autora dos premiados "O Livro depois do Livro", "egoscópio" e "Paisagem0" (com Marcus Bastos e Rafael Marchetti). Desenvolve projetos para Internet desde sua implantação no Brasil e com dispositivos de comunicação móvel desde 2001. Seu trabalho aparece em antologias importantes e obras de referência dedicadas às artes digitais on-line, como o Yale University Library Research Guide for Mass Media, entre outras. Participa dos principais eventos da área, em centros de novas mídias internacionais, como ZKM (Alemanha) e MECAD (Espanha) e de arte contemporânea, como Itaú Cultural e 25a Bienal de São Paulo, entre outros congressos e simpósios internacionais. É professora de pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP e co-editora da revista eletrônica "Trópico". Entre seus livros recentes destacam-se "Link-se" (2005) e a co-autoria de "Digital Poetics" (MIT Press, no prelo).

Neurótica  
Neurotica

168

A primeira encarnação de "Neurótica", de Han Hoogerbrugge, foi uma tira de quadrinhos que narrava as aventuras e desventuras de sua vida como artista em meados dos anos 90. Depois Hoogerbrugge a adaptou para uma série de animações digitais que publicou em seu website pessoal. Primeiro ele as desenvolveu como gifs animados e depois introduziu interatividade com o software Flash.

**Han Hoogerbrugge**, nascido em Roterdã, onde vive e trabalha, procedeu com "Neurotica" como um "auto-retrato em progresso". "Eu queria mostrar como é viver hoje e visualizar o espírito da época através de meu personagem sem linguagem, só com imagens", explicou o artista. Para tanto, ele adotou um estilo visual deliberadamente despojado. "Todas as animações são basicamente muito simples, com uma pequena variação de scripting de ação. A maioria tem apenas uma ou duas ações a realizar. Eu queria colocar apenas o suficiente em uma animação para captar a atenção do espectador, mas ao mesmo tempo deixá-lo faminto para ver mais." Em 2001 publica o último episódio (100º) da série Neurótica. 2002 traz uma nova série: NAILS. Mais uma vez, o próprio Hoogerbrugge é o tema de suas animações que abordam a vida cotidiana moderna. Desta vez as animações são mais sofisticadas e precisas. No intervalo, também publicou trabalhos em outros websites. O clipe musical interativo "Flow", em colaboração com o músico japonês Gil Kay, foi publicado no site holandês NPS, "Loss of Facial Features" no site VPRO (também hjoandês), "SPIN" para a Sony, e mais recentemente "Hotel" para o Submarinechannel.

The first incarnation of Han Hoogerbrugge's Neurotica was as a comic strip cataloguing the adventures and misadventures of his life as an artist in the mid-1990's. Hoogerbrugge then adapted it for a series of digital animations that he posted on his personal website. First he developed them as Gif animated shorts and then introduced interactivity with Flash software.

**Han Hoogerbrugge**, born in Rotterdam, where he now lives and works, proceeded with Neurotica as an "ongoing self-portrait". "I wanted to show what it is like to be alive today and to visualise the spirit of the time through my character with no language, just images," explained Hoogerbrugge. To do so he has adopted a deliberately sparse visual style. "All the animations are basically very simple with a small variety of action scripting. Most only have one or two 'to go' actions. I wanted to put just enough in one animation to keep your attention, but at the same time leaving you hungry and wanting to see more." In 2001 the last episode (no. 100) of the Neurotica series is published. 2002 brings a new series: NAILS. Again Hoogerbrugge himself is the subject of his animations dealing with modern day life. This time the animations are more sophisticated and accurate. In between Hoogerbrugge also published works on other websites. The interactive music clip "Flow", in collaboration with musician Gil Kay from Japan, was published on the site of NPS (Dutch broadcasting company), "Loss of Facial Features" for the site of VPRO (Dutch broadcasting company), "SPIN" for Sony, and more recently "Hotel" for Submarinechannel.

Habitabilidade Crítica nas Instalações de Muntadas  
Critical Habitability in Muntadas' Installations

It might be possible to explain Muntadas' work, particularly his installations, as critical habitability, since in them we find the space/time factor operating as a dispositif, that is, as a specific circumstance whereby critical reflection is triggered due to the relationship established between different lines of power, force, and knowledge; these, in turn, represent the ways in which control is exerted upon society. We could also define Muntadas' installations as consciousness-raising experimental constructions which, at the same time, create one or several vanishing points that allow us to wield resistance by becoming aware of the fissures and discontinuities present in each of those systems, which ultimately represent power, i.e., mass media, architecture, design, and publicity. These three forms of critical and negative dispositifs, first developed and analyzed by Michel Foucault, are manifest in Muntadas' installations.

**Iliana Hernández García** is director of the Aesthetics Department at the Faculty of Architecture and Design at the Javeriana University, Bogotá. Ph.D. in Aesthetics and Art, University of Paris I –Sorbonne. Researcher in aesthetics, philosophy of art, and numerical and electronic creations. Director of a research group in aesthetics and new technologies acknowledged by Colciencias. Winner of the Ministry of Culture's Grant for Research in Audiovisual Media. She has published the following books: "Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas" (coletânea), Bogotá, 2005; "Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos", Bogotá, 2003; "Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías" (coletânea), Bogotá, 2003; "Estética contemporánea: producción de subjetividades en el cruce entre arte, ciencia y nuevas tecnologías", Bogotá, 2001; "Arquitecturas que emergen en el tiempo" (CD), Bogotá, 1998. Author of several articles published in specialized and indexed journals.

Talvez fosse possível explicar o trabalho de Muntadas, especialmente suas instalações, como habitabilidade crítica, já que nelas encontramos o fator espaço/tempo operando como um dispositif, isto é, como uma circunstância específica por meio da qual a reflexão crítica é desencadeada devido à relação estabelecida entre diferentes linhas de poder, força e conhecimento; estas, por sua vez, representam as maneiras como se exerce controle sobre a sociedade. Também podemos definir as instalações de Muntadas como construções experimentais que despertam consciência e, ao mesmo tempo, criam um ou vários pontos de desaparecimento que nos permitem opor resistência ao nos conscientizarmos das fissuras e discontinuidades presentes em cada um desses sistemas, que em última instância representam o poder, isto é, mídia de massas, arquitetura, design e publicidade. Essas três formas de dispositifs críticos e negativos, primeiramente desenvolvidos e analisados por Michel Foucault, são manifestos nas instalações de Muntadas.

**Iliana Hernández García** é diretora do Departamento de Estética da Faculdade de Arquitetura e Projeto da Universidade Javeriana, Bogotá. Ph.D. em Estética e Arte, Universidade de Paris I - Sorbonne. Pesquisadora em estética, filosofia da arte e criações eletrônicas e digitais. Diretora de um grupo de pesquisa em estética e novas tecnologias reconhecido pela Colciencias. Ganhadora da bolsa de Pesquisa em Mídia Audiovisual do Ministério da Cultura. Publicou os seguintes livros: "Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas" (coletânea), Bogotá, 2005; "Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos", Bogotá, 2003; "Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías" (coletânea), Bogotá, 2003; "Estética contemporánea: producción de subjetividades en el cruce entre arte, ciencia y nuevas tecnologías", Bogotá, 2001; "Arquitecturas que emergen en el tiempo" (CD), Bogotá, 1998. Autora de vários artigos publicados em revistas especializadas e indexadas.

## As Constelações Dinâmicas: Cinema Íntimo Vivo e Performance Digital

The Dynamic Constellations: Live Intimate Cinema and Digital Performance

"As Constelações Dinâmicas" explora aspectos tecnológicos de obras de vídeo ao vivo, criação não-linear e temas que expressam a permeabilidade da individualidade em relação com a coletividade e a natureza, intuição, fluxo de informações e fenômenos de atração e repulsão magnética e energética. "Constelações Dinâmicas" é uma tentativa de convergir diversos pontos de percepção de mundos em múltiplas camadas, enquanto se estabelecem elos poéticos que criam uma constelação de pensamentos e ressonâncias. A palestra abordará essas idéias entremeadas por vídeo e som do trabalho de multimídia mais amplo. Como projeto interdisciplinar, ele cria uma linguagem sobreposta de sinais e conteúdo vibracional por meio de narrativas de final aberto. Baseado nos diários eletrônicos de Johnny Ranger em suas viagens pela Ásia, Brasil, EUA e Canadá, ele explora uma linguagem visual íntima, energética e sensual que alterna entre momentos abstratos e concretos, criando um desenho de constelação em fluxo contínuo, estimulando a curiosidade e o afastamento para fatos íntimos corriqueiros. Essa visão poética de um indivíduo em seu ambiente (pontos constelativos) explora o impacto dos pontos de encontro e a diferença e o poder dessas transformações sobre a percepção. "Constelações Dinâmicas" é uma meditação sobre nossas opções espontâneas, atrações irresistíveis e às vezes incompreensíveis pelo outro e o desconhecido. Originalmente criado com uma câmera manual, editado e mixado ao vivo, estreou em dezembro de 2005 em Montreal durante quatro noites na Sociedade de Artes e Tecnologia (SAT.qc.ca), incluindo sete telas de vídeo, dois músicos eletrônicos experimentais ao vivo, um bailarino ao vivo e design de cenário interativo em um ambiente gesamkuntswerk semelhante a um happening pós-multimídia. O trabalho é adaptável a seu ambiente e espaço, e pode ser transferido para DVD, cinema ao vivo ou produção completa em multimídia e ambiente imersivo.

