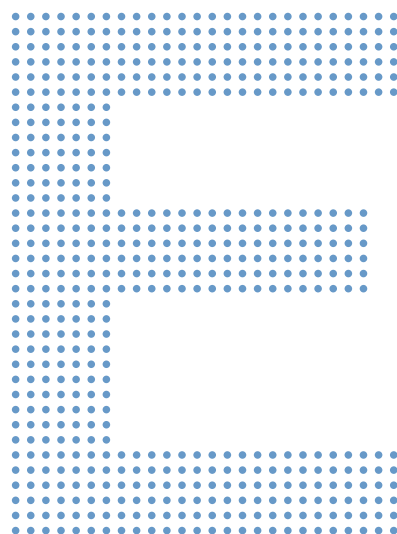
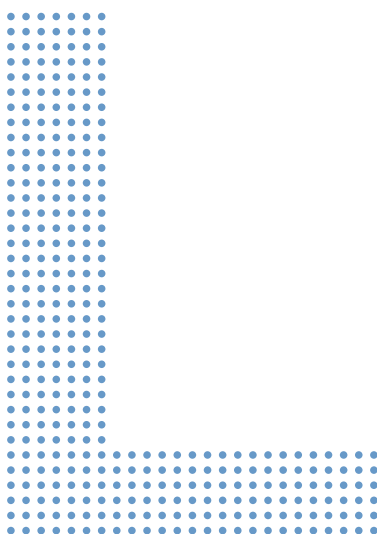
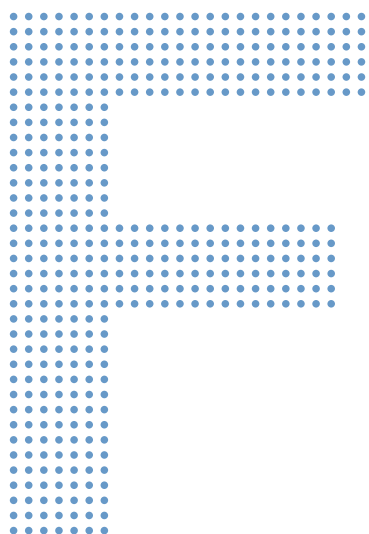


A R T E

M Á Q U I N A

M A C H I N E

A R T



FILE

imprensa**oficial**

Edição
FILE--Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

Diretor Presidente
Hubert Alquéres

Concepção Editorial
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

Diretor Vice-presidente
Luiz Carlos Frigerio

Projeto Gráfico
Cássia Buitoni, Sílvia Amstalden

Diretor Industrial
Teiji Tomioka

Produção
FILE--Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

Diretora Financeira e Administrativa
Nodette Mameri Peano

Tradução
Luiz Roberto M. Gonçalves

Chefe de Gabinete
Emerson Bento Pereira

São Paulo 2006
Publicação bilíngüe
Publicação concebida pelo FILE
Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

Rua da Mooca 1921
03103-902 São Paulo SP Brasil
T 55 11 6099-9800
F 55 11 6692-9674
Sac 0800123401
impresaoficial@impresaoficial.com.br
www.impresaoficial.com.br

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

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

Edição bilíngüe.
ISBN 85-89730-05-0

1. Arte Eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Tecnologia e artes
I. Barreto, Ricardo. II. Perissinotto, Paula. III. Título: Eletronic Language International Festival.

06-5374

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

1. Cultura digital na arte 700.285 2. Linguagem eletrônica na arte 700.285

FILE

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELETRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

Galeria de Arte do Sesi • São Paulo • Brasil • 14.08 a 03.09.2006

Dando prosseguimento a nossa proposta de disseminar a cultura de ponta de alto nível para um público mais amplo, a Galeria de Arte do SESI promove a partir de 14 de agosto de 2006 mais uma edição do FILE *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica* – <http://www.file.org.br>. Em sua sétima edição o FILE pode ser considerado um dos maiores eventos internacionais de arte eletrônica no mundo e com certeza a mais importante mostra deste gênero no Brasil. O FILE 2006 realiza sua versão expositiva com uma grande diversidade de obras interativas que representam a mais recente forma de expressão estética da cultura digital contemporânea. O festival expõe várias modalidades de arte digital como: web-filme, web-art; net-art; realidade virtual; vida e inteligência artificial; robótica; performances e instalações interativas. É grande o interesse do SESI em incentivar a produção nacional de cultura digital e em proporcionar espaços para a apresentação das novas formas de arte tecnológica de artistas brasileiros e internacionais. A realização do FILE 2006 é mais um exemplo das ações culturais das instituições mantidas e administradas pelas indústrias do Estado de São Paulo. Com iniciativas em torno do tema educacional e do desenvolvimento sociocultural procuramos priorizar o exercício da cidadania e efetivá-lo em nosso País. Neste momento, entendemos que patrocinar e realizar projetos que considerem o universo da arte digital é estar em sintonia com a contemporaneidade.

Paulo Skaf

Presidente da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo – FIESP, do Instituto Roberto Simonsen, do SESI e do SENAI de São Paulo

Continuing our proposition of disseminating high-level, cutting-edge culture to a wide public, SESI Art Gallery promotes, starting from August 14, 2006, a new edition of FILE *International Festival of Electronic Language* – <http://www.file.org.br>. In its seventh edition, FILE may be considered one of the main international events of electronic art in the world, and certainly the major show of its sort in Brazil. FILE 2006 accomplishes its expository version with a great diversity of interactive works which represent the latest forms of aesthetic expression in contemporary digital culture. The festival brings several modalities of digital art, as web-film, web-art, net-art, virtual reality, artificial life and intelligence, robotics, performances, interactive installations. SESI is highly concerned with motivating the national production of digital culture, and in providing spaces for the presentation of the new technological art forms, by Brazilian and international artists. The realization of FILE 2006 is a further example of cultural actions promoted by the institutions maintained and managed by the industry entities of the state of São Paulo. With initiatives around the theme of education and sociocultural development, we try to prioritize the exercise of citizenship and to make it effective in our Country. At this moment, we believe that sponsoring and accomplishing projects that comprehend the digital art universe is to be in tune with contemporaneity.

Paulo Skaf

Chairman, Federation of Industries of the State of São Paulo – FIESP, Roberto Simonsen Institute, SESI (SP) and SENAI (SP)

	Introdução	13	Introduction
	Instalações	41	Installations
	FILE Mídia Arte	85	FILE Media Art
	Panoramas	137	Panoramas
	FILE Games	163	FILE Games
	FILE Poesia	185	FILE Poetry
	Hipersônica	205	Hypersonica
	Hipersônica Performance	206	Hypersonica Performance
	Hipersônica Participantes	242	Hypersonica Participants
	Hipersônica Cinema Documenta	248	Hypersonica Cinema Documenta
	FILE Arquivo	263	FILE Archive
	Symposium	275	Symposium

INTRODUÇÃO

13 Jussi Parikka. *A Máquina Viral Universal. Bits, parasitas e ecologia da mídia na cultura de redes* [The Universal Viral Machine. Bits, Parasites and the Media Ecology of Network Culture]

INSTALAÇÕES

42 Alexandra Dementieva_RUS
44 Andrew Hieronymi_USA
45 André Gonçalves_PRT
46 Blaise Bourgeois_DEU
48 Christus Menezes da Nóbrega_BRA
50 Eletronic Shadow [Naziha Mestaoui, Yacine Aït Kaci]_FRA
52 Han Hoogerbrugge_NLD
53 Kònic Thtr [Rosa Sánchez, Alain Baumann]_ESP
56 LeCielEstBleu [Frédéric Durieu, Kristine Malden]_FRA
58 Lucas Tsolakian_BRA
59 Marcel.Ií Antúnez Roca_ESP
61 Mariela Yeregui, Miguel Grassi_ARG
64 Mark Cypher_AUS
66 Motomichi Nakamura_JPN
68 Ricardo Barreto, Maria Hsu, Marcos Paulo Moreti_BRA
72 Tim Coe_DEU
75 Young-Hae Chang_COR
78 Zachary Lieberman_USA
80 Zalinda Cartaxo_BRA

FILE MEDIA ART

86 [4F] + [1E] [Elizabeth Krause + Geraldo Magela + João Francisco Mariano + Tanda Melo] + [Neury Haruo Nakamoto]_BRA
86 Adriaan Stellingwerff_AUS
86 Agnus Valente_BRA
87 Alessandro Capozzo_ITA
87 Alex Hetherington_GBR
87 Ana Claudia Souza Pátria, Daniela Azevedo de Araújo, Fabiano Dias, Michelli Karen Luersen, Renata Nogueira de Martinez, Thiago José da Silva Rodriguez_BRA
88 Ana Signorini_BRA
88 André Ferreira, Carla Mancini, Felipe Szulc, Mateus Knelsen, Mileine Assai Vaz, Pamela Cardoso, Tânia Harumi Taura_BRA
88 Andreas Müller_DEU

89 Andrei R. Thomaz_BRA
89 Andreja Andric_ITA
90 Angélica Beatriz_BRA
90 Antonio Mendoza_USA
91 Babel_CAN
91 Barry R. Jones_USA
92 Barry Smylie, Paul Kovanen, Tony Cooper Mendoza_CAN
92 Brit Bunkley_NZL
92 Bruce Eves_CAN
93 Cacofonia [Ana Valéria de Loiola, Denise de Lira Garcia, Elisangelo dos Santos Souza, Keila Mendes, Fernanda Salles, Lorena Moreira, César Dufolk, Ligia Jeon, Galileo Giglio, Ihon Yadoya]_BRA
93 Calin Man_ROU
93 Candelaz [Oliver Schulte, Maik Timm]_DEU
94 Carlos Praude_BRA
94 Caroling_USA
95 Celia Eid_FRA
95 Christoph Wachter, Mathias Jud_CHE
95 Christophe Bruno_FRA
96 Cibils_ITA
96 Claudia Salamanca_COL
96 Conor McGarrigle_IRL
97 Corby, Baily_GBR
97 Daniel Scheibel, Ferdinand Weinrother_DEU
97 Danilo Sassini, Ivanilda de Jesus, Maykol Arancibia, Paula Fedi, Pedro Henrique Mattos, Raquel Oliveira, Ricardo Fiorotto_BRA
98 Daveluke_BRA
98 David Sullivan_USA
98 David Zerah_FRA
99 Deanne Achong_CAN
99 DH Admann_DEU
100 Dimaquina_GBR
100 Dylan Davis_AUS
101 Esther Hunziker_CHE
101 Eva Olgiati_USA
101 Evelin Stermitz, Jure Kodzoman, Ljiljana Perkovic, Loritz Zbigniew_AUT
102 Frieder Rusmann_DEU
102 Fundamental Research Lab_USA
103 Goat [Simon Fildes, Katrina McPherson]_GBR
103 Guez David_FRA
103 Gustavo Lassala_BRA
104 Gustavo Rates_BRA

104 Hasan M. Elahi_USA
104 Hidenori Watanave, Akio Fukano, Toshiyuki Takahei, Tomoyoshi Saito_JPN
105 Idea! Team [Cauê Madeira, Francesco Sciammarella Jr, Guilherme Bischof, Norson Saho, Rafael Padovani, Rodrigo Miguens, Ronaldo Guerino]_BRA
105 iIMAGE z[ONE]_BEL
105 in-vacua.com_GBR
106 izoffPlusR3nder [Ivan Ivanoff (izoff), Jose Jimenez (r3nder)]_ARG
107 Ina y Güerito_MEX
107 Jaka Zeleznikar_SVN
108 Jessica Gomula_USA
108 Jhave Seo Gromala [David Jhave Johnston, Jinsil Seo, Diane Gromala]_CAN
109 Ji Lee_USA
109 Jillian Mcdonald_USA
110 Jinsil_CAN
110 Jody Zellen_USA
110 Joe Hiscott_CAN
111 Joerg Piringer_AUT
111 Joeser Alvarez_BRA
112 John Vega_USA
112 Jorn Ebner_GBR
112 Juliana Sato Yamashita_BRA
113 Juliet Davis_USA
113 Klaus Ibold_DEU
114 Laurent Antonczak, Mark Howden_NZL
114 Li Schaleger_BRA
114 Lisa Hutton_USA
115 Luke Lamborn_USA
116 Lunographe_FRA
116 Mariana Rillo_BRA
116 Marika Dermineur_FRA
117 Marika Dermineur, Stephane Degoutin, Gwenola Wagon_FRA
117 Martha Carrer Cruz Gabriel_BRA
117 Martin Bricelj_SVN
118 MassaraBR_BRA
118 Matt Dunnerstick [CAPitALLism.org]_USA
118 Meggan Gould_IND
119 Michael Aschauer_AUT
119 Michael Brynntrup_DEU
119 Michael Johansson_SWE
120 Michael Mandiberg_USA

120 Michael R. Salmond_USA
121 Michael Takeo Magruder_GBR
122 MicroRevolt_USA
122 Minttu Mantynen_GBR
122 Nad_DEU
123 NAUTC.o [Vivian Caccuri, Glória C. Coelho, André Leite, Olívia Lima, Júlia Cesar de Souza, Silvine Oliveira]_BRA
123 Nikoleta Kerinska, Rafael Carlucci_BRA
123 OficinaDsG [João Francisco Mariano]_BRA
124 Out-of-Sync_AUS
124 Patricia Bonani_BRA
125 Patrick Doan_CAN
125 Peter Brinson_USA
125 Radio Free Robots [Clement Lyonnet, Yann Leguay, Jerome Fino, Laurent Basset, Samon Takahashi]_FRA
126 Rafael Arrivabene_BRA
126 Rainer Prohaska_AUT
126 Rebecca Ruige Xu_USA
127 Renata Santos, Leonardo Müller, I.A.Salgado, Anderson Maschio de Freitas_BRA
127 Renauld Vercey_FRA
127 Ricardo Miranda Zuniga_USA
128 Robert Praxmarer_AUT
128 Roch Forowicz_POL
129 Roger Tavares, Felipe Neves_BRA
129 Roman Bleichenbacher_USA
129 Simon Biggs_GBR
130 Sinasi Günes _TUR
130 Sophie Blum _FRA
130 Stephanie Boisset_DEU
131 Stephane Pichard_FRA
131 Steven McCarthy_USA
131 Stuart Pound_GBR
132 Susan Jowsey, Marcus Williams Collaboration_NZL
132 Suzanne Treister_GBR
133 SWAMP [Matt Kenyon, Doug Easterly]_USA
133 Tal Halpern _USA
133 Tetsuo Kogawa_JPN
134 Tina Velho_BRA
134 Vera Bighetti [Mutaforma]_BRA
134 Visual_basiq. and/or (rux)_POR
135 Xtine, Vasna Sdoeung_USA
135 Yara Guasque [Interações Telemáticas]_BRA
135 Zer_BRA

PANORAMAS

138	Andrey Ilyin_RUS
140	Ayrton da Motta Camargo Jr._BRA
142	Caroling_USA
144	Dudu Tresca_BRA
146	Ercan Gigi_TUR
148	Jacek Gancarson_RUS
150	Krzysztof Sklodowski_POL
152	Michael Aschauer_AUT
154	Mickael Therer_BEL
156	Nicolas Salin_FRA
158	Tamas D. Varga_HUN
160	Torsten Hemke_DEU

GAMES

164	Jairo Lugo, Tony Sampson, Merlyn Lossada. <i>Novas indústrias culturais da América Latina ainda jogam velhos jogos. Da República de Bananas a Donkey Kong.</i> [Latin America's New Cultural Industries still Play Old Games. From the Banana Republic to Donkey Kong]
180	a.Game_AUT
180	Antonio Vargas, Ana Beatriz Bahia Spinola Bitencourt, Aline Dias, Diego Rayck_BRA
180	Barry Smylie, Muriel Frega, Ryan Douglas_CAN
181	Chico Queiroz_BRA
181	Frank Werner_DEU
181	Freie Arbeitsgruppe Bastard Minds_DEU
182	Molleindustria_ITA
182	Personal Cinema_GRC
182	Pixelate Environment [Andreas Zecher, Elisabeth Moch, Martin Eichhorn]_DEU
183	Playtime [Sam Lavigne, Sean Mahan, Ian Kizu-Blair]_USA
183	Vinicius Gouveia Armelin Ferreira, Alex Zani Canduço, Flavio Maluf de Carvalho, Michael Velo dos Passos, Cesar F. Assakura de Freitas Sportore, André Fernando Sônego, Rodrigo German Boccardi Palou_BRA
183	Urtica, art and media research group_SCG

POETRY

186	Wilton Azevedo. Interpoesia e Interprosa: Escrituras Poéticas Digitais [Interpoetry and Interprose: Digital Poetic Writing]
200	Agricola de Cologne_DEU
200	Barry Smylie, Muriel Frega, Ryan Douglas_CAN

201	Jorge Luiz Antonio, Regina Célia Pinto_BRA
201	Jorge Luiz Antonio_BRA
201	Lawrence Upton, John Levack Drever_GBR
201	Lori Talley_USA
202	Maria Mencia_GBR
203	Patrick-Henri Burgaud_FRA
203	Underlab [Rita Varlesi, Wilton Azevedo, Savana Pace]_BRA

HIPERSÔNICA

HIPERSÔNICA PERFORMANCE

206	Marcel.Ií Antúnez Roca_ESP
214	Zachary Lieberman_USA
221	Al revés, Raimo Benedetti_BRA
222	ADDD [Henrique Roscoe (Vj 1mpar), Tadeus Mucelli (3nity)]_BRA
224	Bruno Pisek, Harald Heindl_AUS
225	Dado Motta, Pablo T. Sola_BRA
226	Fábio Villas Boas, RicardoCarioba_BRA
227	Gengivas Negras [Carlos Morevi, Theo Cordeiro]_BRA
230	La Borg_BRA
232	Nivaldo, Panais_BRA
234	Paulo Hartmann, Leonardo González_BRA
235	Pedro Rocha, Rubens Saito, Keila Nalzezzi_BRA
237	Sven König_CHE
238	Wäldchengarten [Lars and Dennis Hansen]_DNK
239	Wilton Azevedo_BRA
240	Zaratruta, Almir Almas_BRA

HIPERSÔNICA PARTICIPANTES

242	20000 Léguas Subsonoras [Alexandre Brautigam, Gab Marcondes, Alexandre Fenerich] _BRA
242	Cacahuetes [Alex Beltran, Sebastián Litmanovich]_ESP
242	Bret Battey_GBR
242	Christian Toonk_NDL
243	Christof Kurzmann_DEU
243	Cleber Gazana_BRA
243	Coletivo Etnia Brasillis [Marcus Taveira, Victor Ribeiro, Marcelo Alves]_BRA
244	Cooptrol_URY
244	Daniel Gazana_BRA
244	Felipe Vaz_BRA
245	Hans-Joachim Roedelius_AUT
245	Laika_SWE

245	Marcello Mercado_DEU
246	Mauricio Castro_BRA
246	Panayiotis A. Kokoras_GRC
246	Pedro Zaz_GBR
247	Rachel Castro_BRA
247	SkulkPartitionRoot [Dalton Kole, Fernando Paraguassú, Milton Toller, Elver Carnavali]_BRA
247	Timothy Weaver_USA

HIPERSÔNICA CINEMA DOCUMENTA

248	Eric Marke Eric Marke. <i>FILE-CD (Cinema Documenta). Filmes documentários sobre cultura/arte eletrônica.</i> [FILE-CD (Cinema Documenta). Documentary films on culture/electronic art]
252	Fritz Nagib, Kodiak Bachine, Jayme Rocco Júnior _BRA
253	Ruth Slinger_BRA
254	Bobby Nogueira_BRA
255	Cristiano Winter_BRA
256	Axel Weiss, Laura Taffarel, Tiago Villas Boas_BRA
257	Alexis Anastasiou, a.k.a. VJ Aléxis_BRA
258	Sophie Blandillère_FRA
259	Iara Lee_USA
260	Jason Rem_USA
261	Iara Lee_USA

FILE ARQUIVO

264	Paula Perissinotto “Uma nova etapa: um grande desafio” [A new stage: a great challenge]
-----	--

SYMPOSIUM

276	Abel Reis, Angélica de Moraes_BRA
277	Acessa SP [Drica Guzzi]_BRA
277	Agnus Valente, Nardo Germano_BRA
278	Alessandro Barbosa Lima, Jairson Vitorino_BRA
279	Andre de Abreu_BRA
279	André Gonçalves _PRT
280	André Parente_BRA
281	Andrew Hieronymi_USA
281	Anna Barros_BRA
282	BEE 13 [Deborah Lopes Pennachin]_BRA
283	Cesar Baio_BRA
284	Chico Queiroz_BRA
285	Christine Mello_BRA
285	Christos Prossylis_GBR

287	Eletronic Shadow [Naziha Mestaoui, Yacine Aït Kaci]_FRA
287	Glauce Rocha de Oliveira_BRA
288	Guto Requena_BRA
289	Hernani Dimantas_BRA
290	Inês Mécia de Albuquerque, Ricardo M. S. Torres_PRT
290	Ivani Santana_BRA
291	Ji Lee_BRA_USA
292	Jorge Ferreira Franco, Roseli de Deus Lopes, Nilton Ferreira Franco, Sandra Regina Rodrigues da Cruz_BRA
293	Karla Schuch Brunet_BRA
294	Kònic Thtr [Alain Baumann, Rosa Sánchez]_ESP
295	Lori Talley, Judd Morrissey_USA
295	Lucia Leão_BRA
296	Marcel.Ií Antúnez Roca_ESP
297	Mariela Yeregui_ARG
298	Priscila Arantes_BRA
299	Silvia Laurentiz_BRA
300	Simone Michelin_BRA
301	Val Sampaio_BRA

Jussi Parikka

A Máquina Viral Universal

Bits, parasitas e ecologia da mídia na cultura de redes

The Universal Viral Machine

Bits, Parasites and the Media Ecology of Network Culture

“Os organismos são adaptados a seus ambientes, e parece adequado dizer que sua organização representa o ‘ambiente’ em que eles vivem”
– Humberto Maturana

“Organisms are adapted to their environments, and it has appeared adequate to say of them that their organization represents the ‘environment’ in which they live” – Humberto Maturana

Prólogo: A biologia da cultura digital

Nas últimas décadas, criaturas biológicas como vírus, vermes, *bugs* e bactérias parecem ter migrado de seus habitats naturais para ecologias de silicone e eletrici-
de. A mídia também se apressou a empregar essas figuras de vida e monstruosidade para representar miniprogra-
mas, transformando-as em Godzillas e outros monstros míticos digitais. A ansiedade que esses programas produz deve-se em grande parte a sua suposta condição de pro-
gramas quase-vivos, como exemplificado nesta citação sobre o verme da Internet de 1988:

O programa batia insistentemente às portas ele-
trônicas de Berkeley. Pior, quando Lapsley tentou controlar as tentativas de invasão, descobriu que se tornavam mais rápidas do que ele era capaz de matá-las. E nessa altura as máquinas ataca-
das de Berkeley estavam desacelerando confor-
me o invasor demoníaco devorava cada vez mais tempo de processamento dos computadores. Eles estavam sendo aniquilados. Os computa-
dores começaram a parar ou a ficar catatônicos. Simplesmente ficavam estagnados, sem aceitar comandos. E apesar de as estações de trabalho estarem programadas para recomeçar a funcio-
nar automaticamente depois de uma pane, assim que elas reiniciavam eram novamente invadidas. A universidade estava sendo atacada por um ví-
rus de computador.²

Prologue: The Biology of Digital Culture

During the past few decades, biological creatures like viru-
ses, worms, bugs and bacteria seem to have migrated from their natural habitats to ecologies of silicone and electrici-
ty. The media has also been eager to employ these figures of life and monstrosity in representing miniprograms, tur-
ning them into digital Godzillas and other mythical mons-
ters. The anxiety these programs produce is largely due to their alleged status as near-living programs, as exemplified in this quote on the Internet worm of 1988:

The program kept pounding at Berkeley’s electro-
nic doors. Worse, when Lapsley tried to control the break-in attempts, he found that they came faster than he could kill them. And by this point, Berkeley machines being attacked were slowing
down as the demonic intruder devoured more and more computer processing time. They were being overwhelmed. Computers started to crash or be-
come catatonic. They would just sit there stalled, accepting no input. And even though the works-
tations were programmed to start running again automatically after crashing, as soon as they were up and running they were invaded again. The uni-
versity was under attack by a computer virus.²

Such articulations of life in computers have not been restricted to these specific programs, but they have be-
come a general way of understanding the nature of the Internet since the 1990s. Its complex composition has

Essas articulações da vida em computadores não se restringiram a esses programas específicos, mas tornaram-se uma maneira geral de compreender a natureza da Internet desde os anos 90. Sua complexa composição foi descrita em termos de “raízes” e “estruturas ramificadas” de “crescimento” e “evolução”. Como notou Douglas Rushkoff em meados dos anos 90, “as imagens biológicas são muitas vezes mais apropriadas para descrever a maneira como a cibercultura se modifica. Em termos da maneira como todo o sistema se propaga e evolui, pense no ciberespaço como uma placa de Petri social, na Net como o meio de ágar e nas comunidades virtuais, em toda a sua diversidade, como as colônias de microorganismos que crescem nas placas de Petri”.³

Neste artigo, examino os vermes e vírus de computador como parte da genealogia da mídia em rede, das redes de discurso da condição da mídia contemporânea. Enquanto debates populares e profissionais sobre esses miniprogramas com frequência os vêem somente como código nocivo, os vermes e vírus podem igualmente ser abordados como reveladores dos próprios fundamentos de seu ambiente. Essa perspectiva ecológica da mídia se baseia em noções de auto-referencialidade e autopoiesis que problematizam as descrições geralmente apressadas dos vírus como softwares nocivos, produtos de jovens vândalos. Em outras palavras, os vermes e vírus não são a antítese da cultura digital contemporânea, mas revelam traços essenciais da lógica tecno-cultural que caracteriza a cultura da mídia computadorizada das últimas décadas.

Dou ênfase especial às funções das últimas décadas de cultura digital como redes, automação, auto-reprodução e cópia e comunicação. Esses termos foram incorporados tanto ao vocabulário da cultura de mídia como ao trabalho prático de engenharia realizado por cientistas da computação e outros profissionais que implementam os princípios da informática ao redor do mundo. Como discuti a conexão entre os vírus de computador e o capitalismo da informação em outros lugares⁴, o presente texto se concentra mais na genealogia sócio-tecnológica do fenômeno, assim complementando o trabalho já realizado.

Em 1994 Deborah Lupton sugeriu que os vírus de computador poderiam ser entendidos como metonímias “do potencial parasítico da tecnologia de computadores de invadir e assumir o controle a partir de dentro”⁵, assim expressando a recepção ambivalente – oscilando entre preocupação e entusiasmo – que o computador teve nas últimas décadas. De maneira semelhante, pergunto se os vírus são uma metonímia, ou um indício, da infra-estru-

been depicted in terms of “grassroots” and “branching structures”, of “growing” and “evolution.” As Douglas Rushkoff noted in the mid-1990s, “biological imagery is often more appropriate to describe the way cyberculture changes. In terms of the way the whole system is propagating and evolving, think of cyberspace as a social petri dish, the Net as the agar-medium, and virtual communities, in all their diversity, as the colonies of microorganisms that grow in petri dishes.”³

In this article, I examine computer worms and viruses as part of the genealogy of network media, of the discourse networks of the contemporary media condition. While popular and professional arguments concerning these mini-programs often see them solely as malicious code, worms and viruses might equally be approached as revealing the very basics of their environment. Such a media-ecological perspective relies on notions of self-referentiality and autopoiesis that problematize the often all-too-hasty depictions of viruses as malicious software, products of vandal juveniles. In other words, worms and viruses are not antithetical to contemporary digital culture, but reveal essential traits of the techno-cultural logic that characterizes the computerized media culture of recent decades.

I place special emphasis on such functions of the past decades of digital culture as networking, automation, self-reproduction and copying and communication. These terms have been incorporated both in the vocabulary of media culture, as well as in the practical engineering work performed by computer scientists and other professionals who implement the principles of computing across the globe. As I have discussed the connection of computer viruses and information capitalism elsewhere⁴, the present text focuses more on the socio-technological genealogy of the phenomenon, thus supplementing the work already carried out.

In 1994 Deborah Lupton suggested that computer viruses could be understood as metonyms “for computer technology’s parasitical potential to invade and take control from within”⁵, thus expressing the ambivalent reception – vacillating between anxiety and enthusiasm – with which the computer has been greeted during recent decades. In a similar manner, I ask whether viruses are a metonymy, or an index, of the underlying infrastructure, material and symbolic, on which contemporary digital culture rests. Whereas some biologists claim, “anywhere there’s life, we expect viruses,”⁶, it seems to me that this can perhaps be extended to the world of digital culture too. Mapping the (historical) territories computer worms and

tura subjacente, material e simbólica, em que repousa a cultura digital contemporânea. Enquanto alguns biólogos afirmam que “em qualquer lugar onde há vida esperamos encontrar vírus”⁶, parece-me que talvez isso possa se estender ao mundo da cultura digital. Mapear os territórios “históricos” habitados pelos vermes e vírus de computador produz uma cartografia desses trechos de código efetivos que não os reduz à classe generalizada de software nocivo, mas reconhece a centralidade muitas vezes negligenciada que esses tipos de programas têm na ecologia de redes da cultura digital. Esses trechos de código viral nos mostram que a sociedade digital é habitada por todos os tipos de quase-objetos e atores não-humanos, para adotar a terminologia de Latour⁷. Nesse sentido, os projetos de vida artificial e as metamorfoses biológicas da cultura digital nas últimas décadas oferecem chaves essenciais para se destrinchar a lógica dos softwares que produzem a base ontológica da maior parte das transações econômicas, sociais e culturais das redes globais modernas.

A situação cultural contemporânea é muitas vezes descrita como uma junção essencial de guerra e mídia – e a logística da cibernética de comando, controle, comunicações e inteligência, C³I –, ampliada das redes estritamente militares para incluir a mídia de entretenimento⁸. Sugiro, no entanto, que “vida” e idéias como “ecologias” e “territórios” também podem atuar como valiosos pontos de referência teóricos para se compreender os paradigmas da cultura digital. A cibernética, assim como outras origens científicas das redes digitais modernas, enfoca a vida e a junção do biológico com o tecnológico, tema que ganhou terreno especialmente nas últimas décadas juntamente com uma quantidade crescente de softwares semi-autônomos. Em vez de simples projeto e controle de cima para baixo, temos cada vez mais processos artificiais, porém semelhantes à vida, de auto-organização, processamento distribuído e intermediação – temas que, embora sejam importantes símbolos culturais, também são processos reais subjacentes à ecologia da mídia da digitalidade.

Os vírus e vermes se apresentam como o ápice dessas tendências culturais, enquanto também funcionam como novas “ferramentas de pensamento”⁹ para uma teoria da mídia que enfoca a complexidade e o connexionismo. As teorias da complexidade encontraram seu nicho na filosofia e na teoria cultural enfatizando os sistemas abertos e a adaptabilidade. De maneira semelhante, teorias que salientam a co-evolução de um organismo e seu ambiente também fornecem importantes pontos de vista para se

viruses inhabit produces a cartography of these effective pieces of code that does not reduce them to the all-too-general class of malicious software but acknowledges the often neglected centrality such types of programs have in the network ecology of digital culture. Such pieces of viral code show us how digital society is inhabited by all kinds of quasi-objects and non-human actors, to adopt Bruno Latour’s terminology.⁷ In this sense, artificial life projects and the biological metamorphoses of the digital culture of recent decades provide essential keys to unravelling the logics of software that produce the ontological basis for much of the economical, societal and cultural transactions of modern global networks.

The contemporary cultural condition is often described as an essential coupling of war and media – and the cybernetic logistics of command, control, communications and intelligence, C³I – extended from strictly military networks to also include the entertainment media.⁸ I suggest, however, that “life” and ideas such as “ecologies” and “territories” can also act as valuable theoretical points of reference in understanding the paradigms of digital culture. Cybernetics, like other scientific origins of modern day digital networks, also focus on life and coupling the biological with the technological, a theme that has won ground especially during the past few decades along with an ever-increasing amount of semi-autonomous software. Instead of simple top-down design and control, we have more and more artificial yet life-like processes of self-organization, distributed processing and mesh working – themes that, while key cultural symbols, are also real processes underlying the media ecology of digitality.

Viruses and worms present themselves as culminations of these cultural trends, while also functioning as novel “tools for thought”⁹ for a media theory that focuses on complexity and connectionism. Complexity theories have found their niche within philosophy and cultural theory emphasizing open systems and adaptability. Similarly, theories that underline the co-evolution of the organism and its environment also provide important points of view for studying digital culture, allowing thought to bypass object-subject dichotomies and see this media cultural condition as one of continuous feedback and self-recreation. The ingenious realization of various projects of digital culture has been that their understanding of “life” was based on self-reproduction and a coupling of the outside with the inside, a process of folding. This essay follows this trace, and folds this theme with cultural theory concerning digital network culture. In short, even though the

estudar a cultura digital, permitindo que o pensamento supere as dicotomias objeto-sujeito e veja essa situação cultural da mídia como um *feedback* e auto-recriação contínuos. A engenhosa percepção de vários projetos de cultura digital foi que sua compreensão de “vida” se baseou na auto-reprodução e uma junção do exterior com o interior, um processo de dobramento. Este ensaio segue essa pista, e dobra esse tema com a teoria cultural que trata da cultura de redes digitais. Em suma, apesar de os termos acima citados “vida”, “ecologia”, etc. serem facilmente circuitos fechados auto-referentes, ou – como em outros casos – modelos formais, quero sugerir uma idéia mais sutil. Ao discutir a “vida da cultura de redes”, ela não deve ser entendida como uma forma, mas sobretudo como movimento e junção, de maneira semelhante à leitura de Deleuze da afirmação de Spinoza:

“O importante é entender a vida, cada individualidade viva, não como uma forma ou um desenvolvimento da forma, mas como uma complexa relação entre velocidades diferenciais, entre desaceleração e aceleração de partículas”.¹⁰

Essa perspectiva ecológica não depende, portanto, de características formais da vida, mas é um rastreamento das linhagens do filo maquinico virtual da cultura de redes digitais, e também um rastreamento dos caminhos dos organismos que se movem nesse plano: uma biofilosofia” – ou genealogia da vida digital. Portanto, embora o enfoque aqui seja para as genealogias da cultura de redes, esse mapeamento é feito para fornecer uma re-fiação para futuros e vir-a-seres, como a parte final deste artigo irá ilustrar.

A Máquina Viral Universal

Fred Cohen ficou conhecido como o pioneiro que trabalhou para decifrar as potencialidades dos programas virais no início dos anos 80. Os experimentos de Cohen em 1983 ficaram famosos, e Cohen, então um doutorando em engenharia elétrica na Universidade do Sul da Califórnia, tem sido citado como a pessoa que percebeu os perigos potenciais dos programas de vírus¹². Os “ataques de negação de serviços” que Cohen descreveu e sobre os quais advertiu desde então foram demonstrados como um meio muito factível de guerra informática, uma guerra que ocorre no nível da codificação digital – “softwar(e)” como a chamou um livro de espionagem

aforementioned terms “life”, “ecology”, etc. are easily self-referential loops, or – as in other cases – formal models, I want to suggest a more subtle idea. When discussing the “life of network culture”, it should not be taken as a form, but rather as movement and coupling in a similar manner as Deleuze’s reading of Spinoza affirms:

“The important thing is to understand life, each living individuality, not as a form, or a development of form, but as a complex relation between differential velocities, between deceleration and acceleration of particles.”¹⁰

This ecological perspective does not, then, rely on formal characteristics of life, but is a tracing of the lineages of the virtual machinic phylum of digital network culture and also a tracing of the paths of organisms that move on this plane: a biophilosophy” or – genealogy of digital life. Hence, although the focus here is on genealogies of network culture, this mapping is done in order to provide rewirings for futures and becomings, as the final part of this article will illustrate.