**Johnny Ranger** é um artista visual e de vídeo. Com formação em Artes Interdisciplinares (UQAM), desde 1996 ele elevou o VJ'ing a uma arte imersiva e tátil, de grande complexidade audiovisual. Trabalhando com instalações, DVD, internet, contextos de improvisação e performances multimídia ao vivo, ele exibiu e se apresentou na Ars Futura, Montreal Biennale, New Museum (NYC), FIVA e diversas cidades do mundo, trabalhando com MomentFactory.com, EpsilonLab & mix\_sessions na Sociedade de Artes e Tecnologia (SAT).

"The Dynamic Constellations" explores technological aspects of live video work, non-linear creation and themes that expresses the permeability of individuality in relation to collectivity and nature, intuition, informational flux and phenomena of magnetic and energetic attraction and repulsion. "Dynamic Constellations" is an attempt to converge multiple points of perception of multilayered worlds while establishing poetic links that create a constellation of thoughts and resonances. The talk will address these ideas intercut with video and sound from the broader multimedia video work. As an interdisciplinary project, it creates an overlapping language of signs and vibrational content through open-ended narratives. Based on the electronic journals of Johnny Ranger, as he travels in Asia, Brazil, US and Canada, it explores an intimate, energetic and sensual visual language that alternates between abstract and concrete moments, creating a constellation design that is in continuous flux as it stimulates curiosity and detachment to intimate worldly events. This poetic view of an individual in her environment (constellative points) explores the impact of meeting points and the difference and power of these transformations on perception. "Dynamic Constellations" is a meditation on our spontaneous choices, irresistible and sometimes incomprehensible attractions to the other and the unknown. Originally created with a handheld camera, edited and live remixed, it premiered December 2005 in Montreal for four nights at the Society for Arts and Technology (SAT.qc.ca), incorporating seven video screens, two live experimental electronic musicians, a live dancer and interactive set design in a gesamkuntswerk environment akin to a post-multimedia happening. The work is meant to be adaptable to its environment and space, and can be deployed on DVD, as live cinema or full blown multimedia and immersive environment production.

**Johnny Ranger** is a video and visual artist. Trained in Interdisciplinary Arts (UQAM), since 1996 he has elevated VJ'ing to an immersive, tactile art of audio-visual complexity. Working with installations, DVD, the Net, improvisational contexts and live multimedia performances, he has exhibited and performed at Ars Futura, the Montreal Biennale, New Museum (NYC), FIVA and in cities worldwide, working with MomentFactory.com, EpsilonLab & mix\_sessions @ the Society for Arts and Technology (SAT).

The movies move. Not only through multiple spatialized projections, but also towards the contemporary observer. The new possibilities that emerged through the agency among computers, projectors and sensors generate today, in art exhibitions, new circumstances of participation for a visitor invited to experience the movies as one more interface. In the 1920's with the avant-gardes, in the 60's with the experimental film, and contemporarily we can signal points of convergence and exchange among the film and art experiences that today are indistinguishable, in face of their expanded field of productions. Lev Manovitch thinks the history of movies and of computer as forms of entwinement, in which the idea of information registering and stockage is a constant, independently of analog or digital supports. He demonstrates how, today, films are made from the hybrid language of new technologies, and that computer interfaces arrogate the components of cinematographic language. Thus, from the technologic to the poetic points of view, the cinematographic and informational structures are more and more combined, allowing experiences that growingly transform the narratives, the exhibition spaces and the observer's access. The possibility of spatializing and interfering on the narratives has produced new filmic experiences that depend on the observer's participation to be developed. One of the traits of those interactive films is that of combining and creating new modalities of spatiotemporal relations. The examples we will briefly review here work with the idea of simultaneity. If the traditional film depended on the codes of edition to generate the feeling of simultaneous time, in the film-installation the spatialization in multiple screens and the access in real time allows the observer to experience that sensation in an expanded way.

**Katia Maciel** is a multimedia artist and tutor at the Federal University of Rio de Janeiro, Brazil, since 1994. She did her postdoctorate research on Interactive Movies at CAiiA-Star (Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts - University of Wales), and Science Technology and Art Research Centre - University of Plymouth.

O cinema se move. Não apenas por meio de múltiplas projeções espacializadas, mas também na direção do espectador contemporâneo. As novas possibilidades surgidas a partir do agenciamento entre computadores, projetores e sensores geram nas exposições de arte hoje novas circunstâncias de participação para um visitante convidado a experimentar o cinema como mais uma interface. Nos anos 20 com as vanguardas, nos anos 60 com o cinema experimental e na contemporaneidade podemos assinalar pontos de convergência e troca entre as experiências do cinema e das artes que hoje, dado o campo ampliado de suas produções, já se tornaram indiscerníveis. Lev Manovitch pensa a história do cinema e a do computador como formas de entrelaçamentos em que a idéia de registro e estocagem de informação é constante, independentemente dos suportes analógicos ou digitais. Ele demonstra como hoje o cinema se faz a partir da linguagem híbrida das novas tecnologias e que as interfaces computacionais se apropriam dos componentes da linguagem cinematográfica. Então, do ponto de vista tecnológico ao poético as estruturas cinematográficas e informacionais se combinam cada vez mais dando lugar a experiências que transformam cada vez mais as narrativas, os espaços de exibição e o acesso do espectador. A possibilidade de espacializar e de intervir nas narrativas tem produzido novas experiências filmicas que dependem da participação do espectador para serem desenvolvidas. Uma das características destes filmes interativos tem sido o de combinar e criar novas modalidades de relações espaço-temporais. Os exemplos que iremos comentar brevemente aqui trabalham com a idéia de simultaneidade. Se o cinema tradicional dependia dos códigos da montagem para gerar a sensação de tempo simultâneo, no cinema instalação a espacialização em múltiplas telas e o acesso em tempo real permite ao espectador experimentar esta sensação de forma expandida.

**Katia Maciel** é artista multimídia, realizadora de filmes e vídeos e, desde 1994, professora na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde integra o grupo de pesquisa N-Imagem. Em 2000, ajudou a criar a Central de Produção Multimídia (CPM) dessa escola e esteve em sua coordenação até 2001. Nesse ano foi para a Inglaterra realizar uma experiência em cinema interativo intitulada "Um, nenhum e cem mil" (One, none and a hundred thousand) no Centro de Pesquisa Avançada para Arte Interativa da Universidade do País de Gales.

Perpetuum Mobile: Apropriações artísticas de mapas em movimento  
The Perpetuum Mobile: Artistic appropriations of maps in movement

172

O conceito de mapa, tal como foi descrito por Deleuze e Guattari, evoca processo, atividade e transformação. Diferentemente dos decalques, meras representações estáticas, a atividade de mapear envolve trocas e aquisição cognitiva. Mapas da informação e mapas gerados por satélites permeiam o cotidiano contemporâneo e possibilitam olhares distintos, simultaneamente panorâmicos (globais) e pontuais (locais). Nesse artigo, discutiremos os processos de mapeamento da cibercultura, enfatizando o *perpetuum mobile*, os fluxos, os aspectos nômades, transitórios e sempre em movimento que caracterizam as formas de apropriação artística dos denominados *mobile media*, *locative media* e tecnologias de rede sem fio.

**Lucia Leão** é professora-doutora da Faculdade de Matemática, Física e Tecnologia da PUC-SP e professora titular no Centro Universitário Senac (graduação e pós-graduação). Autora dos livros "O Labirinto da Hiperídia: Arquitetura e Navegação no Ciberespaço" (Illuminuras, 1999) e "A Estética do Labirinto" (Anhembi Morumbi, 2002). Editora das coletâneas de artigos internacionais "Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo" (Illuminuras, 2002), "Cibercultura 2.0" (Nojosa, 2003); "Derivas: Cartografias do Ciberespaço" (AnnaBlume, 2004) e "O Chip e o Caleidoscópio: Estudos em Novas Mídias" (ed. Senac, 2005).