The Universal Virus Machine

Fred Cohen has become known as the pioneer who engaged in deciphering the potentialities in viral programs at the beginning of the 1980s. Cohen’s 1983 experiments on viruses have since become famous, and Cohen, then a Ph.D student in electrical engineering at the University of Southern California, has been usually cited as the one who realized the potential dangers of viral programs.¹² The “denial of services attacks” Cohen described and warned about have since been demonstrated a very feasible means of information warfare, a war taking place on the level of digital coding – softwar(e) as a spy thriller from 1985 named it.¹³ Cohen illustrated this in a piece of pseudo-code meant to give an idea of what viral programming might look like in principle:

```
subroutine infect-executable:=
{loop:file = get-random-executable-file;
if first-line-of-file = 1234567 then goto loop;
prepend virus to file;}
```

Evidently, the stir about viruses and worms that arose at the end of the 1980s was due to the realization that this far-from-inert piece of code might be responsible for the “digital hydrogen bomb”, as the cult 1980s

de 1985¹³. Cohen ilustrou isto em um trecho de pseudocódigo para dar uma idéia de qual poderia ser a aparência de um programa viral em princípio:

```
subroutine infect-executable:=
{loop:file = get-random-executable-file;
if first-line-of-file = 1234567 then goto loop;
prepend virus to file;}
```

Evidentemente, a comoção sobre vírus e vermes que surgiu no final da década de 80 se deveu à percepção de que esse trecho de código, longe de inerte, poderia ser responsável pela “bomba de hidrogênio digital”, como disse a revista *cult* de cibercultura dos anos 80 *Mondo 2000* ¹⁵. Enquanto a ansiedade sobre as armas nucleares do período da Guerra Fria parecia desaparecer, os mini-programas de computador e os hackers maliciosos revelavam-se uma nova ameaça.

Fred Cohen, porém, não pensava apenas na guerrilha digital, mas na vida em geral, na dinâmica dos programas semi-autônomos, salientando que os dois, guerra e vida, não são modalidades contraditórias, no sentido de que ambos têm a ver com mobilização, com atuação. Nesse sentido, seu trabalho também foi negligenciado, e não me refiro às objeções que sua pesquisa enfrentou nos anos 80¹⁶. Em vez de simplesmente fazer advertências sobre os vírus, o trabalho e a tese de doutorado de Cohen apresentaram as conexões essenciais entre os vírus, as máquinas de Turing e os processos artificiais semelhantes à vida. Não podemos acabar com os vírus, pois a ontologia da cultura de redes é virótica. Os vírus, vermes e quaisquer outros programas semelhantes que usavam as operações básicas dos computadores em comunicação logicamente faziam parte do campo da computação. A fronteira entre operações ilegais e legais em um computador não poderia, portanto, ser resolvida tecnicamente – fato que levou a uma inundação de literatura sobre “como descobrir e livrar-se de vírus em seu computador”.

Para Cohen, um programa de vírus era capaz de infectar “outros programas, modificando-os para incluir uma cópia de si mesmo, possivelmente aperfeiçoada”¹⁷. Isso permitia que o vírus se espalhasse por todo o sistema ou a rede, tornando todos os programas suscetíveis a tornar-se vírus. A relação desses conjuntos de símbolos virais com as máquinas de Turing era essencial, semelhante à relação entre um organismo e seu ambiente. A máquina universal apresentada em 1936 por Alan Turing forneceu desde então o esquema básico de todos os computadores existentes, em sua definição formal de

cyberculture-magazine Mondo 2000 noted.¹⁵ As the Cold War period’s anxiety over nuclear weapons seemed to be fading, computer miniprograms and malicious hackers proved a novel threat.

Fred Cohen was not, however, thinking merely of digital guerrilla war but of life in general, of the dynamics of semi-autonomous programs, highlighting that the two, war and life, are not contradictory modalities, in the sense that both are about mobilizing, about enacting. In this respect, his work has also been neglected, and I am not referring to the objections his research received in the 1980s.¹⁶ Instead of merely providing warnings of viruses, Cohen’s work and Ph.D thesis presented the essential connections that viruses, Turing machines and artificial life-like processes have. We cannot be done with viruses as long as the ontology of network culture is viral-like. Viruses, worms or any other similar programs that used the very basic operations of communicatory computers were logically part of the field of computing. The border between illegal and legal operations on a computer could not, therefore, be technically resolved – a fact that led to a flood of literature on “how to find and get rid of viruses on your computer.”

For Cohen, a virus program was able to infect “other programs by modifying them to include a, possibly evolved, copy of itself.”¹⁷ This allowed the virus to spread throughout the system or network, leaving every program susceptible to becoming a virus. The relation of these viral symbol sets to Turing machines was essential, similar to an organism’s relation to its environment. The universal machine, presented in 1936 by Alan Turing, has since provided the blueprint for each and every computer there is in its formal definition of programmability. Anything that can be expressed in algorithms can also be processed with a Turing machine. Thus, as Cohen remarks, “the sequence of tape symbols we call ‘viruses’ is a function of the machine on which they are to be interpreted”¹⁸, logically implying the inherency of viruses in Turing machine-based communication systems. This relationship makes all organisms parasites in that they gain their existence from the surrounding environment to which they are functionally and organizationally coupled.

Although Cohen was preoccupied with the practical problems of computer security¹⁹, his work also has more important ontological implications. Security against malicious software (and the danger of someone using them to wage war) was only one component of computer viruses, expressed in the difference between the pseudo-code of

programabilidade. Qualquer coisa que possa ser expressa em algoritmos também pode ser processada por uma máquina de Turing. Assim, Cohen comenta, “a sequência de símbolos em fita que chamamos de ‘vírus’ é uma função da máquina em que eles serão interpretados”¹⁸, implicando logicamente a inerência dos vírus nos sistemas de comunicação baseados na máquina de Turing. Essa relação transforma todos os organismos em parasitas, no sentido de que adquirem sua existência do entorno ao qual estão ligados funcional e organizacionalmente.

Embora Cohen estivesse preocupado com os problemas práticos da segurança de computadores¹⁹, seu trabalho também tem implicações ontológicas mais importantes. A segurança contra softwares nocivos (e o perigo de alguém usá-los para provocar uma guerra) era apenas um componente dos vírus de computador, expresso na diferença entre o código de

```
subroutine infect-executable:=
{loop:file = get-random-executable-file;
if first-line-of-file = 01234567 then goto loop;
compress file;
prepend compression-virus to file;}
e
subroutine trigger-pulled:=
{return true if some condition holds}
main-program:=
{infect-executable;
if trigger-pulled then do-damage;
goto next;}
```

Esses trechos de pseudocódigo foram usados desde então para esclarecer a lógica geral do funcionamento dos vírus. A pequena diferença entre esses dois exemplos demonstra que as atividades dos vírus não são redutíveis aos danos potenciais que o software nocivo pode infligir aos órgãos da ordem nacional e internacional, mas a própria lógica de software auto-reprodutor vem a ser uma questão fundamental, relacionada, é claro, à ontologia dos vírus e à cultura de redes da mídia digital. Mesmo que a tese óbvia de Cohen fosse encontrar modelos e procedimentos para uma computação segura – para manter o fluxo da informação em uma sociedade –, essa tarefa foi acompanhada de algo de uma natureza mais fundamental. Assim, basicamente, as rotinas virais não se limitavam aos danos mas também permitiam a idéia de vírus benévolos: por exemplo, um “vírus de compressão” poderia funcionar como uma unidade de manutenção autônoma, economizando espaço em disco²⁰. Em sentido semelhante, outro experimentador do início dos anos

```
subroutine infect-executable:=
{loop:file = get-random-executable-file;
if first-line-of-file = 01234567 then goto loop;
compress file;
prepend compression-virus to file;}
and
subroutine trigger-pulled:=
{return true if some condition holds}
main-program:=
{infect-executable;
if trigger-pulled then do-damage;
goto next;}
```

Such pieces of pseudo-code have been used ever since in illuminating the general logic of how viruses work. The small difference between these two examples demonstrates that the activities of viruses are not reducible to the potential damage malicious software is capable of inflicting on national and international bodies of order, but the very logic of self-reproducing software proves a fundamental issue regarding, of course, the ontology of viruses and the digital media culture of networking. Even if Cohen’s obvious point was to find models and procedures for secure computing – to maintain the flow of information in a society – this task was accompanied with something of a more fundamental nature. Thus, basically, viral routines were not confined to damage but enabled the idea of benevolent viruses as well: for example a “compression virus” could function as an autonomous maintenance unit saving disk space.²⁰ In a similar sense another experimenter from the early 1990s, Mark Ludwig, believed that viruses were not to be judged solely in terms of their occasional malicious payloads but by the characteristics that made it reasonable to discuss them as artificial life: reproduction, emergence, metabolism, resilience and evolution.²¹

This turns the focus to the virulence of virus programs. Being bits of code that, by definition, function only to infect, self-reproduce and activate from time to time, it is no wonder that a number of computer scientists have been unable to view them as passive material but as of something acting, spreading. Others have taken them to be examples of primitive artificial life in their capability to reproduce and spread autonomously (worms) or semi-autonomously (viruses).

I do not want to address the question of whether worms and viruses are life as we know it, but underline that in addition to being an articulation on the level of cultural imaginary, this virality is also a very fundamental descrip-

ção, Mark Ludwig, acreditava que os vírus não deviam ser julgados somente em termos de suas cargas nocivas ocasionais, mas pelas características que tornavam razoável discuti-los como vida artificial: reprodução, emergência, metabolismo, resistência e evolução²¹.

Isso dirige o foco para a virulência dos programas de vírus. Sendo trechos de código que por definição funcionam somente para infectar, auto-reproduzir-se e ativar-se de tempos em tempos, não admira que diversos cientistas da computação não tenham sido capazes de vê-los como um material passivo, mas como algo atuante, em disseminação. Outros os tomaram como exemplos de vida artificial primitiva, por sua capacidade de reproduzir-se e disseminar-se de maneira autônoma (vermes) ou semi-autônoma (vírus).

Não quero abordar a questão de se os vermes e vírus são vida como a entendemos, mas saliento que, além de ser uma articulação no nível do imaginário cultural, essa viralidade também é uma descrição muito fundamental dos processos maquínicos desses programas e da cultura digital em geral. Como continuação do tema da modernização tecnológica, a cultura de redes é cada vez mais habitada por programas de software e processos semi-autônomos, que muitas vezes despertam a sensação perturbadora de vida artificial como se expressa, por exemplo, em vários exemplos jornalísticos e fictícios que descrevem ataques de programas de software. Essa sensação perturbadora é uma expressão da situação híbrida desses programas, que transgride os limites constituintes (no sentido da palavra usado por Latour) de Natureza, Tecnologia e Cultura. Enquanto os vírus e vermes passaram a ser, na consciência popular, indícios centrais dessa transgressão, projetos de vida artificial também enfrentaram o mesmo problema. Como salientam há décadas as disciplinas transversais como vida artificial, a vida não deve ser julgada como uma qualidade de determinada substância (a hegemonia de um entendimento da vida baseado no carbono), mas como um modelo de interconexão, emergência e comportamento dos componentes constituintes de qualquer sistema vivo. Chris Langton sugeriu no final dos anos 80 que a vida artificial não enfoca a vida como ela é, ou foi, mas a vida como poderia ser. Isso é adotado como a idéia chave para projetos que vêem a vida emergindo em várias plataformas sintéticas, sistemas de silício e baseados em computador e redes, por exemplo²². Em uma linha semelhante, Richard Dawkins, ao viralizar a realidade cultural com sua teoria dos “memes”

tion of the machinic processes of these programs, and of digital culture in general. As a continuation to the theme of technological modernization, network culture is increasingly inhabited by semi-autonomous software programs and processes, which often raised the uncanny feeling of artificial life as expressed, for instance, in the various journalistic and fictitious examples describing software program attacks. This uncanny feeling is an expression of the hybrid status of such programs that transgress the constitutional (in Latour’s sense of the word) boundaries of Nature, Technology and Culture. Whereas viruses and worms have come to be the central indexes of this transgression for popular consciousness, artificial life projects have also faced the same issue. As transversal disciplines such as ALife have for decades underlined, life is not to be judged as a quality of a particular substance (the hegemony of a carbon-based understanding of life) but as a model of the interconnectedness, emergence and behaviour of the constituent components of a(ny) living system. Chris Langton suggested in the late 1980s that artificial life focuses not on life as it is, or has been but on life as it could be. This is taken up as the key idea for projects that see life emerging on various synthetic platforms, silicon and computer-based systems and networks for example.²² In a similar vein Richard Dawkins, when he viralized cultural reality with his theory of memes in 1976, referred to the possibilities of finding life even in “electronic reverberating circuits.”²³

Consequently, a more interesting question than that of whether some isolated software programs are alive is to be found in the issue of what kind of novel approaches the field of artificial life can provide for understanding digital culture. Artificial life might at least provide us with an approach to think living systems not as entities in themselves, but as systems and couplings – here Thomas S. Ray’s Tierra-virtual ecology from the 1990s provides us with a good example.²⁴ This ALife-approach might also lead us to think of the contemporary media condition as an ecology of a kind, of “living” in the sense that it is based on connectionism, self-reproduction, and couplings of heterogeneous elements. This also resonates with the above-mentioned Spinozian understanding of life as affectivity: relations of varying velocities, decelerations and accelerations between interconnected particles. What Cohen established, and this might be his lasting contribution even if one does not want to downplay his achievements in computer science, was the realization that digital culture was on the verge of a paradigm shift from

em 1976, referiu-se às possibilidades de encontrar vida mesmo em “circuitos reverberantes eletrônicos”²³. Conseqüentemente, uma questão mais interessante do que a de se programas de software isolados são vivos se encontra na questão de que tipo de novas abordagens o campo da vida artificial pode oferecer para a compreensão da cultura digital. A vida artificial poderia pelo menos nos fornecer uma abordagem para pensar os sistemas vivos não como entidades em si, mas como sistemas e junções (acoplamentos) – aqui a ecologia Tierra-virtual de Thomas S. Ray, dos anos 90 nos oferece um bom exemplo²⁴. Essa abordagem da vida artificial também poderia nos levar a pensar sobre a condição da mídia contemporânea como uma espécie de ecologia, de “vida” no sentido de que se baseia em conexões, auto-reprodução e junção de elementos heterogêneos. Isso também tem ecos na compreensão spinoziana da vida acima citada como afetividade: relações em velocidades variantes, desacelerações e acelerações entre partículas interconectadas. O que Cohen demonstrou, e essa talvez seja sua contribuição mais duradoura, embora não pretendamos diminuir suas conquistas na ciência da computação, foi a percepção de que a cultura digital estava à beira de uma mudança de paradigma, da cultura de Máquinas de Computação Universais para a de Máquinas Virais Universais. Essa cultura não mais se limitaria às capacidades ruidosas de pessoas criando algoritmos. Em vez disso, esses conceitos evolucionários de computação ofereceram um modelo de cultura digital que dependia cada vez mais das capacidades de atores auto-reprodutivos e semi-autônomos. Para citar as palavras tão menosprezadas de Cohen sobre “evolução viral como meio de computação”, que cristalizam a ecologia de mídia da cultura digital em rede:

Depois de demonstrar que uma máquina arbitrária pode ser implantada com um vírus (Teorema 6), agora escolheremos um tipo particular de máquina a ser implantada para obter um tipo de vírus com a propriedade de que os sucessivos membros do conjunto viral gerado a partir de qualquer membro particular do conjunto contenham subsequências que são (na notação de Turing) as sucessivas iterações da “Máquina de Computação Universal”. Os membros sucessivos são chamados de “evoluções” dos membros anteriores, e assim qualquer número que possa ser “computado” por uma MT Máquina de Turing pode ser “evoluído” por um vírus. Portanto, concluímos que os “vírus” são um tipo de máquinas de computação pelo

the culture of Universal Computing Machines to Universal Viral Machines. This culture would no longer be limited to the noisy capabilities of people designing the algorithms. Instead, these evolutionary concepts of computing provided a model for a digital culture that increasingly relied on capabilities of self-reproductive, semi-autonomous actors. To quote Cohen’s all-too-neglected words on “viral evolution as a means of computation” that crystallize the media ecology of networking digital culture:

Since we have shown that an arbitrary machine can be embedded with a virus (Theorem 6), we will now choose a particular class of machines to embed to get a class of viruses with the property that the successive members of the viral set generated from any particular member of the set, contain subsequences which are (in Turing’s notation) the successive iterations of the “Universal Computing Machine.” The successive members are called “evolutions” of the previous members, and thus any number that can be “computed” by a TM Turing Machine, can be “evolved” by a virus. We therefore conclude that “viruses” are at least as powerful a class of computing machines as TMs, and that there is a “Universal Viral Machine” which can evolve any “computable” number.²⁵

Code Environment

From an everyday perspective the question of technological evolution might seem oxymoronic, considering the violent intermingling of two such different spheres as “biology” and “technology.” This issue has been thoroughly discussed ever since early cybernetics in the 1950s, and the articulations of biology and technology continue to prove their operationality when understood as a questioning of the dynamics of technology. As Belinda Barnet notes in her essay on the question of technological evolution and life, what is at hand is the need to grant “the technical object its own materiality, its own limits and resistances, which allows us to think technical objects in their historical differentiations.”²⁶ Barnet’s agenda connects to my articulation of a media ecology. Computer worms and viruses, as well as other technical elements of digital culture for that matter, are not reducible to the discourses or representations attached to them, and in order to understand the complex nature with which they are intertwined in the material

menos tão poderoso quanto as MTs, e que existe uma “Máquina Viral Universal” capaz de evoluir qualquer número “computável”.²⁵

Ambiente de código

De uma perspectiva cotidiana, a questão da evolução tecnológica poderia parecer paradoxal, considerando a violenta intermediação de duas esferas tão distintas quanto “biologia” e “tecnologia”. Essa questão foi amplamente discutida desde o início da cibernética nos anos 50, e as articulações entre biologia e tecnologia continuam provando sua operacionalidade quando compreendidas como um questionamento da dinâmica da tecnologia. Como nota Belinda Barnet em seu ensaio sobre a questão da evolução tecnológica e vida, o que temos à mão é a necessidade de garantir “ao objeto técnico sua própria materialidade, seus próprios limites e resistências, o que nos permite pensar os objetos técnicos em suas diferenças históricas”.²⁶ A agenda de Barnet se conecta à minha articulação de uma ecologia da mídia. Os vermes e vírus de computador, assim como outros elementos técnicos da cultura digital, nesse sentido, não são redutíveis aos discursos ou representações relacionados a eles, e para compreender a natureza complexa com que eles estão entrelaçados na história cultural material da digitalidade devemos desenvolver conceitos e abordagens alternativos. Nessa problemática, “vida” e “dinâmica” parecem ter ressonâncias mútuas de uma maneira proposta pelas teorias da complexidade que valorizam a natureza processual dos sistemas (abertos) baseados no constante ciclo de *feedback* entre um organismo e seu ambiente. No entanto, como essas noções podem facilmente permanecer como metáforas imprecisas, elas devem ser abordadas mais minuciosamente para ampliar suas implicações para a ecologia da mídia contemporânea. Aqui abordarei a questão referindo-me à maneira como Deleuze e Guattari esboçaram as questões da máquina (separada das tecnologias em si) e da ontologia maquinica como interconectivas e interativas. Isto é, as ecologias da mídia podem ser entendidas como processos maquinicos baseados em certas linhagens tecnológicas e sociais que adquiriram consistência. Assim, “maquinico” também se refere a uma produção de consistências entre elementos heterogêneos. Nessa ontologia do fluxo, as montagens tecnológicas são desacelerações parciais de fluxos, gerando entidades funcionais mais distintas. Não

cultural history of digitality, one must develop alternative concepts and approaches. In this problematic, “life” and “dynamics” seem to resonate together in a manner proposed by complexity theories that value the procedural nature of (open) systems based on the ongoing feedback loop between an organism and its environment. However, since these notions easily remain vague metaphors, they need to be addressed more thoroughly in order to amplify their implications for contemporary media ecology. Here I will approach the issue via a reference to the way Deleuze and Guattari have outlined the issues of the machine (as separated from technologies themselves) and machinic ontology as interconnective and interactive. That is, media ecologies can be understood as machinic processes based on certain technological and social lineages that have achieved consistency. Machinic thus refers also to a production of consistencies between heterogeneous elements.²⁷ In such an ontology of flow, technological assemblages are partial slowing downs of flows into more discrete functional entities. There are no humans using technologies, nor are there any technologies determining humans, but a constant relational process of interaction, of self-organization, and hence the focus is moved to “subjectless subjectivities”.²⁸ In this sense, the life of media ecology is definable as machinic. Life as connectionism, not as an attribute of a particular substance, has been at the centre of viral theory as well:

The essence of a life form is not simply the environment that supports life, nor simply a form which, given the proper environment, will live. The essence of a living system is in the coupling of form with environment. The environment is the context, and the form is the content. If we consider them together, we consider the nature of life.²⁹

I would like to especially emphasize the coupling of an entity with its environment as the essence of what constitutes “life.” This has a very important implication. As scientists who have tackled the idea of computer viruses as artificial life have already noted, it is difficult, or perhaps even impossible, to fully adopt computer viruses under the criteria of (biological) life. If we take an entity and a list of the qualities it should display (reproduction, emergence, metabolism, toleration of perturbations and evolution), then nothing other than traditional life will succeed in meeting the criteria for life.³⁰ I want, however, to take the suggestions for viewing life and artificial life in terms of machinic connectionism as horizons and

há seres humanos usando tecnologias, nem tecnologias determinando os humanos, mas um constante processo relacional de interação, de auto-organização, e portanto o enfoque se transfere para “subjetividades sem sujeito”²⁸. Nesse sentido, a vida da ecologia da mídia é definível como maquínica.

A vida como connexionismo, não como um atributo de determinada substância, também está no centro da teoria viral:

A essência de uma forma de vida não é simplesmente um ambiente que suporta a vida, nem simplesmente uma forma que, dado o ambiente certo, viverá. A essência de um sistema vivo está na junção da forma com o ambiente. O ambiente é o contexto, e a forma é o conteúdo. Se os considerarmos juntos, consideramos a natureza da vida.²⁹

Eu gostaria de enfatizar especialmente a junção entre uma entidade e seu ambiente como a essência do que constitui “vida”. Isso tem uma implicação muito importante. Como já notaram os cientistas que abordaram a idéia dos vírus de computador como vida artificial, é difícil, ou talvez impossível, adotar totalmente os vírus de computador sob o critério de vida (biológica). Se tomarmos uma entidade e uma lista das qualidades que ela deve demonstrar (reprodução, emergência, metabolismo, tolerância a perturbações e evolução), então nada senão a vida tradicional poderá preencher os critérios de vida³⁰. No entanto, quero adotar as sugestões para se ver a vida e a vida artificial em termos de connexionismo maquínico como horizontes e idéias experimentais para pensar a ecologia da mídia contemporânea.

Portanto, os vírus – e a vida inorgânica em geral – devem ser vistos como processos, e não entidades estáveis. Os vírus, por definição, são máquinas de junção, de parasitismo, de adaptação. Admissivelmente, eles podem não ser “vida” como definida pelo uso cotidiano ou na compreensão biológica geral, no entanto são espectros da ecologia da mídia que nos convidam a aceitá-los como algo pelo menos “semelhante à vida”. Considerar um vírus como uma máquina de infecção, “um programa que pode ‘infectar’ outros programas, modificando-os para incluir uma cópia possivelmente aperfeiçoada de si mesmo”³¹, significa a impossibilidade de concentrar-se nos vírus em si e exige a adoção de uma perspectiva cultural mais ampla desses processos de infecção. Como parte dos circuitos lógicos das máquinas de Turing, a infecção viral faz parte da arquitetura dos computadores, que faz parte da esfera técnica

experimental ideas with which to think the contemporary media ecology.

Hence, viruses – and non-organic life in general – should be viewed as processes, not stable entities. Viruses, by definition, are machines of coupling, of parasitism, of adaptation. Admittedly they might not be “life” as it is defined by everyday usage or a general biological understanding, but yet they are spectres of the media ecology that invite us to take them as, at least, “as-if-life.” Considering a virus as an infection machine, “a program that can ‘infect’ other programs by modifying them to include a, possibly evolved, copy of itself”³¹, signifies the impossibility of focusing on viruses per se, and demands that we take a wider cultural perspective on these processes of infection. As part of the logical circuits of Turing machines, viral infection is part of the computer architecture, which is part of the technical sphere and genealogy of similar technical media machines, which in turn connect to lineages of biological, economical, political, and social nature, and so forth. Viruses do not merely produce copies of themselves but also engage in a process of autopoiesis: they are building themselves over and over again, as they reach out to self-reproduce the very basics that make them possible, that is, they are unfolding the characteristics of network culture. In this, they are machinic subjects of a kind.³² This viral activity can be understood also as the recreation of the whole media ecology, reproduction of the organizational characteristics of communication, interaction, networking and copying, or self-reproduction.³³ This is where I tend to follow Maturana and Varela and their idea that living systems are part and parcel with their surroundings and work towards sustaining the characteristics and patterns of that ecology. They occupy a certain niche within the larger ecology: “To grow as a member of a society consists in becoming structurally coupled to it; to be structurally coupled to a society consists in having the structures that lead to the behavioral confirmation of the society,”³⁴ writes Maturana.

“Infections” or couplings were part of the genealogy of digital culture even before the 1980s in the form of John von Neumann’s automata, which are often marked as the ancestors of modern day worms and viruses. Von Neumann engaged deeply in automata theory, automata referring here to “any system that processes information as part of a self-regulating mechanism.”³⁵ Automata capable of reproduction included logical control mechanisms (modeled on the McCulloch-Pitts theory of neurons) together with the necessary channels for communication between

e da genealogia de máquinas de mídia de técnica semelhante, que por sua vez se ligam a linhagens de natureza biológica, econômica, política, social e assim por diante. Os vírus não produzem simplesmente cópias de si mesmos, mas também se envolvem em um processo de autopoiesis: eles se reconstroem incessantemente, enquanto tentam reproduzir os próprios fundamentos que os tornam possíveis, isto é, eles desdobram as características da cultura de redes. Nisto, são uma espécie de sujeitos maquínicos³². Essa atividade viral também pode ser entendida como a criação de toda a ecologia da mídia, a reprodução das características organizacionais de comunicação, interação, funcionamento em rede e cópia ou auto-reprodução³³. É nisto que pretendo seguir Maturana e Varela em sua idéia de que os sistemas vivos são parte integrante de seus entornos e funcionam para sustentar as características e os padrões daquela ecologia. Eles ocupam um certo nicho dentro da ecologia maior: “Crescer como membro de uma sociedade consiste em tornar-se estruturalmente unido a ela; estar estruturalmente unido a uma sociedade consiste em possuir as estruturas que levam à confirmação comportamental da sociedade”³⁴, escreve Maturana. As “infecções” ou junções já faziam parte da genealogia da cultura digital antes dos anos 80, na forma dos autômatos de John von Neumann, que muitas vezes são considerados ancestrais dos vermes e vírus atuais. Von Neumann aprofundou-se na teoria dos autômatos, entendidos aqui como “qualquer sistema que processa informação como parte de um mecanismo auto-regulatório”³⁵. Autômatos capazes de reprodução incluíam mecanismos de controle lógico (modelados na teoria dos neurônios de McCulloch-Pitts), juntamente com os canais necessários para a comunicação entre o autômato original e outro em construção, assim como os “músculos” para permitir a criação. Esse modelo cinético de autômatos logo foi descartado, porém, pois mostrou-se de difícil realização: um autômato físico dependia de seu ambiente para o abastecimento de recursos, e dar-lhe essa ecologia revelou-se trabalhoso demais. Portanto, a conselho de seu amigo Stanislaw Ulam, Von Neumann dedicou-se a desenvolver autômatos celulares, modelos formais de sistemas reprodutivos com “regularidades cristalinas”³⁶. Um dos modelos de padrões formais auto-reprodutivos foi o organismo vivo muito primitivo bacteriófago³⁷.

A natureza, na forma das características de organismos simples, tornou-se uma interface, como parte desses modelos formais de computação. Os autômatos celulares como tabelas de células bidimensionais, sendo cada célula

the original automaton and the one under construction as well as the “muscles” for enabling the creation. This kinetic model of automata was soon discarded, however, as it proved to be hard to realize: a physical automaton was dependent on its environment for its supply of resources and providing it with such an ecology proved to be too cumbersome. Thus, with advice from his friend Stanislaw Ulam, Von Neumann turned to developing cellular automata, formal models of reproductive systems with “crystalline regularities”.³⁶ One of the models for formal self-reproductive patterns was the very primitive living organism bacteriophage.³⁷ Nature, in the form of characteristics of simple organisms, became interfaced as part of these formal models for computation. Cellular automata as two-dimensional cell tables, with each cell being a finite automaton of its own, its state determined by the states of its neighbouring cells, were to be understood as neuronlike structures. Once put into action, the automata seemed to take on a life of their own, as demonstrated in the 1970s by John Conway at the MIT laboratories with his version, symptomatically called “Life.” These were essentially coupling machines, bounded however by their formal characteristics as part of a two-dimensional habitat. While a single cell could not be thought to be alive in any sense of the word, the whole system, which was in constant interaction, seemed to contain remarkable powers of calculation and emergence.

Such ideas, which became part of complexity theories, underscored the necessity in understanding the procedural nature of (computational) life: formal mathematical models, computers and perhaps the ontology of the world as well were based on forms of interaction between quasi-autonomous units. This relates to the need to emphasize that even if modern digital culture, in the archaeology fastened to the importance of World War II and the military origins of cybernetics, computers and networking, is inherently employed as a technology of death, there is also another thematics, up to now neglected, that issues computers a role in the diagrams of life.³⁸ In addition to military contexts, underlying, for instance, von Neumann’s and Wiener’s work, there exists also the striving for the “design of relatively simple simulacra of organic systems in the form of mathematical models or electronic circuitry.”³⁹ Such aspects should lead us to bring forth new genealogies of computing for the contemporary media condition. These perspectives should furthermore complexify our notions of the history of viruses and

um autômato finito individual, com seu estado determinado pelos estados das células vizinhas, deveriam ser entendidos como estruturas neurais. Quando acionados, os autômatos pareciam assumir uma vida própria, como foi demonstrado nos anos 70 por John Conway nos laboratórios do MIT, com sua versão sintomaticamente chamada “Vida”. Eram essencialmente máquinas acopladas, porém unidas por suas características formais como parte de um habitat bidimensional. Enquanto uma única célula não poderia ser considerada viva em qualquer sentido da palavra, o sistema inteiro, que estava em constante interação, parecia conter poderes notáveis de cálculo e emergência. Essas idéias, que se tornaram parte de teorias da complexidade, salientaram a necessidade de compreender a natureza processual da vida (computacional): os modelos matemáticos formais, os computadores e talvez até a ontologia do mundo se baseavam em formas de interação entre unidades quase-autônomas. Isto se relaciona à necessidade de enfatizar que mesmo que a cultura digital moderna, na arqueologia ligada à importância da Segunda Guerra Mundial e às origens militares da cibernética, dos computadores e das redes, seja empregada inerentemente como uma tecnologia da morte, também há outra temática, até agora negligenciada, que atribui aos computadores uma função nos diagramas da vida³⁸. Além dos contextos militares, salientando, por exemplo, o trabalho de Von Neumann e Wiener, também existe um esforço para o “projeto de simulacros relativamente simples de sistemas orgânicos na forma de modelos matemáticos ou circuitos eletrônicos”³⁹. Esses aspectos deveriam nos levar a apresentar novas genealogias da computação para a situação da mídia contemporânea. Essas perspectivas deveriam, além disso, tornar mais complexas nossas noções da história dos vírus e programas viróticos, assim como nos levar a repensar algumas suposições básicas sobre a cultura contemporânea da tecnologia, que é cada vez mais modelada e projetada como uma ecologia complexa, interconectada. Mas, considerando a “natureza da cultura digital”, deveriam essas linhagens ser vistas como metáforas que conduziram a pesquisa nos laboratórios de computação, ou seria a interconexão entre a vida (ou pelo menos a ciência da vida, a biologia) e a tecnologia mais fundamental? Em vez de restringir o trabalho de projeto ao nível da metáfora e da linguagem, também poderíamos falar da diagramática do projeto de computadores pilotando a pesquisa e a implementação realizadas. As pesquisas de biologia e de computadores foram acopladas, ambas

viral-like programs, as well as lead us to rethink some basic assumptions concerning the contemporary culture of technology, which is increasingly modelled and designed as a complex, interconnecting ecology. But, considering the “nature of digital culture”, are these lineages to be seen as metaphors that guided the research done at computer laboratories, or could the interconnection of life (or at least the science of life, biology) and technology be more fundamental? Instead of restricting the design work to the level of the metaphoric and language, one could also speak of the diagrammatics of computer design, piloting the research and implementation done. The research on biology and computers was coupled, both infected by each other during the latter half of the 20th-century so that the human being and nature in general were increasingly understood as informatics (especially so with the boom in DNA-research) and informatics were infiltrated by models adopted from brain research and, later, from ecological research. Thus, as Von Neumann himself thought, designing computers was a matter of designing organs and organisms⁴⁰, that is, machines that could function semi-independently as natural beings. Nature became the ultimate imaginary reference point for digital culture, not so much a mirroring but an active interfacing of the technological and the biological. What I want to emphasize is that this interfacing is not solely linguistic, we should not talk merely about the metaphors of computer culture (as a cultural studies perspective so often does), but see the biology of computers also as organizational in that a certain understanding of biological organisms and ecological patterns and characteristics of life is entwined as part of the design and implementation of digital culture. ⁴¹ In this sense, the cultural theory of digital culture could also turn to biology as an aid, and interface with, for example, Maturana and Varela’s notions of autopoietic living machines where the component is structured as a functional part of the ambience. As Guattari notes in *Chaosmosis*, this idea could be applied to an analysis of social machines as well – and hence to analyzing the social machine of network culture, or the media ecology of networking. ⁴² The parts feed the structuring, while themselves being fed from the whole. Yet, the difference between mere mechanical repetition and creative living systems that Guattari notes ⁴³ is an important one – which I will return to later with a discussion of the virtuality of the living system.

mutuamente infectadas na segunda metade do século 20, de modo que o ser humano e a natureza em geral foram cada vez mais compreendidos como informática (especialmente com o avanço na pesquisa do DNA), e a informática foi infiltrada por modelos adotados da pesquisa do cérebro e, mais tarde, da pesquisa ecológica. Assim, como pensava o próprio Von Neumann, projetar computadores era uma questão de projetar órgãos e organismos⁴⁰, isto é, máquinas que poderiam funcionar semi-independentemente como seres naturais. A natureza tornou-se o ponto de referência imaginário definitivo da cultura digital, não tanto um espelho, mas uma interface ativa entre o tecnológico e o biológico. O que quero enfatizar é que essa interface não é somente lingüística, não devemos falar meramente da metáfora da cultura do computador (como faz com frequência a perspectiva dos estudos culturais), mas ver a biologia dos computadores também como organizacional no sentido de que uma certa compreensão dos organismos biológicos, padrões ecológicos e características da vida está entrelaçada como parte do projeto e da implementação da cultura digital⁴¹. Nesse sentido, a teoria cultural da cultura digital também deveria recorrer à biologia como ajuda, e fazer uma interface, por exemplo, com as noções de Maturana e Varela de máquinas vivas autopoieticas em que o componente é estruturado como uma parte funcional do ambiente. Como nota Guattari em *Chaosmosis*, essa idéia também poderia ser aplicada a uma análise das máquinas sociais – e portanto à análise da máquina social da cultura de redes, ou a ecologia da mídia das redes⁴². As partes alimentam a estrutura, enquanto elas mesmas são alimentadas pelo todo. Mas a diferença entre a mera repetição mecânica e os sistemas vivos criativos que Guattari nota⁴³ é importante – e a retomarei mais tarde com uma discussão da virtualidade do sistema vivo.