The concept of map, such as it has been described by Deleuze and Guattari, evokes process, activity and transformation. Differently of tracings, mere static representations, the activity of mapping involves exchanges and cognitive acquisition. Maps of the information and maps generated by satellites permeate the everyday life and make possible distinct visualizations, simultaneously panoramic (global) and local. In this article, we will discuss processes of mapping in cyberculture, and we will emphasize the nomadic, transitory aspects. We will talk about the *perpetuum mobile*, the changes, the flux, and transit that characterize the forms of artistic appropriation of *mobile media*, *locative media* and wi-fi (wireless) network technologies.

**Lucia Leão** is an interdisciplinary artist who has been leading researches in art and technologies since 1989. She received her M.A. and Ph.D. degrees in Communication and Semiotics: Information Technology from São Paulo Catholic University (PUC), Brazil. Professor in the Computer Science Department at PUC-SP and at SENAC. Is the author, among others, of "The Labyrinth of Hypermedia: Architecture and Navigation on Cyberspace" (1999), "The Labyrinth Aesthetics" (2002), "Interlab: Labyrinths of Contemporary Thought" (2002) and "Derivas: cartografias do ciberespaço" (2004). Her work has been exhibited internationally at venues such as Museum of Contemporary Art, São Paulo and Campinas; ISEA 2002, Paris; XV International Biennial of São Paulo, Brazil; II International Biennial of Buenos Aires; ArtMedia - OLATS, Paris; FILE - International Festival of Electronic Language (2002), Paço das Artes, São Paulo; Cinético Digital, Itaú (2005), and Mostra SESC de Artes - Mediterrâneo (2005).

Mulher Virtual I, A virtualização da mulher nos meios de comunicação  
Virtual Woman I, The virtualization of woman in the media

The lecture draws a panorama of the symbolic representation of women's image in advertising and movies, focusing its varied roles along three historical moments. In the first part, the role of woman in the Industrial Revolution and the cultural industry is highlighted, looking for sources on the history of woman, with examples of her development in civilization. To close this part, the author analyzes the film "Metropolis" (1926), by Fritz Lang, in which the new paradigms of the woman-machine arise. In the second part, still through the prism of mass society, one of the most hailed revolutions begins in the 1960's: the feminine, post-industrial revolution, when new social values were used in the movies to approach an unusual concept of femininity. In this part, the film "Barbarella" (1968), by Roger Vadim, is analyzed in a time-space context. In the third part, the author approaches the post-industrial society, which already shows the beginnings of the female robotization, represented by technological revolution, and elaborates a critical analysis of that trajectory, passing by advertising, exemplified in the movies with "Blade Runner" (1982), by Ridley Scott.

**Maria Goretti Pedrosa** is master and courses postdoctorate in Sciences of Communication at the School of Arts and Communications of the University of São Paulo (ECA-USP); coordinator of the Nucleus Barbarella of Communication Studies at ECA-USP; professor in the nucleus of postgraduate and extension studies at Unicentro Belas Artes in São Paulo and of Brazilian Museum of Sculpture (MUBE). She is a researcher in the Nucleus of Musical Sonorities, and member of the editorial board of Revista de Música, Sinais Diacríticos, Antropologia, USP. She began a training in journalism, specializing in advertising films at the Museum of Moving Image (MOMI - London). Worked in several press media, also in TV and advertising. She pursued postgraduate studies in the movies' area, having worked in several feature films, as "Fogo e Paixão", "A Dama do Cine Shangai", "Marvada Carne" and "Carne Trêmula" (Pedro Almodóvar). Presently, directs commercials, institutional and documentaries, and is the director of Barbarella Comunicação, a communication consultant. She is the author of the book "Mulher Virtual I – A virtualização da mulher nos meios de comunicação", the result of her master's thesis, and organizer of "Admirável Mundo MTV Brasil", both released in 2005.

Traça um panorama sobre a representação simbólica da imagem da mulher na propaganda e no cinema, abordando seus diversificados papéis no decorrer de três momentos históricos. Na primeira parte, salienta-se o papel da mulher na Revolução Industrial e na indústria cultural, buscando fontes sobre a história da mulher, com rápidas pinceladas sobre seu desenvolvimento na civilização. Para finalizar essa parte, a autora analisa o filme "Metrópolis" (1926), de Fritz Lang, onde surgem novos paradigmas sobre a mulher-máquina. Na segunda parte, ainda sob o prisma da sociedade de massa, inicia-se na década de 60 uma das revoluções mais festejadas: a revolução feminina, pós-industrial, onde novos valores sociais foram utilizados no cinema para abordar um conceito inusitado do feminino. Nesta parte é analisado o filme "Barbarella" (1968), de Roger Vadim, contextualizando-o em tempo e espaço. Na terceira parte, a autora aborda a sociedade pós-industrial, que já apresenta o início da robotização feminina, representada pela revolução tecnológica, e elabora uma análise crítica sobre essa trajetória, passando pela propaganda, mas exemplificando através do cinema com o filme "Blade Runner" (1982), de Ridley Scott.

**Maria Goretti Pedrosa** é mestre e doutoranda em Ciências da Comunicação pela ECA – Escola de Comunicações e Artes da USP; coordenadora do Núcleo de Estudos da Comunicação Barbarella da ECA/USP; professora do núcleo de pós-graduação e extensão do Unicentro Belas Artes de São Paulo e do MuBe (Museu Brasileiro de Escultura). É pesquisadora do Núcleo de Sonoridades Musicais, além de membro editorial da Revista de Música, Sinais Diacríticos, Antropologia da USP. Iniciou sua formação em jornalismo, tendo feito especialização em cinema publicitário no MOMI (Museu da Imagem em Movimento) de Londres – UK. Trabalhou em vários veículos de comunicação e atuou na televisão e na publicidade. Fez pós-graduação na área de cinema, tendo trabalhado em vários longa-metragens: "Fogo e Paixão", "A Dama do Cine Shangai", "Marvada Carne" e "Carne Trêmula" (Pedro Almodóvar). Atualmente dirige comerciais, institucionais e documentários, e é diretora executiva da Barbarella Comunicação, empresa que presta assessoria em comunicação. É autora do livro "Mulher Virtual I – A virtualização da mulher nos meios de comunicação", resultado de sua dissertação de mestrado, e organizadora do livro "Admirável Mundo MTV Brasil", ambos lançados em 2005.

## Oráculos Digitais

## Digital Oracles

Um oráculo é uma pessoa ou ação considerada uma fonte de conselho sábio ou opinião profética; uma autoridade infalível, normalmente de natureza espiritual (Wikipedia, 2005). Desde a Antigüidade os oráculos foram usados pelos homens para ajudar na escolha de seus caminhos, e na era digital em que vivemos os oráculos têm sido usados mais do que nunca. O crescimento contínuo da Web e seu conseqüente aumento em complexidade torna muito difícil encontrar as informações que precisamos ou desejamos dentro dela. Assim, mecanismos de busca (como Yahoo, Google, etc.) são usados diária e freqüentemente ao redor do mundo para auxiliar as pessoas a encontrar caminhos na infinidade de rotas da teia da Web, funcionando como verdadeiros "oráculos digitais". Da inegável utilidade e importância desses oráculos digitais – sem os quais nossas capacidades de acesso e penetração na web seriam muito restritas – provém o grande poder que eles exercem sobre nós e a sociedade como um todo. Enquanto na Antigüidade as pessoas usavam os oráculos conhecendo seu poder, especula-se aqui se os usuários dos oráculos digitais sabem o que eles realmente são e percebem o controle que eles exercem. Estudos mostram que durante uma busca nesses mecanismos na Web a maioria das pessoas escolhe entre as opções apresentadas na 1ª página de resultados – os Top 10, determinando assim sua escolha. No entanto, devemos considerar que: 1) os mecanismos de busca não indexam toda a Web, mas apenas uma pequena parte dela; 2) as regras e algoritmos por trás desses oráculos digitais são "caixas-pretas"; e 3) hoje, a grande maioria das consultas de busca é feita em um único mecanismo de busca – o Google. Deste modo, este texto procura levantar questionamentos relacionados aos oráculos digitais e seu poder sobre a vida digital, tais como "mapeamento & controle", "determinação da sobrevivência dos websites", "a ditadura dos Top 10", "consciência de seu poder e suas limitações", etc.

**Martha Carrer Cruz Gabriel** é artista, engenheira, pós-graduada em marketing e em design gráfico. Mestranda em artes na ECA/USP. Diretora de tecnologia da NMD, recebeu 11 Prêmios iBest. Professora de Novas Tecnologias na Universidade Anhembi Morumbi. Palestrante em conferências de internet e arte no Brasil e no exterior, inclusive SIGGRAPH2005. "Featured speaker" na CUMREC 2004, USA. Prêmio Best Presentation of Track, WebdevShare2003, USA; e Best Presentation of Conference, HighEdWevDev2004, USA. Website: [www.martha.com.br](http://www.martha.com.br).

An oracle is a person or an action considered to be a source of wise counsel or prophetic opinion; an infallible authority, usually of spiritual nature (Wikipedia, 2005). Since ancient times, oracles have been used by men to help choosing their ways, and in the Digital Era we live in, oracles have been used more than ever. The continuous growth of the web and as a result its increasing complexity make it very difficult for us to find the information we need or want inside it. Therefore, search engines (as Yahoo, Google, etc.) are frequently and daily used around the world in order to help people to find paths in the endless Web routes, functioning indeed as "digital oracles". From the undeniable utility and importance of these digital oracles – without which our Web access and penetration would be very restricted – proceed the big power they exert over us and the society as a whole. While in ancient times people consciously used oracles knowing their power, we speculate here whether people who use digital oracles know what they really are and realize the control they exert. Studies show that when searching the Web with these mechanisms, most people choose among the options presented on the first page of results – the Top 10, so determining their choice. However, we must consider that: 1) search engines don't index the entire Web, but a small part of it; 2) the rules and algorithms behind these digital oracles are "black boxes"; and 3) nowadays, most of search consultations are done in only one mechanism – Google. In this sense, this work intends to rise questionings related to digital oracles and their power over digital life, such as "mapping & control", "determination of websites survival", "the Top 10 dictatorship", "awareness about their power and limitations", etc.

**Martha Carrer Cruz Gabriel** is an artist, engineer, post-graduate in marketing and graphic design. Master's degree in course at ECA/USP. Director of technology at NMD, received 11 iBest Awards. Professor of New Technologies at the University Anhembi Morumbi. Speaker at internet and art conferences in Brazil and abroad, including SIGGRAPH2005. "Featured speaker" at CUMREC 2004, USA. Awards Best Presentation of Track, WebdevShare2003, USA; and Best Presentation of Conference, HighEdWevDev2004, USA. Website: [www.martha.com.br](http://www.martha.com.br)

Metamorfoses da Bandeira  
Flag Metamorphoses

Continuously growing and animated by as many participating artists from across the globe as possible, the flags of all nations in the world will be morphed into each other through Flash animation. Using digital media, we can make the symbols dance. Between each two flags, scenes showing an aspect of the relations between the two countries will appear. This is an exploration into the meaning of imagery on flags, aiming to create interrelated associations through questioning, reassessing, fluidizing and re-mixing of diverse national iconography.

[www.thyes.com/flag-metamorphoses](http://www.thyes.com/flag-metamorphoses).

**Myriam Thyes** is a Swiss/Luxembourgish artist who studied painting and videoart at the Academy of Fine Arts in Düsseldorf, Germany. She lives in Düsseldorf and Zurich. Since 1993, participates in exhibitions internationally, often in Germany or Switzerland. Realized solo projects in public areas with flag installations in Düsseldorf and Luxembourg, 1996 and 1997. Since 1999, focuses on videoart, animation and digital imagery. 2000-2004, realized media art projects on public screens as a member of the artist group [Strictly Public], [www.strictlypublic.org](http://www.strictlypublic.org). Her videos and animations are shown in festivals worldwide.

Production commissioned by the Department for Cultural Affairs of Switzerland, BAK / [sitemapping.ch](http://sitemapping.ch).

Participation in FILE Rio with support by Pro Helvetia - Arts Council of Switzerland.

Crescendo continuamente e animadas pelo maior número possível de artistas participantes de todo o mundo, as bandeiras de todos os países serão metamorfoseadas umas com as outras por meio de animação Flash. Usando mídia digital, podemos fazer os símbolos dançar. Entre cada duas bandeiras, surgirão cenas mostrando um aspecto das relações entre os dois países. É uma exploração do significado da imagética em bandeiras, visando criar associações inter-relacionadas por meio de questionamento, reavaliação, fluidização e remixagem das diferentes iconografias nacionais.

[www.thyes.com/flag-metamorphoses](http://www.thyes.com/flag-metamorphoses)

**Myriam Thyes** é uma artista suíça/luxemburguesa que estudou pintura e videoarte na Academia de Belas Artes de Düsseldorf, Alemanha. Vive em Düsseldorf e Zurique. Desde 1993 participa de exposições internacionais, sobretudo na Alemanha e na Suíça. Realizou projetos solo em áreas públicas com instalações de bandeiras em Düsseldorf e Luxemburgo (1996 e 1997). Desde 1999 concentra-se em videoarte, animação e imagens digitais. Em 2000-2004 realizou projetos de arte-mídia em telas públicas como membro do grupo [Strictly Public] - [www.strictlypublic.org](http://www.strictlypublic.org). Seus vídeos e animações são exibidos em festivais em todo o mundo.

Produção encomendada pelo Departamento de Assuntos Culturais da Suíça, BAK / [sitemapping.ch](http://sitemapping.ch).

Participação no FILE Rio com o apoio de Pro Helvetia - Conselho de Artes da Suíça.

## Objetos-tempo

## Timeobjects

A partir da industrialização ocorreu uma redução do espaço com base na tecnologia, ligada a uma amplamente discutida dissolução da área euclidiana. Com a internet, foi alcançado o apogeu provisório desse desenvolvimento. Mas a área euclidiana ainda existe, pois é um fenômeno central de nossos habitats, assim como nosso corpo, que nunca foi totalmente substituído por uma prótese perfeita. A estrada de ferro não matou o espaço, como notou Heinrich Heine em 1843, mas paralelamente à área euclidiana desenvolve-se um espaço-tempo baseado na máquina, que transferiu a área real, no entanto, para o limite da desimportância. A superação das condições espaciais e temporais de nosso ambiente deveria substituí-la. A visão da World Wide Web geoespacial, que hoje surge no horizonte como um novo avanço tecnológico, busca, talvez por expectativas não realizadas, um ser mais conectado. Neste caso, aparece uma realidade mista em larga escala, em que a mídia digital é misturada à geografia de nossos habitats. Com essa retroconexão da informação digital na área material, uma nova forma de materialidade física, de informação com o caráter das coisas, de elementos que preenchem o espaço, é introduzida na área euclidiana. Seguindo a lógica do digital, cada parâmetro de um objeto é controlável, portanto não apenas informação localmente baseada, mas também processos digitais espacialmente localizáveis serão possíveis em uma rede geoespacial. Seguindo a lógica do processo, essa coisa existe somente como um movimento. Um corte de tempo (p.ex., diagramas de força dinâmica → arquitetura estática) significa uma redução do processo, você terá uma forma sem (ou pelo menos com outra) duração. Mais claramente, essa perda do tempo-corpo baseado no processo se revela com objetos sonoros (Pierre Schaeffer). O tom do cello torna-se silencioso se a posição do cotovelo não mudar. Um objeto sonoro é no entanto um corpo de percepção, por isso não é um processo de preenchimento de espaço no sentido de uma coisa. Um corpo dinâmico deve ter ao mesmo tempo a característica de preenchimento de espaço de uma coisa e a duração morfológica de um tempo-corpo.

**Nicolaj Kirisits** nasceu em Viena em 1967, onde vive e trabalha. Estudou arquitetura na Universidade de Tecnologia e música experimental e arte de novas mídias na Universidade de Música e Artes Cênicas em Viena. Desde 2002 é professor na Universidade de Artes Aplicadas no Instituto de Belas Artes e Artes Digitais/ Mídia Design. Compôs música para vários projetos de vídeo, performances e instalações. Com Günter Lautner, projetou prédios residenciais. Em 2002 ele recebeu a bolsa Margarethe Schütte Lihotzky para sua arquitetura sonora baseada na internet chamada "ama-ze", que foi um trabalho de internet ampliado usando objetos sonoros. Seu trabalho foi apresentado em muitas exposições e festivais (Ars Electronica, Break2.3, Ntticc Tokyo, Siggraph, FILE Festival, etc.) Em sua pesquisa recente, ele busca as possibilidades de corporalidades dinâmicas em um contexto de desenvolvimento urbano.