Processos de vida distribuídos

Repetindo, os vírus de computador são máquinas no sentido usado por Deleuze-Guattari, na medida em que são fazedores de conexões, estendendo-se para fora e além de seus limites aparentes para encontrar junções funcionais. Em uma perspectiva restrita, isso significa que eles se acoplam aos arquivos que infectam; ampliando nosso horizonte, porém, vemos que essas junções são inerentemente conexões no nível da máquina de Turing, isto é, a arquitetura do computador em geral.

Distributed Life Processes

To repeat, computer viruses are machines in the Deleuze-Guattarian sense of the word in that they are connection-makers, reaching out and beyond their seeming borders in order to find functional couplings. In a restricted perspective, this means that they couple themselves to files they infect; by widening our horizon we see, however, that these couplings are inherently connections at the level of the Turing machine, that is, the architecture of the computer in general. The ideas of coupling and biological thinking in computing gained consistency especially during the 1970s, when several network projects started to bloom. Arpanet (1969) was the pioneer, of course, but several others followed. Networking meant new paradigms for programming, as well as providing a fertile platform for novel ideas of digital ontology. Viruses and worms were a functional element within this new trend of computing. Consequently, the first archived real virus incident seems to be the Creeper-virus, which spread in the Arpanet-network in 1970. The Creeper was a utility program made to test the possibilities of network computing. Inspired by the first program, written by the network pioneer Bob Thomas, several programmers made similar virus-like programs.⁴⁴ The worm tests made at the Xerox Palo Alto Research Center in the early 1980s were modelled on similar aspirations. As described by participating researchers John Shoch and Jon Hupp, worm programs basically meant copying parts of the program to idle machines on the network. The problem, as demonstrated by the Creeper, was of course that of how to control the spreading. Even the Palo Alto group experienced similar control problems when a worm that was left running over-night “got away”: “The worm would quickly load its program into this new segment; the program would start to run and promptly crash, leaving the worm incomplete – and still hungry looking for new segments.”⁴⁵ However, the Palo Alto scientists designed these programs – “laboratory worms” of a sort – with useful goals in mind. The existential worm was a basic test program with no other aim than to survive and proliferate. The billboard worm was designed to distribute messages across a network. Other applications included the alarm clock worm, the multimachine animation utility using worm-like behaviour and the diagnostic worm.⁴⁶ What is important is that basic Arpanet network programs contained worm-like routines, making the distinction between “normal” programs and parasitic routines ambiguous.

As idéias de acoplamento e pensamento biológico na computação ganharam consistência especialmente nos anos 70, quando começaram a florescer vários projetos de rede. A Arpanet (1969) foi a pioneira, é claro, mas várias outras se seguiram. A comunicação em rede representou novos paradigmas para a programação, assim como forneceu uma plataforma fértil para novas idéias de ontologia digital. Os vírus e vermes eram um elemento funcional nessa nova tendência de computação. Conseqüentemente, o primeiro incidente registrado de vírus real parece ser o do vírus Creeper, que se disseminou pela rede Arpanet em 1970. O Creeper era um programa utilitário feito para testar as possibilidades da computação em rede. Inspirado no primeiro programa escrito pelo pioneiro das redes Bob Thomas, vários programadores fizeram programas semelhantes, de caráter viral⁴⁴. Os testes de vermes feitos no Centro de Pesquisa da Xerox em Palo Alto, no início dos anos 80, foram modelados em aspirações semelhantes. Como foi descrito pelos pesquisadores participantes John Shoch e Jon Hupp, os programas de vermes basicamente significavam copiar partes do programa para máquinas desocupadas na rede. O problema, como foi demonstrado pelo Creeper, era controlar a disseminação. Mesmo o grupo de Palo Alto experimentou problemas de controle semelhantes, quando um verme que foi deixado em atividade durante a noite “fugiu”: “O verme carregava rapidamente seu programa nesse novo segmento; o programa começava a funcionar e logo entrava em pane, deixando o verme incompleto – e ainda faminto, procurando novos segmentos”⁴⁵. No entanto, os cientistas de Palo Alto criaram esses programas – “vermes de laboratório”, de certo modo – tendo em mente objetivos úteis. O verme existencial era um programa de teste básico, sem outro objetivo além de sobreviver e proliferar. O verme Billboard foi criado para distribuir mensagens em uma rede. Outros aplicativos incluíam o verme despertador, um utilitário de animação multimáquinas usando um comportamento semelhante ao de verme, e o verme de diagnóstico⁴⁶. O importante é que os programas básicos da rede Arpanet continham rotinas semelhantes a vermes, tornando ambígua a distinção entre programas “normais” e rotinas parasitárias. De maneira semelhante, a idéia de troca de pacotes que foi experimentada pela Arpanet nos anos 70 apresentou a inteligência local às comunicações: em vez de ser controlada do alto, de uma posição hierárquica centralizada, a comunicação em rede distribuiu o controle em pequenos pacotes que encontravam seu próprio caminho do reme-

Similarly the idea of packet-switching that was pioneered with the Arpanet during the 1970s introduced local intelligence to communications: instead of being controlled from above from a centralized, hierarchical position, network communications distributed control into small packets which found their own way from sender to recipient. In a way, such packets included the idea of autonomy and local intelligence of bottom-up systems, while the network in general was formed into a distributed multiplexing system.⁴⁷ Since then, the basic architecture of the Internet has been based on data that is intelligent in the sense that it contains its own instructions for moving, using networks to accomplish its operations. In this sense, we can justifiably claim that the origins of worm-like – and partly virus-like – programs lie in the schematics of network computing in general. The ongoing ambivalence between anomalous and normal functionalities is part of the virus problem even today as the same program can be defined as a utility program in one context and as a malware program in another, a fact that has not changed during the history of modern computer software.⁴⁸ Similarly, many basic utility programs have for years been viral-like even though often such programs have to have the consent of the user to operate.⁴⁹ Of course, it can be argued that such programs were merely minor experiments and their significance should not be overestimated. However, they demonstrate several traits of a new paradigm of computing, or science in general. In computer science ideas of distributed programming and, later, of neural network programming, for example, were gaining ground, becoming part and parcel of the new (non-linear) order of digital culture. This was due to the growing complexities of the new networks of computation and communication. As computers had – since the 1970s – no longer been seen as calculation machines, but as “components in complex systems” where systems are built not from top-down but from “subsystems” and “packages”, the basic idea of a programmer designing algorithms for carrying out a task and achieving a goal had grown old-fashioned. Designing distributed program environments was seen as one solution.⁵⁰ A genealogical account might argue that this was a follow-up to the problems the military had already encountered. The entire field of cybernetics and man-machine symbiosis might be seen as part of the complexification of the military command and control structures for which computers provided the long hoped-for prosthesis to supplement the normal training of generals, admirals

tente ao destinatário. De certa maneira, esses pacotes incluíam a idéia de autonomia e inteligência local dos sistemas de baixo para cima, enquanto a rede em geral era formada em um sistema multiplex de distribuição⁴⁷. Desde então, a arquitetura básica da Internet se baseou em dados que são inteligentes no sentido de que contêm suas próprias instruções para mover-se, usando a rede para realizar suas operações. Nesse sentido, podemos justificadamente afirmar que as origens de programas semelhantes a vermes – e parcialmente semelhantes a vírus – estão na esquemática da computação em rede em geral. A contínua ambivalência entre funcionalidades anômalas e normais faz parte do problema dos vírus ainda hoje, pois o mesmo programa pode ser definido como utilitário em um contexto e como um programa pernicioso em outro, fato que não se modificou durante a história dos softwares de computador modernos⁴⁸. De modo semelhante, há anos muitos utilitários básicos são semelhantes a vírus, apesar de muitas vezes esses programas precisarem do consentimento do usuário para operar⁴⁹. É claro que se pode alegar que esses programas foram apenas experimentos menores e seu significado não deve ser superestimado. No entanto, eles demonstram várias características de um novo paradigma da computação, ou da ciência em geral. Na ciência da computação, as idéias de programação distribuída e, mais tarde, de programação em rede neural, por exemplo, estavam ganhando terreno, tornando-se parte integrante da nova ordem (não-linear) da cultura digital. Isso deveu-se às crescentes complexidades das novas redes de computação e comunicação. Como desde os anos 70 os computadores não mais foram vistos como máquinas de calcular, e sim como “componentes de sistemas complexos” em que os sistemas não são construídos de cima para baixo, mas de “subistemas” e “pacotes”, a idéia básica de um programador criando um algoritmo para realizar uma tarefa e atingir um objetivo tornara-se antiquada. Projetar ambientes de programas distribuídos foi considerado uma solução⁵⁰. Um relato genealógico poderia afirmar que essa foi uma decorrência dos problemas que os militares já haviam encontrado. Todo o campo da cibernética e da simbiose entre homem e máquina poderia ser considerado parte da complexificação das estruturas militares de comando e controle, para as quais os computadores forneceram a tão esperada prótese para suplementar o treinamento normal de generais, almirantes e pessoal de campo⁵¹. Nesse sentido, essas ecologias de rede não são meramente sistemas complexos de natureza auto-organizativa,

and field personnel.⁵¹ In this sense, these network ecologies are not merely complex systems of a self-organizing nature but also designed systems, which aim to control the complexity and feedback loops of the system. Computer viruses and worms as well as computer culture in general are at least partially intentionally constructed, yet they cannot be reduced to being a mere human construction. Instead, network ecologies are mixtures of top-down design and bottom-up self-organization; we have both stable linear structurings and states of complexity that evolve in a dynamic fashion. So, in addition to military purposes, (artificial) life (or more precisely the science of life, biology) is another historical context to be accounted for. In addition to distributed programming, techniques of neural network programming were introduced during the latter half of the 1980s. While these issues had already been discussed years earlier, the real boom came with the newly stated interest in computer programs with a capacity for learning:

If several different factors have collaborated to this explosion of interest, surely the discovery of algorithms allowing a neural network with hidden layers to “learn” how to accomplish a given task has had a profound influence in recent developments on neural networks. This influence is so big that to many newcomers in the field the expression “neural networks” is associated to some sort of “learning”⁵²

Such thematics of computer science correspond well with the general change of emphasis from top-down understanding of intelligence to bottom-up distributed systems of learning and adaptation, best illustrated in the Shoch-Hupp worm experiments, and perhaps even by the Creeper virus. The interest in such evolutionary patterns of viral learning continued all the way to the beginning of the 1990s when a new emphasis took over. The early 1990s also witnessed the first polymorphic viruses that seemed to be able to evolve in response to anti-virus actions.⁵³ Yet, as for example Fred Cohen accentuated, such live programs were alive only as part of their environment, in other words, as he had argued ten years earlier, a living system was comprised of living components that could reproduce, while not every component had to be alive and produce offspring.⁵⁴ Viruses as adaptive, self-reproductive and evolutionary programs were thus at least part of something live, even if not artificial life in the strongest sense of the word.⁵⁵ They were the new

mas também sistemas projetados que visam controlar a complexidade e os ciclos de *feedback* do sistema. Os vírus e vermes de computador, assim como a cultura do computador em geral, são pelo menos parcialmente construídos intencionalmente, mas não podem ser reduzidos a meras construções humanas. Em vez disso, as ecologias de rede são misturas de projeto de cima para baixo e auto-organização de baixo para cima; temos ao mesmo tempo estruturas lineares e estáveis e estados de complexidade que evoluem de maneira dinâmica. Assim, além dos objetivos militares, a vida (artificial) – ou mais precisamente a ciência da vida, a biologia – é outro contexto histórico a ser levado em conta. Além da programação distribuída, as técnicas de programação em rede neural foram introduzidas na segunda metade da década de 80. Embora essas questões já tivessem sido discutidas anos antes, o verdadeiro impulso veio com o novo interesse por programas de computador com capacidade de aprendizado:

Se vários fatores diferentes colaboraram para essa explosão de interesse, certamente a descoberta de algoritmos que permitem a uma rede neural com camadas ocultas “aprender” a realizar determinada tarefa teve uma profunda influência nos recentes desenvolvimentos das redes neurais. Essa influência é tão grande que para muitos novatos no campo a expressão “redes neurais” é associada a algum tipo de “aprendizado”⁵²

Essas temáticas da ciência da computação correspondem à mudança geral de ênfase da compreensão da inteligência de cima para baixo para os sistemas distribuídos de aprendizado e adaptação de baixo para cima, melhor ilustrados pelos experimentos do verme Shoch-Hupp, e talvez até pelo vírus Creeper. O interesse por esses padrões evolucionários de aprendizado viral se manteve até o início dos anos 90, quando uma nova ênfase predominou. O início dos anos 90 também testemunhou os primeiros vírus polimórficos, que pareciam capazes de evoluir em reação a ações antivírus⁵³. No entanto, como salientou por exemplo Fred Cohen, esses programas vivos só eram vivos enquanto parte de seu ambiente, em outras palavras, como ele havia argumentado dez anos antes, um sistema vivo é formado por componentes vivos capazes de se reproduzir, enquanto nem todos os componentes tinham de estar vivos e produzir descendentes⁵⁴. Os vírus como programas adaptativos, auto-reprodutivos e evolucionários eram portanto pelo menos parte de algo vivo,

“Darwin machines”⁵⁶ that formed the ontology of a new digital culture, also incorporating the essential capitalist digital utopia of Intelligent agents, semi-autonomous programs that ease the pressures put on the (in)dividual by the increasing information input.⁵⁷ Intelligent agents that take care of the ordinary tasks on your computer or run such errands as reserving tickets, arranging meetings, finding suitable information from the Net and so on are, according to J. Macgregor Wise, telling of the changes in understanding agency in the age of digital culture,⁵⁸ and we might further emphasize that such programs are actually the culmination of key potentials within the ontology of digital culture. They represent a new class of actors and functions that roam across technological networks. One way to grasp this change would be to talk of a Kuhnian paradigm shift in which “life” is no longer restricted to certain carbon-based organisms. As Manuel DeLanda stated in the early 1990s about artificial life applications in computer science:

The last thirty years have witnessed a similar paradigm shift in scientific research. In particular, a centuries-old devotion to “conservative systems” (physical systems that, for all purposes, are isolated from their surroundings) is giving way to the realization that most systems in nature are subject to flows of matter and energy that continuously move through them. This apparently simple paradigm shift is, in turn, allowing us to discern phenomena that, a few decades ago, were, if they were noticed at all, dismissed as anomalies.⁵⁹

This, too, resonates with the shift of emphasis from top-down artificial intelligence paradigms in computing to seeing connectionism as the fruitful path to be followed in programming, referred to above. Complexity and connectionism became the key words of digital culture during the 1980s and ever since. The non-linear processes of thought and computing expressed the “new ideas of nature as a computer and of the computer as part of nature,”⁶⁰ non-reducible to analytic parts but instead functioning as an emergent whole. Concretely this meant diagrams of digital ecology that depended increasingly on viral computing and semi-autonomous programs. As Tony Sampson describes this new vision of the digital culture of Universal Viral Machines:

The viral ecosystem is an alternative to Turing-von Neumann capability. Key to this system is a benevolent virus, which epitomizes the ethic of

mesmo que não fosse vida artificial no sentido mais forte da palavra⁵⁵. Eles eram as novas “máquinas de Darwin”⁵⁶ que formavam a ontologia de uma nova cultura digital, também incorporando a utopia digital capitalista essencial de agentes inteligentes, programas semi-autônomos que reduzem as pressões colocadas sobre o indivíduo pelo crescente acréscimo de informação⁵⁷. Os agentes inteligentes podem cuidar das tarefas comuns no seu computador ou realizar incumbências como reservar ingressos, marcar encontros, encontrar informação adequada na rede, e portanto são, segundo J. Macgregor Wise, reveladores das mudanças no entendimento de agência na era da cultura digital⁵⁸, e poderíamos ainda enfatizar que esses programas são na verdade a combinação de potenciais chaves na ontologia da cultura digital. Eles representam um novo tipo de atores e funções que permeiam as redes tecnológicas. Uma maneira de apreender essa mudança seria falar em uma mudança de paradigma kuhniana, em que a “vida” não se restringe mais a certos organismos baseados em carbono. Como afirmou Manuel DeLanda no início dos anos 90 sobre as aplicações da vida artificial na ciência da computação:

Os últimos 30 anos presenciaram uma mudança de paradigma semelhante na pesquisa científica. Em particular, uma devoção secular a “sistemas conservadores” (sistemas físicos que, para todos os fins, são isolados de seus entornos) está dando lugar à percepção de que a maioria dos sistemas na natureza é sujeita a fluxos de matéria e energia que os percorrem constantemente. Essa mudança de paradigma aparentemente simples, por sua vez, está nos permitindo discernir fenômenos que algumas décadas atrás eram descartados como anomalias, quando eram percebidos⁵⁹.