Since the industrialization a technological-based space reduction took place connected with a widely discussed dissolution of the Euclidean area. With the Internet the provisional high point of this development was reached. But the Euclidean area still exists, since it is a central phenomenon of our habitats, just like our body, which was never totally replaced by a perfect prosthesis. The railway did not killed the space, as Heinrich Heine remarked in 1843, but parallel to the Euclidean area an engine-based timespace develops, which shifted the real-area, however, to the edge of unimportance. The overcoming of the spatial and temporal conditions of our environment should replace it. The vision of the geospatial WorldWideWeb, which emerges now as a new technological development on the horizon, pursues, not least by not fulfilled expectations, a more connected beginning. In this case a mixed reality appears in a large scale, in which the digital media is mixed with the geography of our habitats. By this back-connection of digital information into the material area, a new form of physical materiality, of information with the character of things, of space-filling elements, is introduced into the Euclidean area. Following the logic of the digital, each parameter of an object is controllable, therefore not only locally based information but also spatially locatable digital processes will be possible in a geospatial network. Following the logic of the process, this thing exists only as a movement. A time cut (e.g. dynamic force diagrams → static architecture) means a reduction of the process, you will get a form without (or at least with another) duration. Most clearly this loss of the process-based timebody steps out with sound objects (Pierre Schaeffer). The tone of the cello becomes silent if the elbow stands remain. A sound object is however a body of perception, thus it is not a space-filling process in the sense of a thing. A dynamic body must have both the space-filling characteristic of a thing and the morphologic duration of a timebody.

**Nicolaj Kirisits** was born in 1967 in Vienna, where he still lives and works. He studied architecture at the University of Technology and experimental music and new media art at the University for Music and Performing Arts in Vienna. Since 2002, he teaches at the University of Applied Arts at the Institute of Fine Arts and Mediadesign/Digital Arts. He composed music for several videoprojects, performances and installations. With Günter Lautner, he designed residential buildings. In 2002 he received the Margarethe Schütte Lihotzky grant for his net-based sound architecture called "ama-ze", which was an augmented internet work using spatial sound objects. His work was presented at many exhibitions and festival (Ars Electronica, Break2.3, Ntticc Tokyo, Siggraph, FILE Festival, etc.) In his recent research he looks for the possibilities of dynamic corporalities in an urban development context.

## Imagens da Beleza Pura: O corpo digitalizado

Images of Pure Beauty: The digitalized body

The current obsession with the beauty of the body is part of the virtualizing tendencies of contemporary techno-science. There is a perceivable search of purity associated with the digital techniques of image editing that are used to "retouch" and "correct defects" in the photographs of bodies exhibited in the media. Such tricks performed by "software scalpels" such as the popular software PhotoShop, offer the corporal images everything that ungrateful nature usually denies to living organisms, and also everything that the hard neo-ascetic practices (diets, body-building, surgery) still refuse to give them. These digitized models permeate our bodies and our subjectivities because the images thus edited become objects of desire to be reproduced in the individual flesh thus "virtualized". It is about a radical redefinition of sensuality, that pretends to cut loose from all links with matter in a process of making fixed and two-dimensional bodies (yet with polished 3-D effects), and the emergence of a new beauty standard, both aseptic and fleshless. Because these "perfect bodies" are designed as mere visual objects, to be exhibited and observed, that is, just consumed visually. With the rising moralization of these practices and beliefs, there is a simultaneous increase of its ethical, political, economic and sociocultural implications, which deserve our attention.

**Paula Sibilia** graduated in anthropology and in communication at the University of Buenos Aires (UBA), where she worked as a researcher and professor. In Rio de Janeiro she completed the master program communications, images and information (UFF), and she is currently engaged in a Ph.D. on communications (UFRJ) and in public health (UERJ). Her book "O Homem Pós-Orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais" was also published in Spanish: "El Hombre Postorgánico" (FCE, Buenos Aires, 2005).

A atual obsessão pela beleza dos corpos não contradiz mas, ao contrário, parece fazer parte das tendências virtualizantes da tecnociência contemporânea. Essa tendência se percebe na busca de certa pureza associada às técnicas digitais de edição de imagens, que se usa para "retocar" e "corrigir defeitos" nas fotografias de corpos expostas na mídia. Tais truques, efetuados com "bisturis de software" como o popular PhotoShop, oferecem às imagens corporais tudo o que a ingrata natureza costuma recusar aos organismos vivos e também tudo aquilo que as duras práticas neo-ascéticas (dietas, musculação, cirurgias) ainda insistem em lhes negar. Esses modelos digitalizados impregnam os nossos corpos e as nossas subjetividades, pois as imagens assim editadas se convertem em objetos de desejo a serem reproduzidos na própria carne "virtualizada". Trata-se de uma redefinição radical da sensualidade, que pretende abandonar todo vínculo com a matéria em um processo de fixação e bidimensionalização dos corpos (embora com polidos efeitos 3D), e a emergência de um padrão de beleza tão asséptico quanto descarnado (e descarnante, digitalizante). Pois esses "corpos perfeitos" são desenhados como objetos estáticos e meramente visuais, para serem exibidos e observados; isto é: apenas consumidos visualmente. Com a crescente moralização destas práticas e crenças, aumentam também as suas implicações éticas, políticas, econômicas e socioculturais, que merecem ser indagadas e questionadas.

**Paula Sibilia** graduou-se em comunicação e em antropologia pela Universidade de Buenos Aires (UBA), onde trabalhou como pesquisadora e professora. É mestre em comunicação, imagem e informação pela UFF e doutoranda em comunicação e cultura na ECO-UFRJ e em saúde coletiva no IMS-UERJ. É autora do livro "O Homem Pós-Orgânico: Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais" (Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002), publicado em espanhol sob o título "El Hombre Postorgánico" (Buenos Aires: FCE, 2005).

**Computador Vestível Co-evolutivo:  
Convergências entre as interfaces co-evolutivas, as interfaces  
cérebro-computador e as interfaces de captura de movimento**  
Co-Evolving Wearable Computer: Convergences among co-evolving interfaces,  
brain computer interfaces and motion capture interfaces.

Essa comunicação tem por objetivo apresentar o design-conceito do computador vestível co-evolutivo e as convergências entre as interfaces co-evolutivas, as interfaces cérebro-computador e as interfaces de captura de movimento presentes nessa proposta. Esse conceito vem sendo desenvolvido pela pesquisa desde 1998 e tem aplicação dirigida à criação e execução de movimentos a partir de dois sistemas tecnológicos de comunicação, um associativo e outro não associativo. Na instância associativa, buscamos o desenvolvimento de um sistema sinestésico de comunicação sensorio-motora remota e local, enquanto na instância não associativa investigamos o desenvolvimento de um sistema tecnológico para a estimulação e criação de movimentos artísticos dirigidos às práticas da dança, da performance e do teatro. Nos doze experimentos que vêm sendo desenvolvidos, o corpo do interator é eletricamente estimulado pelo computador vestível co-evolutivo em pontos específicos, previamente mapeados em estudos neurológicos. Esses estímulos produzem no corpo do interator a execução de movimentos voluntários e involuntários. Em todos os processos, o computador vestível co-evolutivo opera agindo, reagindo, aprendendo e memorizando em sua própria estrutura todas as ações interativas com o corpo do usuário, através de alterações físicas relacionadas, até o momento, à forma e à cor.

This paper aims to introduce the concept-design of the co-evolving wearable computer and the convergences among co-evolving interfaces, brain computer interfaces and motion capture interfaces present in this proposal. This concept has been developed since 1998 through this research and it has an application directed to the creation and interpretation of movements from two technological systems of communication, one associative and another non-associative. In the associative instance, we look for the development of a sinesthesis system of local or remote sensorial-motor communication, while in the non-associative instance we have investigated the development of a technological system for the stimulation and creation of artistic movements oriented to dance, performance and acting practices. In the twelve experiments that we have developed, the interactor's body is electrically stimulated in specific points, previously mapped by neurological studies, by the co-evolving wearable computer. These stimuli produce voluntary and involuntary movements in the interactor's body. In all the processes, the co-evolving wearable computer operates acting, reacting, learning and memorizing in its own structure all the interactive actions exchanged with the interactor's body, through physical modifications related, until now, to shape and color.

**Rachel Zuanon** é artista midiática, designer e pesquisadora das interfaces arte-ciência-tecnologia. Doutoranda e mestre em comunicação e semiótica (PUC-SP) e graduada em artes visuais (UNESP-SP). Docente no Departamento de Linguagens do Corpo da PUC-SP, nos cursos de pós-graduação em "Design de Hiperídia" e de graduação em "Design Digital" e em "Design e Planejamento de Games" da Universidade Anhembi Morumbi. Recebeu Prêmio APCA 2000 e Menção Honrosa concedida pelo Rumos Itaú Pesquisa 2003. Representou o Brasil no American Dance Festival com o apoio da Bolsa VITAE 1999. Teve seus trabalhos selecionados pelo FILE 2005, 2004, 2003 e 2002 – São Paulo, Brasil; pelo ISEA 2002 – Nagoya, Japão; pela Conferência Internacional de Pesquisa Consciousness Reframed 2004 – Beijing, China; pelo Simpósio do Instituto Internacional de Neurociência de Natal 2004 – Natal, Brasil, entre outros.

**Rachel Zuanon** is a media artist, designer and researcher of the interfaces of art, science and technology. She holds a Master's degree and is in postdoctoral studies in "Communication and Semiotics Program" (Catholic University of São Paulo - PUC-SP) and graduated in Visual Arts (UNESP-SP). She teaches in the Department of Body Language at PUC-SP, and in the postgraduate course "Hypermedia Design", and the undergraduate courses "Digital Design" and "Design and Planning Games" at Anhembi Morumbi University. She received the APCA 2000 award and honorable mention from Rumos Itaú Pesquisa 2003. She was selected to represent Brazil at American Dance Festival, with a VITAE Scholarship 1999. Her works were selected by FILE 2005, 2004, 2003 and 2002 – São Paulo, Brazil; ISEA 2002 – Nagoya, Japan; International Research Conference Consciousness Reframed 2004 – Beijing, China; Symposium of the International Institute for Neuroscience of Natal 2004 – Natal, Brazil, among others.

Operação CNTRCPY™  
OPERATION CNTRCPY™

A virtual space flight to Mars, virtually manned, and accessible to everyone who has a mobile phone and access to the internet. The target is to navigate a virtual space ship to Mars as fast as possible and to land it there safely. Participants can register with their mobile phone number at the OPERATION CNTRCPY™-website (<http://operation.cntrcpy.com>) to get their virtual space ships. The journey is impeded by obstacles, such as aliens, black holes and fields of asteroids. When a space ship gets into danger, the participant is immediately informed by SMS – at any time of day or night. Then the cosmonaut has to answer via SMS or log into the "Virtual Mission Control Centre" via internet as fast as he can, and avert these dangerous situations, by solving one of the tasks, which remind former Arcade-games. The quickness of reaction and the quality of problem-solving decide the course of the journey. OPERATION CNTRCPY™ is an ironic comment to manned space flights and to our yearning for virtual realities. Each player moves in two worlds: in the real world, which is determined by everyday activities, and the world of the game, into which he is catapulted at unpredictable times via SMS. In the past the project, was also transferred into the "real space" (propaganda video, space food, space trainings). For the mission in March 2005 the "Operation Headquarter" was installed in Vienna, which presented the centre of OPERATION CNTRCPY™ activities. Strategic decisions took place, there were performances, an exhibition and lectures about "The insanity of manned space flight-projects and Mars-expeditions".

**Rainer Prohaska** was born in April 6, 1966, in Krems, Austria. Since 1994 designer, founder of the platform soulsystem, productions in the USA, Mexico, France. 2000 – 2005: University of Applied Arts, Vienna, class for visual media, prof. K. Dudesek, P. Weibel, T. Fürstner. 2005: Diploma with distinction. Exhibitions and festivals (selection): Ars Electronica (2001, 2002, 2005), Kunsthalle Krems (2002), Adler Apotheke Krems (2002, 2004), Volksoper Wien (2003), Level Up Game Conference, Utrecht, Holland (2003), La oficina, Trujillo, Peru (2003), Kulturhauptstadt Graz (2003), Ohne Schnur Exhibition, Cuxhaven, Germany (2004), Lange Nacht der Museen, Wien (2004). Projects (selection): local/food (since 2001), read\_me\_No1 voter (2002), machine conscience (2002), Unplugger v1.1 (2002), shadows of ourselves (2003), hacking the church of fear (2003), operation cntrcpy (since 2004).

Uma viagem espacial virtual a Marte, pilotada virtualmente e acessível a todos que tenham um telefone celular e acesso à internet. O objetivo é navegar uma nave espacial virtual até Marte o mais rápido possível e pousar lá em segurança. Os participantes podem se registrar com seu número de celular no website da OPERATION CNTRCPY™ (<http://operation.cntrcpy.com>) para receber suas naves espaciais virtuais. A viagem é impedida por obstáculos como alienígenas, buracos negros e campos de asteróides. Quando uma nave se encontra em perigo, o participante é imediatamente informado por SMS – a qualquer momento do dia ou da noite. Então o cosmonauta tem de responder via SMS ou logar no "Centro de Controle da Missão Virtual" pela internet o mais depressa possível, e evitar essas situações perigosas resolvendo uma das tarefas, que lembram o antigo jogo Arcade. A rapidez da reação e a qualidade da solução do problema decidem o curso da viagem. OPERATION CNTRCPY™ é um comentário irônico aos vôos espaciais tripulados e a nosso desejo de realidades virtuais. Cada jogador se movimenta em dois mundos: o mundo real, que é determinado pelas atividades cotidianas, e o mundo do jogo, no qual é catapultado um número imprevisível de vezes via SMS. No último projeto, também era transferido para o "espaço real" (vídeo de propaganda, comida espacial, treinamentos espaciais). Para a missão de março de 2005, a "Operação Quartel-General" foi instalada em Viena, que apresentava o centro de atividades da OPERATION CNTRCPY™. Decisões estratégicas foram tomadas, houve performances, uma exposição e palestras sobre "A insanidade dos projetos de vôo espacial tripulado e expedições a Marte".

**Rainer Prohaska** nasceu em 6 de abril de 1966 em Krems, Áustria. Desde 1994 é designer, fundador da plataforma soulsystem, produções nos EUA, México, França. 2000-2005: Universidade de Artes Aplicadas, Viena, classe de mídia visual, prof. K. Dudesek, P. Weibel, T. Fürstner. 2005: Diploma com distinção. Exposições e festivais (seleção): Ars Electronica (2001, 2002, 2005), Kunsthalle Krems (2002), Adler Apotheke Krems (2002, 2004), Volksoper Wien (2003), Level Up Game Conference, Utrecht, Holland (2003), La Oficina, Trujillo, Peru (2003), Kulturhauptstadt Graz (2003), Ohne Schnur Exhibition, Cuxhaven, Germany (2004), Lange Nacht der Museen, Wien (2004). Projetos (seleção): local/food (desde 2001), read\_me\_No1 voter (2002), machine conscience (2002), Unplugger v1.1 (2002), shadows of ourselves (2003), hacking the church of fear (2003), operation cntrcpy (desde 2004).

## No Escuro. Informação, controle e manipulação

In the Dark. Information, control and manipulation

O uso de meios automáticos para obter informação, no atual processo de gravação e controle, não significa que o sistema não tenha uma intenção subjetiva, e portanto também possa manipular a informação com que lida. Os dispositivos mecânicos de monitoração, em nível local – câmeras de vídeo nas ruas – ou em nível planetário – aviões com câmeras de vídeo ou satélites espíões – nos levam a separar os controladores da máquina que eles controlam, colocando-os em uma sombra confortável de onde podem exercer melhor sua função. A telepresença permitida pelos sistemas de monitoramento não é inocente, existe uma clara intencionalidade e um tema concreto, como econômico, político, militar... que eventualmente decide onde a câmera deve ser colocada, em que direção seu cone de visão deve ser dirigido, o que e por quanto tempo elas devem observar. Dessa forma, concluímos que na idéia principal da necessidade de se usar esse tipo de dispositivo de vigilância existe uma vontade determinada de dar utilidade, e de certa forma criar um contexto, não apenas pelo resultado das gravações, mas criando as situações em que elas têm o valor ou o efeito desejado. O principal objetivo da instalação é evidenciar a constante vigilância a que somos submetidos por diferentes meios tecnológicos. Essa vigilância também se expressa na internet sob diferentes tipos de controles e programas que constantemente dão informação sobre as atividades dos usuários.

**Ricardo Iglesias García** é formado em Letras e Filosofia pela UAM (Madri, 1989) e continuou seus estudos de criação em mídia digital. Em 1998 recebeu uma bolsa de especialização em arte e novas tecnologias no MECAD/Media Centre d'Art i Disseny. Hoje trabalha em vários colégios de Barcelona dando aulas sobre interfaces e sistemas interativos, enquanto continua sua pesquisa para doutorado na faculdade de belas artes da Universidade de Barcelona. Também trabalhou como webmaster para o site do MACBA (Museu de Arte Contemporânea de Barcelona) e continuou trabalhando como free-lance em projetos específicos para a web. Participou de várias exposições de arte nacionais e internacionais: BAC - 6º Festival Internacional de Arte Contemporâneo (Barcelona, 2005), Observatori (Valência, 2004 e 2000), FIB/Festival Internacional de Benicàssim (2004), entre outras.

**Gerald Kogler** é formado pela Escola Técnica de Comunicações de Linz (Áustria) e trabalhou nos últimos anos como programador para o Ars Electronica Futurelab em Linz. Você pode ver alguns de seus trabalhos lá, como: The Matrix, video. aec.at, siemens hybrex / vai simulation, Timeexplorer, UnitM. Desde setembro de 2001 prosseguiu seus estudos com diferentes pesquisas tecnológicas em Barcelona. Desenvolveu vários projetos de robótica com Ricardo Iglesias. Atualmente trabalha como professor de programação e sistemas interativos em vários colégios como Elisava, Barcelona, e ESDI- Universidade Ramon Llull, Sabadell.