Isso também ecoa a mudança de ênfase dos paradigmas da inteligência artificial de cima para baixo na computação para a visão do conexionismo como o caminho frutífero a ser seguido na programação, acima mencionado. Complexidade e conexionismo tornaram-se as palavras-chaves da cultura digital nos anos 80 e desde então. Os processos não-lineares de pensamento e computação expressaram as “novas idéias da natureza como um computador e do computador como parte da natureza”⁶⁰, não redutível a partes analíticas, mas funcionando como um todo emergente. Concretamente, isso significava diagramas de ecologia digital que dependiam cada vez mais da

open culture. Drawing upon a biological analogy, benevolent viral computing reproduces in order to accomplish its goals; the computing environment evolving rather than being ‘designed every step of the way’ ... The viral ecosystem demonstrates how the spread of viruses can purposely evolve through the computational space using the shared processing power of all host machines. Information enters the host machine via infection and a translator program alerts the user. The benevolent virus passes through the host machine with any additional modifications made by the infected user.⁶¹

Thus, no more “Turing’s” and “Von Neumann’s” or any other male designers as demiurges of computer hardware and software, except as forefathers of a posthumanistic digital culture of viral organisms. Interestingly, such depictions at the beginning of the 1990s of a viral ecology of digital culture are in accordance with a number of other narratives of posthumanism and the automated media culture of artificial life.⁶² The Universal Viral Machine also seems to fulfill Friedrich Kittler’s views of machinic subjectivity in the age of Turing Machines: for Kittler, machine subjects were born with the realization of conditional jump instructions, known also as the IF/THEN-pairing of program code.⁶³ This implies that a program can autonomously change its mode of operation during its course of action. In Kittler’s schema, when computers have detached their read/write-capabilities from human assistance, the entrance of a new kind of subjectivity on the level of society is entailed. In this view, Fred Cohen’s ironical notion that the first widely reported virus incident, the so-called Morris Worm (1988), was in fact “the world’s record for high-speed computation”⁶⁴ proves an apt description of the potentialities of the semi-autonomous computational processes of digital culture, which exclude the human operator from the circuit. Worms and viruses might, then, also be grasped as posthumanist actors of a kind.

Media Ecology: Life and Territory

Digital culture was occupied with a new breed of vital computer programs in the 1980s and 1990s, even though such programs were merely actualizations of tendencies and aspirations of computer culture since the Second World War. Seeing these programs and digital network culture as part of the novel field of artificial life was one

computação viral e de programas semi-autônomos. Tony Sampson descreve essa nova visão da cultura digital das Máquinas Virais Universais:

O ecossistema viral é uma alternativa à capacidade de Turing-Von Neumann. Uma chave desse sistema é um vírus benévolo, que resume a ética da cultura aberta. Fazendo uma analogia biológica, a computação viral benévola se reproduz para atingir seus objetivos; o ambiente de computação evolui, em vez de ser ‘projetado a cada passo do caminho’ ... O ecossistema viral demonstra como a disseminação de vírus pode propositalmente evoluir através do espaço computacional usando o poder de processamento compartilhado de todas as máquinas hospedeiras. A informação entra na máquina hospedeira por meio de uma infecção e um programa tradutor alerta o usuário. O vírus benévolo passa pela máquina hospedeira com qualquer modificação adicional feita pelo usuário infectado.⁶¹

Portanto, não mais “Turings” e “Von Neumanns” ou quaisquer outros projetistas como demiurgos do hardware e software de computador, exceto como precursores de uma cultura digital pós-humanística de organismos virais. De maneira interessante, essas representações do início dos anos 90 de uma ecologia viral da cultura digital estão de acordo com diversas outras narrativas do pós-humanismo e da cultura de mídia automatizada da vida artificial⁶². A Máquina Viral Universal também parece cumprir as visões de Friedrich Kittler da subjetividade maquínica na era das máquinas de Turing: para Kittler, os sujeitos-máquinas nasciam com a percepção de instruções de “jump” condicionais, também conhecidas como pares Se/Então do código de programação⁶³. Isso implica que um programa pode mudar de maneira autônoma seu modo de operação durante o curso da ação. No esquema de Kittler, quando os computadores isolam sua capacidade de ler/escrever da ação humana, impõe-se a entrada de um novo tipo de subjetividade no nível da sociedade. Nessa visão, a noção irônica de Fred Cohen de que o primeiro incidente com vírus amplamente divulgado, o chamado verme Morris (1988), foi na verdade “o recorde mundial de computação em alta velocidade”⁶⁴ mostra-se uma descrição hábil das potencialidades dos processos computacionais semi-autônomos da cultura digital, que excluem o operador humano do circuito. Os vermes e vírus, então, também poderiam ser apreendidos como algum tipo de atores pós-humanos.

key attempt to conceptualize and contextualize them. In addition to being interesting examples of the capabilities of programming languages and digital network architecture, computer viruses and worms can be seen as indexes or symptoms of a larger cultural trend that has to do with understanding the life of media and the networked digital media culture through the concept of media ecology. Specifically, the coupling of nature and biology as part of digital architecture was a central trend since the pioneering work of von Neumann, Wiener and others. It gives an important clue to the genealogical traits of the modern media condition emphasizing adaptability, automation, complexity, and bottom-up intelligence, or artificial life. Viruses and worms function as immanent expressions of network culture.

On the other hand, such a conceptual perspective of media as an ecology, as life, or technological dynamism, provides a way of understanding the complexity, the connectionism and the flexibilities that function at the core of the contemporary media condition. In a way, this also accentuates the need to ground theories of digital culture in cybernetics (Wiener, von Neumann), and, even more urgently, in second-order cybernetics (Maturana, Varela, Luhmann, as well as Bateson) which might give an even more subtle and complex understanding of the connectionist technologies of contemporary culture. Such projects and orientations took their main priority to be in the couplings of systems and environments and the self-organization of complexity. Hence, approaching the issue of ecology with Gregory Bateson means apprehending ecology as the “study of the interaction and survival of ideas and programs (i.e. differences, complexes of differences, etc.) in circuits”⁶⁵, implying that prime importance should be given to the coupling of organisms and their environment as the basic unit of evolution.⁶⁶ Ecologies should be understood as self-referential systems, or processes, where in order to understand (or observe) the functioning of the system, one cannot detach single elements from its synthetic consistency (and label some elements as purely anomalous, for example). Instead, one should focus on Humberto Maturana’s question: “How does it happen that the organism has the structure that permits it to operate adequately in the medium in which it exists?”⁶⁷ In other words, attention should be on a systems approach that allows one to also think of digital culture as a series of couplings where “organisms” or “components” participate in the autopoiesis of the general system, which, in our case, is the digital culture of

Ecologia da mídia: vida e território

A cultura digital foi ocupada por uma nova geração de programas de computador vitais nos anos 80 e 90, apesar de esses programas serem meras atualizações de tendências e aspirações da cultura do computador desde a Segunda Guerra Mundial. Ver esses programas e a cultura da rede digital como parte do novo campo da vida artificial foi uma das principais tentativas de conceitualizá-los e contextualizá-los. Além de ser exemplos interessantes das capacidades das linguagens de programação e da arquitetura das redes digitais, os vírus e vermes de computador podem ser vistos como indícios ou sintomas de uma tendência cultural maior que tem a ver com compreender a vida da mídia e a cultura da mídia digital em rede através do conceito de ecologia da mídia. Especificamente, a junção de natureza e biologia como parte da arquitetura digital foi uma tendência central desde o trabalho pioneiro de Von Neumann, Wiener e outros. Ela dá uma pista importante sobre as características genealógicas da situação da mídia moderna, enfatizando adaptabilidade, automação, complexidade e inteligência de baixo para cima, ou vida artificial. Os vírus e vermes funcionam como expressões imanentes da cultura de redes. Por outro lado, essa perspectiva conceitual da mídia como uma ecologia, como vida, ou dinamismo tecnológico oferece uma maneira de compreender a complexidade, o conexionismo e as flexibilidade que funcionam no cerne da situação da mídia contemporânea. De certa maneira, isso também acentua a necessidade de basear as teorias da cultura digital na cibernética (Wiener, Von Neumann), e, ainda mais urgentemente, na cibernética de segunda ordem (Maturana, Varela, Luhmann, assim como Bateson), o que poderia dar uma compreensão ainda mais sutil e complexa das tecnologias conexionistas da cultura contemporânea. Esses projetos e orientações tomaram como principal prioridade as junções dos sistemas e ambientes e a auto-organização da complexidade. Portanto, abordar a questão da ecologia com Gregory Bateson significa apreender a ecologia como “um estudo da interação e sobrevivência de idéias e programas (isto é, diferenças, complexos de diferenças, etc.) nos circuitos”⁶⁵, implicando que se deve dar importância fundamental à junção dos organismos com seu ambiente como unidade básica da evolução⁶⁶.

As ecologias devem ser entendidas como sistemas ou processos auto-referentes, em que para compreender (ou observar) o funcionamento do sistema não podemos

networking. The autopoietic system is a reproductive system, aiming to maintain its unity in organizational form:

This circular organization constitutes a homeostatic system whose function is to produce and maintain this very same circular organization by determining that the components that specify it be those whose synthesis or maintenance it secures. Furthermore, this circular organization defines a living system as a unit of interactions and is essential for its maintenance as a unit; that which is not in it is external to it or does not exist.⁶⁸

From this perspective, computer worms and viruses are not so much anomalous, random or occasional break-ups in a (closed) system that would otherwise function without friction, as they are, rather contrarily, part of the ecology they are coupled with. Yes, such programs are often sources of noise and distortion that can turn against the network principles, but more fundamentally they repeat the essentials of network ecology, in effect reproducing it. This of course refers to the fact that viruses and worms do not have to contain malicious payloads in order to be viruses and worms. Hence, one should also analyze such entities on the abstract (machinic) level of their ecological coupling to the machinic phylum of networking. In this sense, the network ecology should be seen as consisting of both actual and virtual parts in order to allow it a certain dynamism and to short-circuit the often too conservative focus on homeostasis found in some strands of systems theories. Where Maturana and Varela, for example, tend to emphasize that the circular system of homeostasis is self-enveloping, I would turn to a more Guattarian view where there is always an ongoing testing and experimenting of the limits of the organization to see what are the potential virtual tendencies of an ecology.⁶⁹ In this sense, media ecologies are not mere systems of empty repetition, but affecting and living entities looking for and testing their borders and thresholds.

Viruses and worms are tendencies within this machinic ecology of digital culture of the last decades. They are part of the machinic phylum of network culture, which can be understood as the level of potential interactions and connections. It is a plane of virtuality where specific actualizations, or individuations are able to occur. Thus there is always the perspective of (non-linear) evolution in such a comprehension of virtuality. The virtual as a plane of potentiality is something not actually existing (although real) for it is in constant process of becoming. Just as

destacar elementos isolados de sua coerência sintética (e rotular alguns elementos como puramente anômalos, por exemplo). Em vez disso, devemos focar a questão de Humberto Maturana: “Como acontece que o organismo tenha a estrutura que lhe permite operar adequadamente no meio em que ele existe?”⁶⁷ Em outras palavras, a atenção deve estar em uma abordagem de sistemas que permita pensar na cultura digital como uma série de acoplamentos em que os “organismos” ou “componentes” participam da autopoiesis do sistema geral, que, em nosso caso, é a cultura das redes digitais. O sistema autopoietico é um sistema reprodutivo, que visa manter sua unidade em forma organizacional:

Essa organização circular constitui um sistema homeostático cuja função é produzir e manter essa mesma organização circular, determinando que os componentes que a especificam sejam aqueles cuja síntese ou manutenção ela garante. Além disso, essa organização circular define um sistema vivo como uma unidade de interações e é essencial para sua manutenção como unidade; aquilo que não está nele é externo a ele ou não existe.⁶⁸

Dessa perspectiva, os vermes e vírus de computador não são tanto rupturas anômalas, aleatórias ou ocasionais em um sistema (fechado), que de outro modo funcionaria sem atrito, quanto são, muito ao contrário, parte da ecologia a que estão acoplados. Sim, esses programas são muitas vezes fontes de ruído e distorção que podem funcionar contra os princípios da rede, mas mais fundamentalmente eles repetem os fundamentos da ecologia de redes, na verdade reproduzindo-a. Isto, é claro, refere-se ao fato de que os vírus e vermes não precisam conter cargas nocivas para ser vírus e vermes. Portanto, também deveríamos analisar essas entidades no nível abstrato (maquínico) de sua junção ecológica ao filo maquínico da rede. Nesse sentido, a ecologia de redes deve ser vista como formada igualmente de partes reais e virtuais para lhe permitir certo dinamismo e causar um curto-circuito nos enfoques geralmente demasiado conservadores sobre a homeostase encontrada em algumas correntes das teorias de sistemas. Enquanto Maturana e Varela, por exemplo, tendem a enfatizar que o sistema circular da homeostase é auto-envolvente, eu recorreria a uma visão mais guattariana, em que sempre estão ocorrendo testes e experimentações dos limites da organização, para se verificar as potenciais tendências virtuais de uma ecologia⁶⁹. Nesse sentido, as ecologias de mídia não são meros

nature cannot be grasped as something “given”, media ecologies should be seen as planes of giving, as iterative reserves. Brian Massumi writes about nature as virtuality and as a becoming, which “injects potential into habitual contexts”, where “nature is not really the ‘given’”, but in fact “the giving – of potential.”⁷⁰. As Massumi continues, this is Spinoza’s “naturing nature”, where nature cannot be reduced to an actual substance, a mere extensive and exhaustible state of being. This stance of active creation can also underscore the fact that media ecologies cannot be seen as static, hylomorphic structures of autonomous technologies but as active processes of creation, or as a useful orientation, horizon, with which to think the media condition of digital culture. The future of a media-ecological system is open-ended, making quite radical changes possible. Hence computer viruses as entropy-resisting instances of life can be seen as part of the autopoietic processes of a system yet also as potential vectors of becoming, open-ended becomings for novel conceptualizations of network culture.⁷¹

In short, on the plane of media ecology as a self-referential system it becomes irrelevant to label some elements as “anomalous”, as not part of the system, for every element is given by the virtual system (which in itself and in its virtuality cannot be taken as a given, as a preformed platonic idea). Instead, “anomalies”, if defined alternatively, are particular trackings of certain lineages, of potentials on that plane, not necessarily disruptions of a system. In addition, in accord with the communication theory of Shannon and Weaver recognizing that noise is internal to any communication system, it can be said that every media-ecological system has its white noise, essential to any functioning system. At times, of course, the noise may become too great and enact a change to another constellation.⁷² Yet, fundamentally, nature works via parasitism and contagion. Nature is in fact unnatural in its constant machinic adoption.

From the point of view of a plane of immanence, Nature is not constituted around a lack or a transcendental principle of naturalness, instead it constantly operates as a self-creating process: “That is the only way Nature operates – against itself.”⁷³ This is also in accordance with the above-mentioned Spinozian understanding of life, which sees it as an affect: as movements, rests and intensities on a plane of nature (whether media-ecological or other). Nature is thus not merely a particular substance or a form, but a potential becoming, which connects to Guattari’s project of virtual ecology, ecosophy: “Beyond

sistemas de repetição vazia, mas entidades vivas e afetantes, examinando e testando seus limites e fronteiras. Os vírus e vermes são tendências nessa ecologia maquínica da cultura digital das últimas décadas. Eles fazem parte do filo maquínico da cultura de redes, que pode ser entendido como o nível de potenciais interações e conexões. É um plano de virtualidade em que podem ocorrer atualizações específicas, ou individuações. Portanto, sempre há uma perspectiva de evolução (não-linear) nessa compreensão da virtualidade. O virtual como um plano de potencialidade é algo que não existe realmente (embora seja real), pois está em constante processo de vir-a-ser. Assim como a natureza não pode ser apreendida como algo “dado”, as ecologias de mídia devem ser vistas como planos de doação, como reservas iterativas. Brian Massumi escreve sobre a natureza como virtualidade e como um vir-a-ser, que “injeta potencial em contextos habituais”, onde “a natureza não é realmente o ‘dado’”, mas na verdade “a doadora – de potencial”⁷⁰. Como Massumi prossegue, essa é a “natureza em natureza” de Spinoza, onde a natureza não pode ser reduzida a uma substância real, um mero estado de ser extensivo e exaustivo. Essa posição de criação ativa também pode salientar o fato de que as ecologias de mídia não podem ser consideradas estruturas estáticas, hilomórficas, de tecnologias autônomas, mas sim processos ativos de criação, ou como uma orientação útil, um horizonte, com o qual pensar a condição da mídia e da cultura digitais. O futuro de um sistema mídia-ecológico é aberto, possibilitando mudanças muito radicais. Portanto, os vírus de computador como instâncias de vida resistentes à entropia podem ser considerados parte dos processos autopoieticos de um sistema, e também como potenciais vetores de vir-a-ser, vir-a-seres de extremidade aberta para novas conceitualizações da cultura de redes”. Em suma, no plano da ecologia da mídia como um sistema auto-referente, torna-se irrelevante rotular alguns elementos como “anômalos”, como não participantes do sistema, pois cada elemento é dado pelo sistema virtual (que em si mesmo e em sua virtualidade não pode ser considerado um dado, uma idéia platônica pré-formada). Ao contrário, as “anomalias”, se definidas alternativamente, são rastros particulares de certas linhagens, de potenciais daquele plano, não necessariamente rupturas de um sistema. Além disso, de acordo com a teoria da comunicação de Shannon e Weaver, admitindo que o ruído é inerente a qualquer sistema de comunicação, pode-se dizer que todo sistema mídia-ecológico tem seu

the relations of actualized forces, virtual ecology will not simply attempt to preserve the endangered species of cultural life but equally to engender conditions for the creation and development of unprecedented formations of subjectivity that have never been seen and never felt.”⁷⁴ “This experimental ethos amounts to a project of ecosophy that cultivates “new systems of valorization, a new taste for life.”⁷⁵

A media ecology is not, then, based solely on technical or social elements, for instance, but on the relationships of heterogeneous fields in which the conjoining rhythm of such an ecology unfolds.⁷⁶ As technical quasi-objects (or vectors of becoming) are relational to their technical environment (in the way that a virus is part of the Turing environment), such technicalities interface with the so-called-human elements of a system, leading us to realize the multifarious constitution of ecologies made up of social, political, economical, technical, and incorporeal parts, to name a few.⁷⁷ In addition, as some critics have underlined, computer worms and viruses are not comparable to biological phenomena because they are merely part of digital code, programmed by humans. Instead of embracing such a social constructivist perspective we must, rather, see how this shows that people (Kittler’s so-called-human-beings) are also part of media ecology: humans are part of the machinic composition, which connects and organizes humans and non-humans into functional systems. In this sense it would be an interesting agenda to analyze how virus-writing practices are related to general vectors of “viral autopoiesis”, of the symbiotic network ecology. Or, to take another example: how the media technological logic of worms and viruses fits in with the logic of network organization, collaborative programming and “swarms” as analyzed by Hardt and Negri.⁷⁸

The turbulent network spaces, as Tiziana Terranova refers to them, that support viral software, but also ideas and affects, is hence to be engaged head on and affirmatively. As Terranova notes, “the Internet is not so much a unified electronic grid as a chaotic informational milieu.” This agrees well with my point concerning the notion of virtuality in media ecologies: media ecologies are not homeostatic grids or rigid structures, but only partially stable systems (multiplicities) with the potentiality for open-ended becomings. Discussing biological computing, concerned with the emergent bottom-up “power of the small”⁷⁹, Terranova notes that such systems do not follow any simple autopoietic movement of mechanical repetition, rather, “they are always becoming something

ruído branco, essencial para qualquer sistema funcional. Às vezes, é claro, o ruído pode se tornar grande demais e provocar uma mudança para outra constelação⁷². No entanto, fundamentalmente, a natureza funciona por meio de parasitismo e contágio. A natureza é na verdade inatural em sua constante adoção maquínica.

Do ponto de vista de um plano de imanência, a natureza não se constitui ao redor de uma ausência ou de um princípio transcendental de naturalidade, ao contrário, ela opera constantemente como um processo de autocriação: “Essa é a única maneira como a natureza opera – contra si mesma”⁷³. Isso também está de acordo com a compreensão da vida spinoziana acima citada, que a vê como uma influência: como movimentos, repousos e intensidades em um plano da natureza (seja mídia-ecológico ou outro). A natureza não é portanto apenas uma determinada substância ou uma forma, mas um potencial vir-a-ser, que se conecta ao projeto de ecologia virtual de Guattari, a ecosofia: “Além das relações de forças realizadas, a ecologia virtual não tentará simplesmente preservar as espécies ameaçadas da vida cultural, mas igualmente engendrar condições para a criação e o desenvolvimento de formações inéditas de subjetividade que nunca foram vistas nem sentidas”⁷⁴. “Esse etos experimental significa um projeto de ecosofia que cultiva novos sistemas de valorização, um novo gosto pela vida”⁷⁵.

Uma ecologia da mídia, portanto, não se baseia somente em elementos técnicos ou sociais, por exemplo, mas nas relações de campos heterogêneos em que se desdobra o ritmo conjunto dessa ecologia⁷⁶. Como os quase-objetos técnicos (ou vetores de vir-a-ser) se relacionam a seu ambiente técnico (assim como um vírus faz parte do ambiente de Turing), essas tecnicidades fazem interface com os elementos chamados humanos de um sistema, levando-nos a perceber a constituição multifacetada de ecologias feitas de partes sociais, políticas, econômicas, técnicas e incorpóreas, para citar apenas algumas⁷⁷. Além disso, como alguns críticos salientaram, os vermes e vírus de computador não são comparáveis a fenômenos biológicos porque são meramente parte de um código digital, programado por seres humanos. Em vez de adotar essa perspectiva construtivista social, devemos sobretudo ver como isso mostra que as pessoas (os assim-chamados seres-humanos de Kittler) também fazem parte da ecologia da mídia: os humanos fazem parte da composição maquínica, que conecta e organiza humanos e não-humanos em sistemas funcionais. Nesse sentido, seria uma agenda interessante analisar como as práticas de criação

else.”⁸⁰ This “something else”, this becoming at heart of the machinic phylum is what should be incorporated as part of our understanding of media ecologies as well: We are not dealing with rigid structures or platonic heavenly ideas, but potential tendencies to be cultivated and experimented upon in order to create alternative futures for digital network culture.

Jussi Parikka is a licentiate of philosophy and a doctoral student at the Department of Cultural History, University of Turku, Finland. He is working on his thesis on the cultural history of computer worms and viruses. His other research interests include the interconnections of man and machine, poststructuralist media theory, as well as the questions of media history, especially media archaeology.

Notes

1 Humberto R. Maturana and Francisco J. Varela. *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*, Dordrecht and London: D. Reidel, 1980, p.6.

2 Katie Hafner & John Markoff. *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*. London: Fourth Estate, 1991, p.254.

3 Douglas Rushkoff. *Media Virus!*, New York: Ballantine Books, 1996, p.247.

4 On capitalism and computer viruses, see Jussi Parikka. “Digital Monsters, Binary Aliens – Computer Viruses, Capitalism and the Flow of Information.” *Fibreculture*, issue 4, Contagion and Diseases of Information, edited by Andrew Goffey, <http://journal.fibreculture.org/issue4/issue4-parikka.html>.

5 Deborah Lupton. “Panic Computing: The Viral Metaphor and Computer Technology.” *Cultural Studies*, vol. 8 (3), October 1994, p. 566.

6 “Scientists: Virus May Give Link to Life.” SunHerald, May 12, 2004, <http://www.sunherald.com/mld/sunherald/news/nation/8649890.htm>.

7 See Bruno Latour. *We Have Never Been Modern*. New York & London: Harvester Wheatsheaf, 1993

8 In addition to perspectives articulated by e.g. Friedrich Kittler and Paul Virilio, see e.g. Stephen Pfohl. “The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener.” *CTheory* 1/30/1997, <http://www.ctheory.net/text-file.asp?pick=86>. See also Paul E. Edwards. *The Closed World. Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*. Cambridge & London: The MIT Press, 1996.

9 See Pierre Sonigo & Isabelle Stengers. *L’Évolution*. Les Ulis: EDP Sciences, 2003, 149. The media-ecological approach is usually connected with works by Marshall McLuhan, Neil Postman and the so-called Toronto School. On a critical evaluation of some media ecological themes, see Ursula K. Heise. “Unnatural Ecologies: The Metaphor of the Environment in Media Theory.” *Configurations*, Vol. 10, issue 1, Winter 2002, pp. 149-168. See also Matthew Fuller’s recent book *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. Fuller discerns three strands of media ecology: 1) the organisational understanding of the information ecology at work places, etc., 2) the environmentalist media ecologies by e.g. McLuhan, Lewis Mumford, Harold Innis, Walter Ong and Jacques Ellul, which tend to emphasise homeostasis and equilibrium, and 3) the poststructuralist accounts of media ecology by e.g. N. Katherine Hayles and Friedrich Kittler, which can be seen as opening up the too humanistic emphasis of the second category. Fuller adds (pp. 3-5.) in also Félix Guattari’s emphasis on experimentation and probing as a key part of his project, something that I find very valuable orientation as well, supplementing e.g. Kittler’s perspectives.

10 Gilles Deleuze. *Spinoza: Practical Philosophy*. Trans. Robert Hurley. San Francisco: City Lights Books, 1988, p. 123.

11 See Eugene Thacker. “Biophilosophy for the 21st Century.” *CTheory* 9/6/2005, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=472>. In addition, I find Alex Galloway’s notions of the protocological nature of viruses similar to my genealogical point. Viruses act as agents that take advantage of the Net architecture, yet their vectors exceed the predefined limits. See

de vírus se relacionam a vetores gerais de “autopoiésis viral”, da ecologia de redes simbióticas. Ou, para tomar outro exemplo: como a lógica tecnológica da mídia dos vermes e vírus se encaixa na lógica da organização em rede, programação colaborativa e “enxames”, como analisado por Hardt e Negri⁷⁸.

Os espaços de rede turbulentos, como Tiziana Terranova se refere a eles, que suportam software viral, mas também idéias e influências, devem portanto ser abordados de frente e positivamente. Como nota Terranova, “a Internet não é tanto uma trama eletrônica unificada quanto um meio informacional caótico”. Isso concorda com minha tese sobre a noção de virtualidade nas ecologias de mídia: as ecologias de mídia não são tramas homeostáticas ou estruturas rígidas, mas sistemas apenas parcialmente estáveis (multiplicidades) com a potencialidade de vir-a-seres abertos. Discutindo a computação biológica, preocupada com o emergente “poder dos pequenos”⁷⁹ de baixo para cima, Terranova nota que esses sistemas não seguem um movimento autopoietico simples de repetição mecânica, mas “estão sempre se tornando alguma outra coisa”⁸⁰. Essa “outra coisa”, esse vir-a-ser no coração do filo maquínico é o que deve ser incorporado como parte de nossa compreensão das ecologias de mídia: não estamos lidando com estruturas rígidas ou idéias paradisíacas platônicas, mas tendências potenciais a ser cultivadas e experimentadas para criar futuros alternativos para a cultura de redes digitais.

Jussi Parikka é formado em filosofia e doutorando no Departamento de História Cultural da Universidade de Turku, Finlândia. Trabalha em uma tese sobre a história cultural dos vermes e vírus de computador. Seus outros interesses de pesquisa incluem as interconexões entre homem e máquina, teoria da mídia pós-estruturalista, assim como questões da história da mídia, especialmente arqueologia da mídia.

Notas

1 Humberto R. Maturana e Francisco J. Varela. *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*, Dordrecht e Londres: D. Reidel, 1980, p.6.

2 Katie Hafner & John Markoff. *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*. Londres: Fourth Estate, 1991, p.254.

3 Douglas Rushkoff. *Media Virus!*, Nova York: Ballantine Books, 1996, p.247.

4 Sobre capitalismo e vírus de computador, ver Jussi Parikka. “Digital Monsters, Binary Aliens – Computer Viruses, Capitalism and the Flow of Information.” *Fibreculture*, nº 4, Contagion and Diseases of Information, editado por Andrew Goffey, <http://journal.fibreculture.org/issue4/issue4-parikka.html>.

5 Deborah Lupton. “Panic Computing: The Viral Metaphor and Computer Technology.” *Cultural Studies*, vol. 8 (3), outubro de 1994, p. 566.

6 “Scientists: Virus May Give Link to Life.” SunHerald, 12 de maio de 2004, <http://www.sunherald.com/mld/sunherald/news/nation/8649890.htm>.

Alexander Galloway. *Protocol. How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, MA & London: The MIT Press, 2004, p.186.

12 Fred Cohen. “Computer Viruses – Theory and Experiments”. DOD/NBS 7th Conference on Computer Security, originally appearing in IFIP-sec, 1984, Online: <http://www.all.net/books/virus/index.html>.

13 Thierry Breton & Denis Beneich. *Softwar*. Paris: Robert Laffont 1985.

14 Cohen, “Computer Viruses – Theory and Experiments”.

15 Rudy Rucker, R.U. Sirius & Queen Mu (eds.). *Mondo 2000. A User’s Guide to the New Edge*. London: Thames & Hudson, 1993, p.276. The year 1984 Pentagon-report “Strategic Computing”, aimed to bridge the “software gap” with Japan, was grounded on the ideas of autonomous predatory machines and visions of electronic software battlefields of the 1990s. Manuel DeLanda. *War in the Age of Intelligent Machines*. New York: Zone Books, 1991, pp.169-170.

16 See Tony Sampson. “A Virus in Info-Space.” *M/C: A Journal of Media and Culture*, 2004, <http://journal.media-culture.org.au/0406/07-Sampson.php>. Cohen’s work was often neglected as not addressing a real threat. Several commentators were very skeptical about the possibility of a wide scale spread of such programs. Others regarded Cohen’s tests as dangerous, in the sense that publishing the work would spread the knowledge needed to create viruses.

17 Fred Cohen. “Computer Viruses.” Dissertation presented at the University of Southern California, December 1986, p. 12.

18 Cohen, “Computer Viruses,” p. 25.

19 This meant especially addressing the problems of transitivity, the flow of information, and in general, the trend of sharing and networking. Even if isolationism would have provided perfect security against viruses and other network problems, this was not an option in a world becoming increasingly dependant on smooth flow of information as the end product of capitalism. Transitivity of information means that any information flow from A to B and B to C means also a direct link from A to C. Thus, this describes basically an “open” system of flows (where the “openness” of the system is however subordinated to the logic of points). Partition model was conceptualized as a basic limit to this flow, closing a system into subsets and consequently restricting the free flow of information. Cohen cites the Bell-LaPadula security model (1973) and the Biba integrity model (1977) as policies that “partition systems into closed subsets under transitivity.” These models that engaged with controlling information flows were among the earliest technical paradigms of computer security. See Cohen, “Computer Viruses,” p. 84. “Clearly, if there is no sharing, there can be no dissemination of information across subject boundaries, and a virus cannot spread outside a single subject.”

20 Cohen, “Computer Viruses,” pp.13-14.

21 Mark A. Ludwig. *Computer Viruses, Artificial Life and Evolution*. Tucson, Arizona: American Eagle Publications, 1993, p.22.

22 Chris Langton. “Artificial Life.” In: *Artificial Life. The Proceedings of an Interdisciplinary Workshop on the Synthesis and Simulation of Living Systems*. Held September, 1987 in Los Alamos, New Mexico. Edited by Christopher G. Langton. Redwood City, CA: Addison Wesley, 1989, 2. See also Claus Emmeche. *The Garden in the Machine. The Emerging Science of Artificial Life*. Princeton: Princeton University Press, 1994. Christopher G. Langton (ed). *Artificial Life. An Overview*. Cambridge & London: The MIT Press, 1997.

23 Richard Dawkins. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press, 1977, p. 206.

24 Tierra web page at <http://www.his.atr.jp/~ray/tierra/>

25 Cohen, “Computer Viruses,” pp.52-53.

26 Belinda Barnet. “Technical Machines and Evolution.” *CTheory* 3/16/2004, <http://www.ctheory.net/text-file.asp?pick=414>. Barnet revives in her essay “Technical Machines and Evolution” the question of technological evolution and life with the help of Bernard Stiegler, Niles Eldredge, André Leroi-Gourhan and Félix Guattari, among others. Barnet’s project is to argue for a dynamic view of technology. In other words, Barnet seems to be committed to finding alternatives for a more traditional cultural studies understanding of technology, which reduces its dynamics to intentions, projections and discourses of human origin.

27 Gilles Deleuze & Félix Guattari. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press, 1987, p. 330.

28 Paul Bains. “Subjectless subjectivities.” In: *A Shock to Thought. Expression After Deleuze and Guattari*, edited by Brian Massumi. London & New York: Routledge, 2002, pp. 101-116. Andrew Murphie & John Potts.

7 Ver Bruno Latour. *We Have Never Been Modern*. Nova York e Londres: Harvester Wheatsheaf, 1993

8 Além das perspectivas articuladas, p.ex., por Friedrich Kittler e Paul Virilio, ver, p.ex., Stephen Pfohl. “The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener.” *CTheory* 30/01/1997, <http://www.ctheory.net/text-file.asp?pick=86>. Ver também Paul E. Edwards. *The Closed World. Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*. Cambridge e Londres: The MIT Press, 1996.

9 Ver Pierre Sonigo e Isabelle Stengers. *L'Évolution*. Les Ulis: EDP Sciences, 2003, 149. A abordagem mídia-ecológica é geralmente ligada a obras de Marshall McLuhan, Neil Postman e da chamada Escola de Toronto. Sobre uma avaliação crítica de alguns temas de ecologia da mídia, ver Ursula K. Heise. “Unnatural Ecologies: The Metaphor of the Environment in Media Theory.” *Configurations*, Vol. 10, nº 1, Inverno 2002, pp. 149-168. Ver também o recente livro de Matthew Fuller *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. Fuller discerne três correntes de ecologia da mídia: 1) a compreensão organizacional da ecologia da informação como locais de trabalho, etc.; 2) as ecologias de mídia ambientalistas de, p.ex., McLuhan, Lewis Mumford, Harold Innis, Walter Ong e Jacques Ellul, que tendem a enfatizar a homeostase e o equilíbrio; e 3) os relatos pós-estruturalistas da ecologia da mídia de, p.ex., N. Katherine Hayles e Friedrich Kittler, que podem ser vistos como uma abertura da ênfase demasiado humanística da segunda categoria. Fuller acrescenta (pp. 3-5) a ênfase de Félix Guattari para a experimentação e testes como parte chave de seu projeto, algo que também considero uma orientação muito valiosa, complementando as perspectivas de Kittler.

10 Gilles Deleuze. *Spinoza: Practical Philosophy*. Trad. Robert Hurley. San Francisco: City Lights Books, 1988, p. 123.

11 Ver Eugene Thacker. “Biophilosophy for the 21st Century.” *CTheory* 6/9/2005, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=472>. Além disso, acho as idéias de Alex Galloway sobre a natureza protocológica dos vírus semelhante à minha tese genealógica. Os vírus atuam como agentes que se aproveitam da arquitetura da Net, mas seus vetores excedem os limites predefinidos. Ver Alexander Galloway. *Protocol. How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, MA e Londres: The MIT Press, 2004, p.186.