The use of automatic means in order to obtain information, in the current process of recording and control, does not mean that the system lacks a subjective intention and therefore can also manipulate the information it deals with. The mechanical monitoring devices, at local level – street video cameras – or at planetary level – airplanes with video cameras or spy satellites – induce to us to detach the controllers from the machine that they control, placing them in a comfortable darkness from where to exert its function better. The telepresence enabled by monitoring systems is not innocent, it exists a clear intentionality and concrete subject, such as economic, political, military..., which eventually decide where the camera must be placed, in what direction their cone of vision must be directed, what and for how long they must survey. In that way, we found that in the main idea of the need of using this kind of surveillance devices, it exists a determinate will of giving use, and some how making up a context, not only by the result of the recordings, but by creating the situations in which those have the value or the desired effect. The main purpose of the installation is to put in evidence the continuous surveillance we are submitted from different technological means. This surveillance is also expressed on the Internet under different kinds of controls and programs that constantly give information about the users activities.

**Ricardo Iglesias García** graduated from the Faculty of Letters and Philosophy at UAM (1989, Madrid), and continued his studies of creation within digital media. In 1998 he received a specialization scholarship in Art and New Technologies at MECAD/Media Centre d'Art i Disseny. Nowadays, he works at several high schools in Barcelona, giving classes about interfaces and interactive systems. Meanwhile, he continues researching for his Ph.D. at the Faculty of Fine Arts of the University of Barcelona. He also has worked as webmaster for MACBA's web page (Contemporary Art Museum of Barcelona) and continues freelancing in specific web projects. He has participated in many exhibitions of national and international art: BAC - 6º Festival Internacional de Arte Contemporâneo (Barcelona, 2005), Observatori (Valencia, 2004 and 2000), FIB/Festival Internacional de Benicàssim (2004).

**Gerald Kogler** has a degree from the Technical School of Communications in Linz (Austria), and has worked in recent years as a programmer for the Ars Electronica Futurelab in Linz. You can see some of his works there, like: The Matrix, video.aec.at, siemens hybrex / vai simulation, Timeexplorer, UnitM. Since September 2001 he has furthered his studies with different technological researches in Barcelona. He has developed several robotic projects with Ricardo Iglesias. Currently, he works as a teacher in programming and interactive systems in several high schools like Elisava, Barcelona, and ESDI- University Ramon Llull, Sabadell.

The work confronts the problem of the lack of privacy in society and questions whether relationships between people are bilateral. It is a call to action. After the project was completed, I left flyers about "Invigilate" at each of the blocks of flats, hoping to begin a dialogue with the residents about their surveillance.

**Roch Forowicz** was born in Warsaw, Poland. In 2005, graduated from the Academy of Fine Arts in Warsaw, Department of Multimedia, and has a master's degree.

**Aborda o problema da falta de privacidade na sociedade moderna e questiona se as relações entre as pessoas são bilaterais. É um chamado à ação. Depois de completar o projeto, distribuí folhetos sobre "Invigilate" em cada prédio de apartamentos, esperando iniciar um diálogo com os moradores sobre sua vigilância.**

**Roch Forowicz** nasceu em Varsóvia, Polônia. Em 2005 formou-se na Academia de Belas Artes de Varsóvia, Departamento de Multimídia, e tem título de mestrado.

## Arte, Tecnologia e Ilegalidade: O futuro da criatividade

Art, Technology and Illegality: The future of creativity

## A Cultura do Remix

Qual o filme mais procurado na internet no final de maio de 2005? Se você respondeu "Guerra nas Estrelas – Episódio III", errou. Na verdade, por vários dias o filme mais procurado foi, sim, "Guerra nas Estrelas", mas o episódio "Revelations", um filme de 40 minutos realizado por um grupo de fãs da série ao custo de 20 mil dólares, que se passa entre o Episódio III e o Episódio IV da série oficial.

Isso ilustra o surgimento da mais importante forma de produção de conteúdo do século 21. Se no século passado dependíamos de uma estrutura centralizada para a produção e disseminação da cultura, isso não acontece mais. A nova cultura, a que realmente interessa, é livre, colaborativa, produzida de muitos para muitos e pronta para ser remixada e transformada em algo diferente. Os exemplos estão aí, inelutáveis. Desde o Orkut, cujo conteúdo é produzido 100% pelos usuários e que hoje ocupa grande parte do tempo gasto na internet no Brasil, até módulos alternativos de videogames, que hoje se tornaram mais importantes que as versões originais (como é o caso do Dota, uma versão criada pelos fãs do popular jogo Warcraft).

O único problema é que existe uma pedra no meio do caminho que impede a realização de todo o potencial artístico e econômico da cultura do remix, o surgimento de modelos de negócio abertos e a disseminação ampla e descentralizada do conhecimento. Essa pedra atende por um nome: a ilegalidade. A cultura do remix, em sua quase totalidade, é uma cultura ilegal.

**Ronaldo Lemos** é mestre em direito pela Universidade de Harvard e doutor em Direito pela USP. É diretor do Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da FGV (RJ) e do projeto Creative Commons no Brasil. É um dos fundadores do Overmundo ([www.overmundo.com.br](http://www.overmundo.com.br)) e autor do livro "Direito, Tecnologia e Cultura". É também curador do TIM Festival e colunista da revista Trip.

**Vivian Caccuri** é artista e pesquisadora focada em tecnologia e artes digitais. Coordena dentro da comunidade de sky-artistas "SpaceCulture" a área de outreach internacional. Sua obra investiga como e em que grau as novas tecnologias e a linguagem científica propiciam uma reconfiguração das estruturas estéticas das mídias do mundo presencial.

## The culture of remix

What was the most demanded film on the internet at the end of May 2005? If you answered "Star Wars - Episode III", you were wrong. In fact, for several days the most demanded film was, yes, "Star Wars", but the "Revelations" episode, a 40-minute film made by a group of fans of the series, for \$20,000, whose action occurs between Episodes III and IV of the official series.

That illustrates the emergence of the most significant form of production and content in the 21st century. If in the past century we depended on a centralized structure for the production and dissemination of culture, it is no longer so. The new culture, the one that really matters, is free, collaborative, produced by many for many, and ready to be remixed and transformed into something different. The examples are there, inescapable. From Orkut, whose content is 100 percent produced by users, and which today occupies a big part of the time spent on the internet in Brazil, to alternative videogame modules, which today are more important than their original versions (as it's the case of Dota, a version created by fans of the popular game Warcraft).

The only problem is there is a stone in the path that prevents the realization of all the artistic and economic potential of the remix culture, the emergence of open business models and the wide and decentralized dissemination of knowledge. That stone has a name: illegality. The remix culture, almost in its totality, is an illegal culture.

**Ronaldo Lemos** is master in law from Harvard University and doctor in law from the University of São Paulo. He is director of the Center of Technology and Society of the law school of FGV (RJ), and of project Creative Commons in Brazil. He is one of the founders of Overmundo ([www.overmundo.com.br](http://www.overmundo.com.br)) and author of the book "Law, Technology and Culture". He is also the curator of TIM Festival and columnist of "Trip" magazine.

**Vivian Caccuri** is an artist and researcher, focused on technology and digital arts. She coordinates the international reach area of SpaceCulture, a sky-artists community. Her work investigates how and in what degree the new technologies and scientific language propitiate a re-configuration of aesthetic structures of the presential world media.

This performance aims to point to the importance of approximating the Brazilian poetic production of the French group of which I am part, *Transitoire Observable*. I have discussed, for a long time, with important names such as Jean Pierre Balpe and Phillipe Bootz, the concept of expanded writing, which was already emphasized in national and international reports in congresses. Here I insist on verifying that the conventions of signs and the memorial instruments in hypermedia articulate registers of signs which lead us to think of the concept of eternal – and its infinite temporality –, and that of ephemeral – and its finite temporality – as a form of acquisition of poetics and of knowledge in an ambience that aims at an interactive relationship.

**Wilton Azevedo**, born in São Paulo, SP, Brazil, is an artist, graphic designer, poet and musician. Doctor in Communication and Semiotics, he has published "O que é Design" (Brasiliense), "Os Signos do Design" (Global), "Interpoesia", CD-Rom – 2000, "Looppoesia" – CD-Rom – 2004 will be released together with "Intertechnopoesia", a sound CD, and "Quando Assim Termino O Nunca...", DVD – 2005. Professor, an academic advisor at the postgraduate course in Education, Artística and History of Culture at Mackenzie Presbyterian University. He took part in several exhibitions in museums and art galleries in Brazil, USA, Cuba, Mexico, France, Italy, Holland, Germany, England, France, Spain, and Argentina. Member of the group *Transitoire Observable*, in 2004 showed interactive works at the Centre Georges Pompidou, Paris. Palestrante / Speaker

Esta performance visa apontar a importância de aproximarmos a produção poética brasileira com o grupo francês de que faço parte: *Transitoire Observable*. Há tempo venho discutindo, com nomes da importância de Jean Pierre Balpe e Phillipe Bootz, o conceito de escritura expandida já enfatizado em comunicados nacionais e internacionais. Aqui insisto em verificar que as convenções dos signos e os instrumentos memoriais nas hiper-mídias articulam registros de signos que nos colocam a pensar no conceito de eterno – e sua temporalidade infinita –, e de efêmero e sua temporalidade finita como uma forma de aquisição da poética e do conhecimento em uma ambiência que visa uma relação interativa.

**Wilton Azevedo** é artista plástico, designer gráfico, poeta e músico. Doutor em Comunicação e Semiótica. Autor de "O que é Design", "Os Signos do Design" e "Criografia: A Escrita da Imagem Congelada" (no prelo), e dos CD-Roms "Interpoesia: Poesia Hipermidia Interativa" e "Looppoesia: A Escrita da Mesmice". Professor doutor orientador na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Exposições em museus e galerias nacionais e internacionais. Participação no E-POETRY, no Encontro Internacional da Poesia Experimental – Vórtice, no Latin America Migration and Perspective, no 10º Internationaler Kongress DGS E.V. e na IAWIS, na 50ª Bienal de Veneza, na W.L., no 4th Annual Series of New Media at NJIT, na Mostra Internacional Interpoesia. Membro do grupo *Transitoire Observable*, do comitê internacional COSIGN e da AIWIS. Participação no Colóquio do Centre Cultural de Cerisy La Salle e apresentação no Centre Georges Pompidou 2004.

Telefagia, Esquizolinguagens e Libidoeconomia:  
 As metáforas aglutinantes das teleperformances do Perforum Desterro  
 Telephagia, Schizolanguages and Libidoeconomics:  
 The agglutinant metaphors of Perforum Desterro's teleperformances

O site que resulta do projeto de pesquisa "Elaboração das performances de telepresença do Perforum Desterro como uma mídia interativa", abreviando o título da pesquisa, <http://www.udesc.br/perforum>, pode ser considerado uma peça de web art dada sua preocupação estética e as soluções encontradas para aglutinar muitas performances ao vivo do Perforum Desterro que ocorreram no passado. O projeto tenta resgatar não somente os vídeos das teleperformances do Perforum Desterro realizadas de 1999 a 2001. Como pesquisa, o grupo Interações Telemáticas, responsável pelo projeto hoje, tem digitalizado os arquivos videográficos do Perforum em VHS e editado miniclipes dos mesmos em mini-DV, recuperando e adequando o material para disponibilizá-lo online. Mas além da disponibilização online como mídia interativa do material videográfico, que em si consiste na investigação e criação de linguagem de web art e de net art, o grupo também tem procurado arquivá-lo com taxionomia adequada. Evitando a edição das teleperformances como um pós-script, na reorganização do material videográfico o grupo optou por inseri-las sob categorias metafóricas que as refletissem conceitualmente. Nesta oportunidade as teleperformances foram aglutinadas sob as metáforas Telefagia, Esquizolinguagens e Libidoeconomia, que funcionam como um guarda-chuva. Esta foi uma das soluções criadas para o visitante acessar diferenciadamente as diversas teleperformances, não só como unidades individualizadas. Estas metáforas são elaboradas imageticamente no site do projeto e contam paralelamente com um correspondente textual complexo.

**Yara Guasque** é artista multimídia e professora do Ceart/UDESC. O grupo de Interações Telemáticas foi formado para pesquisar o material videografado do Perforum Desterro e elaborá-lo como uma mídia interativa. O grupo de pesquisa do Ceart/UDESC é formado pela coordenadora Yara Guasque e os bolsistas de iniciação científica Fabian Antunes Silva, José Elias da Silva Jr. e Luiz Haucke Porta.

The site resulting from the research project "Elaboration of Perforum Desterro's telepresence performances as interactive media", abbreviating the title of the research, <http://www.udesc.br/perforum>, may be considered a piece of web art, given its aesthetic concern and the solutions found to agglutinate several live performances by Perforum Desterro that happened in the past. The project tries to rescue not only the videos of the teleperformances accomplished by Perforum Desterro from 1999 to 2001. As a research, the group Interações Telemáticas [Telematic Interactions], now responsible for the project, has digitized the video files of Perforum in VHS and published miniclips of them in mini-DV, recovering and adapting the material to make it available online. But besides offering online as interactive media the video material, which consists in the investigation and creation of web-art and net-art language, the group has also aims to file it with the appropriate taxonomy. Avoiding the edition of the teleperformances as a post-script, in the reorganization of the video material the group decided to insert it under metaphoric categories which conceptually reflect them. In that opportunity, the teleperformances were agglutinated under the metaphors Telephagy, Schizolanguages and Libidoeconomics, which work as an umbrella. This was one of the solutions created so the visitor can access differently the several teleperformances, not just as individual units. Those metaphors are imagetically elaborated in the project's site and they count on a complex corresponding text.

**Yara Guasque** is a multimedia artist and professor at Ceart/UDESC. The group of Telematic Interactions was created to research the videographic material of Perforum Desterro, and to elaborate it as interactive media. The research group of Ceart/UDESC is formed by the coordinator Yara Guasque and the scientific initiation scholars Fabian Antunes Silva, José Elias da Silva Jr. and Luiz Haucke Porta.

**CRÉDITOS** —————

CREDITS

## Instituto Telemar

Presidente  
José Augusto da Gama Figueira

Vice-presidente  
George Moraes

Gerentes  
Maria Arlete Gonçalves  
Samara Werner

## Centro Cultural Telemar

Curadoria de Artes Visuais  
Alberto Saraiva

Curadoria de Artes Cênicas  
Roberto Guimarães

Produção  
Delânia Cavalcante  
Bruna Costa  
Lucia Nascimento  
Renata Fontanillas  
Victor D'almeida

Arquitetura  
Taissa Thiry

Comunicação  
Shirley Fioretti

Assessoria de Imprensa  
Luciana Anselmo - Máquina da Notícia  
Mariana Garcia  
Teresa Tavares

Direção Executiva  
Maria Arlete Gonçalves

## FILE

Concepção e Organização  
Conception & Organization  
**Ricardo Barreto**  
**Paula Perissionotto**

Coordenação FILE Symposium  
FILE Symposium Coordination  
**Fabiana Krepel**

Assistente de Coordenação FILE Symposium  
FILE Symposium Coordination Assistant  
**Graziela Merli**

Assessoria de Imprensa  
Press Assessorship  
**Eliane Weizmann**

Produção da Exposição FILE  
FILE Exposition Production  
**Gaby Previdello**

Projeto Gráfico  
Graphic Design  
**André Lenz**

Arquitetura & Cenografia  
Architecture & Scenography  
**Álvaro Razuk**

Coordenação de Conteúdo  
Content Coordination  
**Vanessa Fort**  
**Aychele Szot**

Coordenação de Montagem  
Assembly Coordination  
**Álvaro Razuk**

Comunicação Visual  
Visual Communication  
**Cássia Buitoni**  
**Silvia Franco**

Website Design  
Ps.2 Arquitetura + Design  
**Fábio Prata**  
**Flávia Nalon**

Assistentes de Website Design  
Website Design Assistants  
**Raphael Freire**  
**Silvia Kabashima**

Coordenação de Banco de Dados  
Database Coordination  
**Fabiana Krepel**

Desenvolvimento de Banco de Dados  
Database Development  
**Canal Virtual**

Tradução & Revisão  
Translation & Revision  
**Luiz Roberto M. Gonçalves**

Video & DVD  
**Nivaldo Godoy Jr.**  
**Panais Bouki**

Assistentes FILE  
FILE Assistants  
**Martha Abdalla Guimarães Passos**  
**Patrícia Dalla Bona**

Coordenação de Monitoria  
Education Visits Coordination  
**Vanessa Fort**

Monitores  
Education Visits Assistants  
**Thaís Stoklos**  
**Gaby Previdello**

Interface dos computadores  
Computers Interface  
**Daniel Hernades**

Tradução Simultânea  
Simultaneous Translation  
**Regina Silveira**

Consultoria Rio de Janeiro  
Rio de Janeiro's Consultant  
**Luiz Nogueira**

REALIZAÇÃO · REALIZATION



FILE

CENTRO CULTURAL TELEMAR

PATROCÍNIO · SPONSORSHIP



Lei de  
Incentivo  
à Cultura

APOIO · SUPPORT