12 Fred Cohen. “Computer Viruses – Theory and Experiments”. DOD/NBS 7th Conference on Computer Security, originalmente publicado em IFIP-sec, 1984, Online: <http://www.all.net/books/virus/index.html>.

13 Thierry Breton & Denis Beneich. *Softwar*. Paris: Robert Laffont, 1985.

14 Cohen, “Computer Viruses – Theory and Experiments”.

15 Rudy Rucker, R.U. Sirius & Queen Mu (eds.). *Mondo 2000. A User's Guide to the New Edge*. Londres: Thames & Hudson, 1993, p.276. O relatório de 1984 do Pentágono “Strategic Computing”, destinado a superar a “lacuna de software” com o Japão, baseou-se em idéias de máquinas predatórias autônomas e visões de campos de batalha de software eletrônico dos anos 90. Manuel DeLanda. *War in the Age of Intelligent Machines*. Nova York: Zone Books, 1991, pp.169-170.

16 Ver Tony Sampson. “A Virus in Info-Space.” *M/C: A Journal of Media and Culture*, 2004, <http://journal.media-culture.org.au/0406/07-Sampson.php>. O trabalho de Cohen foi freqüentemente desprezado por não abordar uma ameaça real. Vários comentaristas foram céticos sobre a possibilidade de uma disseminação em larga escala desses programas. Outros consideraram perigosos os testes de Cohen, no sentido de que publicar o trabalho disseminaria o conhecimento necessário para a criação de vírus.

17 Fred Cohen. “Computer Viruses.” Dissertação apresentada na University of Southern California, dezembro de 1986, p. 12.

18 Cohen, “Computer Viruses,” p. 25.

19 Isso significava especialmente abordar os problemas de transitividade, o fluxo de informação e em geral a tendência a compartilhar e operar em rede. Mesmo que o isolacionismo tivesse fornecido uma segurança perfeita contra vírus e outros problemas de redes, não era uma opção em um mundo que se tornava cada vez mais dependente do fluxo ininterrupto de informação como produto final do capitalismo. A transitividade da informação significa que em qualquer fluxo de informação de A a B e de B a C também significa uma ligação direta de A a C. Assim, isso descreve basicamente um sistema “aberto” de fluxos (onde a “abertura” do sistema, no entanto, é subordinada à lógica de pontos). O modelo de partição foi conceitualizado como um limite básico desse fluxo, fechando um sistema em subconjuntos e consequentemente restringindo o livre fluxo de informação. Cohen cita o modelo

Culture & Technology. New York: Palgrave Macmillan, 2003, pp.30-35. This way of thinking about media ecologies could also be called eco-ethology, which underlines the connected nature of the world, applicable not only to biological phenomena but to media technological environments of connection as well. In this view, the being of an entity is only because of a world for which the entity is – an affirmation of a certain theme of immanence that Isabelle Stengers sees flowing from the Stoics to Spinoza, Leibniz and Whitehead and on from Marx to Deleuze. Sonigo & Stengers, pp.134-144.

29 Cohen, “Computer Viruses,” p.222.

30 See Ludwig. Cf. Eugene H. Spafford. “Computer Viruses as Artificial Life.” In: *Artificial Life. An Overview*, edited by Christopher G. Langton. Cambridge & London: The MIT Press, 1997.

31 Cohen, “Computer Viruses,” 12.

32 See Bains.

33 The idea of memes as cultural reproduction machines could also provide a fertile way of understanding the abstract machine of network culture. See Fuller, 111-117.

34 Maturana and Varela, p.xxvii. Cf. Maturana and Varela, p. 9.

35 William Aspray. *John von Neumann and the Origins of Modern Computing*. Cambridge, MA.: The MIT Press, 1990, p.189.

36 Aspray, pp.202-203.

37 Steve J. Heims. *John von Neumann and Norbert Wiener. From Mathematics to the Technologies of Life and Death*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1980, pp. 204-205, 212. Aptly, early “bacteria” – programs in mainframe computers have been listed as one of the oldest forms of programmed threats. While not explicitly damaging, they however were designed to reproduce exponentially, being a potential “clog” for the computers processor capacity, memory and disk space. Thomas R. Peltier. “The Virus Threat”. Computer Fraud & Security Bulletin. June 1993, pp. 13-19.

38 Cf. Heims.

39 Heims, p. 325.

40 Aspray, p.191.

41 On this topic see Nancy Forbes. *Imitation of Life: How Biology is Inspiring Computation*. Cambridge MA: The MIT Press, 2004. Cf. Tiziana Terranova. *Network Culture: Politics for the Information Age*. London: Pluto Press, 2004, 98-130.

42 Félix Guattari. *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Sydney: Power Publications, 1995.

43 Félix Guattari. *The Three Ecologies*. London: The Athlone Press, 2000, p. 61.

44 Hafner & Markoff, p.280. Allan Lundell. *Virus! The Secret World of Computer Invaders That Breed and Destroy*. Chicago & New York: Contemporary Books, 1989, p.21. According to Lundell, the Creeper was a virus which got away and a special Reaper program was designed to clean the network from Creeper programs.

45 John F. Shoch & Jon Hupp. A. “The ‘worm’ programs – early experience with a distributed computation.” *Communications of the ACM*, Vol.25, issue 3, March 1982, p.175.

46 Shoch & Hupp, pp. 176-178.

47 Robert E. Kahn. “Networks for Advanced Computing.” *Scientific American* 10/1987. On the history of packet-switching, see Janet Abbate. *Inventing the Internet*. Cambridge, MA & London, England: The MIT Press, 2000, pp. 27-41. Matthew Fuller makes, however, a very important point when underlining the hierarchical nature of the packet-switching techniques: even though it connotates self-organisation, it is at the same time controlled by protocols and other socio-technical dimensions. Fuller, 128-129. See also Galloway.

48 Cf. David Harley, Robert Slade & Urs Gattiker. *Viruses Revealed: Understand and Counter Malicious Software*. New York: Osborne/McGraw-Hill, 2001, p.189. In *Viruses Revealed!* they emphasize that even if the Shoch-Hupp-worm was a reproductive worm, it did not have security-breaking intentions, nor did it try to hide itself. Ibid., p. 21. Often anti-virus researchers underscore that even benevolent viruses are harmful as they tie up computing resources (memory) from the normal operations of the system.

49 Spafford. “Computer Viruses as Artificial Life”, p. 263. Spafford’s text, originally from early 1990s, provides in general a useful discussion concerning the aliveness of computer viruses.

de segurança de Bell-LaPadula (1973) e o modelo de integridade de Biba (1977) como políticas que “dividem os sistemas em subconjuntos fechados em transitividade”. Esses modelos que lidavam com controle de fluxos de informação foram alguns dos primeiros paradigmas técnicos da segurança de computadores. Ver Cohen, “Computer Viruses,” p. 84. “Claramente, se não houver compartilhamento, não pode haver disseminação de informação através de limites de sujeitos, e os vírus não podem se disseminar para fora de um sujeito isolado.”

20 Cohen, “Computer Viruses,” pp.13-14.

21 Mark A. Ludwig. *Computer Viruses, Artificial Life and Evolution*. Tucson, Arizona: American Eagle Publications, 1993, p.22.

22 Chris Langton. “Artificial Life.” In: *Artificial Life. The Proceedings of an Interdisciplinary Workshop on the Synthesis and Simulation of Living Systems*. Apresentada em setembro de 1987 em Los Alamos, Novo México. Editado por Christopher G. Langton. Redwood City, CA: Addison Wesley, 1989, 2. Ver também Claus Emmeche. *The Garden in the Machine. The Emerging Science of Artificial Life*. Princeton: Princeton University Press, 1994. Christopher G. Langton (ed). *Artificial Life. An Overview*. Cambridge e Londres: The MIT Press, 1997.

23 Richard Dawkins. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press, 1977, p. 206.

24 Página de Tierra na web: <http://www.his.atr.jp/~ray/tierra/>

25 Cohen, “Computer Viruses,” pp.52-53.

26 Belinda Barnet. “Technical Machines and Evolution.” *CTheory* 16/3/2004, <http://www.ctheory.net/text-file.asp?pick=414>. Barnet revive em seu ensaio “Technical Machines and Evolution” a questão da evolução tecnológica da vida com a ajuda de Bernard Stiegler, Niles Eldredge, André Leroi-Gourhan e Félix Guattari, entre outros. O projeto de Barnet é argumentar por uma visão dinâmica da tecnologia. Em outras palavras, Barnet parece comprometida com encontrar alternativas para uma compreensão da tecnologia mais tradicional dos estudos culturais, que reduz sua dinâmica a intenções, projeções e discursos de origem humana.

27 Gilles Deleuze e Félix Guattari. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 1987, p. 330.

28 Paul Bains. “Subjectless subjectivities.” In: *A Shock to Thought. Expression After Deleuze and Guattari*, editado por Brian Massumi. Londres e Nova York: Routledge, 2002, pp. 101-116. Andrew Murphie e John Potts. *Culture & Technology*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2003, pp.30-35. Essa maneira de pensar as ecologias de mídia também poderia ser chamada de eco-etologia, o que salienta a natureza conectada do mundo, aplicável não somente a fenômenos biológicos mas também a ambientes tecnológicos de mídia de conexão. Nessa visão, o existir de uma entidade é somente devido a um mundo para o qual a entidade é – afirmação de um certo tema de imanência que Isabelle Stengers vê fluindo dos estoicos a Spinoza, Leibniz e Whitehead e de Marx a Deleuze. Sonigo e Stengers, pp.134-144.

29 Cohen, “Computer Viruses,” p.222.

30 Ver Ludwig. Cf. Eugene H. Spafford. “Computer Viruses as Artificial Life.” In: *Artificial Life. An Overview*, editado por Christopher G. Langton. Cambridge e London: The MIT Press, 1997.

31 Cohen, “Computer Viruses”, 12.

32 Ver Bains.

33 A idéia de memes como máquinas de reprodução cultural também poderia oferecer uma maneira fértil de compreender a máquina abstrata da cultura de redes. Ver Fuller, 111-117.

34 Maturana e Varela, p.xxvii. Cf. Maturana e Varela, p. 9.

35 William Aspray. *John von Neumann and the Origins of Modern Computing*. Cambridge, MA.: The MIT Press, 1990, p.189.

36 Aspray, pp.202-203.

37 Steve J. Heims. *John von Neumann and Norbert Wiener. From Mathematics to the Technologies of Life and Death*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1980, pp. 204-205, 212. Adequadamente, as primeiras “bactérias”-programas em computadores *mainframe* foram listadas como uma das mais antigas formas de ameaças programadas. Embora não fossem explicitamente nocivas, elas eram projetadas para se reproduzir exponencialmente, sendo um obstáculo potencial para a capacidade dos processadores, a memória e o espaço em disco dos computadores. Thomas R. Peltier. “The Virus Threat”. Computer Fraud & Security Bulletin. Junho de 1993, pp. 13-19.

50 Terry Winograd. “Beyond Programming Languages.” *Communications of the ACM*, vol. 22, 7 / July 1979, pp. 391-401. Jerome A. Feldman. “High Level Programming for Distributed Computing.” *Communications of the ACM*, vol. 22, 6 / June 1979, pp.353-368.

51 See Heims 1980, 313-314.

52 Jorge M. Barreto. “Neural network learning: a new programming paradigm?” *Proceedings of the 1990 ACM SIGBDP conference on Trends and directions in expert systems*, New York: ACM Press, p.434.

53 Yet, as Mark Ludwig (47) points out, these self-mutating viruses were merely able to camouflage themselves, nor exactly mutate or evolve.

54 Frederick B. Cohen. *It’s Alive! The New Breed of Living Computer Programs*. New York: John Wiley & Sons, 1994, p.21.

55 Cf. Ludwig. See also Spafford.

56 Cf. Simon Penny. “The Darwin Machine.” *Telepolis* 09.07.1996, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6049/1.html>.

57 See Nicholas Negroponte. *Being Digital*. London: Hodder & Stoughton, 1995, pp. 149-159.

58 Wise J. Macgregor. *Exploring Technology and Social Space*. Thousand Oaks: Sage, 1997, pp.150-157.

59 Manuel DeLanda. “Nonorganic Life.” In: *Incorporations*, edited by Jonathan Crary and Sanford Kwinter. New York: Zone Books, 1992, p. 129. In relation to this theme of non-organic life, see DeLanda’s analyses of the computational mechanosphere in *War in the Age of Intelligent Machines*, pp.120-178.

60 Sherry Turkle. *Life On the Screen: Identity in the Age of Internet*. London: Weidenfeld & Nicolson, 1996, p. 136.

61 Sampson, “A Virus in Info-Space.”

62 Cf. N. Katherine Hayles’s mapping of the discourse of the posthuman in *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago IL: University of Chicago Press, 1999.

63 Friedrich Kittler. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford CA: Stanford University Press, 1999, p. 258.

64 Steven Levy. *Artificial Life. A Report From the Frontier Where Computers Meet Biology*. New York: Vintage Books, 1993, p. 324.

65 Gregory Bateson. *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972, p.483.

66 Lynn Margulis is of course another pioneer of this kind of strand of thought of symbiotic evolution.

67 Maturana and Varela, p. xvi.

68 Maturana and Varela, p. 9. Maturana and Varela define autopoietic machines as follows: “A machine organized (defined as unity) as a network of processes of production, transformation and destruction of components that produce the components which (i) through their interactions and transformations regenerate and realize the network or processes (relations) that produce them; and (ii) constitute it as a concrete unity in the space in which they exist by specifying the topological domain of its realization as such a network.” (p.135)

69 See Guattari. *Chaosmosis*, pp. 37, 91-93.

70 See Brian Massumi. *Parables for The Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham & London: Duke University Press, 2002, p. 237.

71 See Elisabeth Grosz. “Thinking the New: Of Futures Yet Unthought.” In: Elisabeth Grosz (ed.): *Becomings. Explorations in Time, Memory, and Futures*. Ithaca & London: Cornell University Press,1999, pp. 15-28. On machinic phylum, see Manuel DeLanda. “The Machinic Phylum.” V2, 1997, Online at <http://framework.v2.nl/archive/node/text/default.xsl?nodenr=70071>. See also Fuller 17-20.

72 See Michel Serres. *The Parasite*. Baltimore & London.: The Johns Hopkins University Press, 1982.

73 Deleuze & Guattari. *A Thousand Plateaus*, pp.241-242. Of course, there are anomalous organisms in any environment in the sense that they might be harmful to the very existence of the environment that supports them – we have examples of such programs as well. For example the Leligh-virus (1987) was actually too destructive in that it prevented also its own chances of spreading outside the university computers it was originally found in. But it represents merely one actualization of viruses.

74 Guattari. *Chaosmosis*, p. 91.

75 Ibid., p. 92. Guattari places special emphasis on aesthetic machines

38 Cf. Heims.

39 Heims, p. 325.

40 Aspray, p.191.

41 Sobre esse tópico, ver Nancy Forbes. *Imitation of Life: How Biology is Inspiring Computation*. Cambridge MA: The MIT Press, 2004. Cf. Tiziana Terranova. *Network Culture: Politics for the Information Age*. Londres: Pluto Press, 2004, 98-130.

42 Félix Guattari. *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Sydney: Power Publications, 1995.

43 Félix Guattari. *The Three Ecologies*. Londres: The Athlone Press, 2000, p. 61.

44 Hafner e Markoff, p.280. Allan Lundell. *Virus! The Secret World of Computer Invaders That Breed and Destroy*. Chicago e Nova York: Contemporary Books, 1989, p.21. Segundo Lundell, o Creeper foi um vírus que escapou, e um programa especial Reaper foi criado para limpar a rede dos programas Creeper.

45 John F. Shoch e Jon Hupp. A. “The ‘worm’ programs – early experience with a distributed computation.” *Communications of the ACM*, Vol.25, nº 3, março de 1982, p.175.

46 Shoch e Hupp, pp. 176-178.

47 Robert E. Kahn. “Networks for Advanced Computing.” *Scientific American* 10/1987. Sobre a história da troca de pacotes, ver Janet Abbate. *Inventing the Internet*. Cambridge, MA e Londres, Inglaterra: The MIT Press, 2000, pp. 27-41. Matthew Fuller apresenta, no entanto, uma tese muito importante quando salienta a natureza hierárquica das técnicas de troca de pacotes: mesmo que ela conote auto-organização, é ao mesmo tempo controlada por protocolos e outras dimensões sócio-técnicas. Fuller, 128-129. Ver também Galloway.

48 Cf. David Harley, Robert Slade e Urs Gattiker. *Viruses Revealed: Understand and Counter Malicious Software*. Nova York: Osborne/McGraw-Hill, 2001, p.189. Em *Viruses Revealed!* eles enfatizam que embora o verme Shoch-Hupp fosse um verme reprodutor, não tinha intenções de romper a segurança, nem tentava se esconder. Ibid., p. 21. Com frequência os pesquisadores antivírus salientam que mesmo os vermes benéficos são nocivos na medida em que seqüestram os recursos do computador (memória) das operações normais do sistema.

49 Spafford. “Computer Viruses as Artificial Life”, p. 263. O texto de Spafford, originalmente do início dos anos 90, oferece em geral uma útil discussão sobre a vivacidade dos vírus de computador.

50 Terry Winograd. “Beyond Programming Languages.” *Communications of the ACM*, vol. 22, 7 / julho de 1979, pp. 391-401. Jerome A. Feldman. “High Level Programming for Distributed Computing.” *Communications of the ACM*, vol. 22, 6 / Junho de 1979, pp. 353-368.

51 Ver Heims 1980, 313-314.

52 Jorge M. Barreto. “Neural network learning: a new programming paradigm?” *Proceedings of the 1990 ACM SIGBDP conference on Trends and directions in expert systems*, Nova York: ACM Press, p.434.

53 Mas, como indica Mark Ludwig (47), esses vírus automutantes eram capazes apenas de se camuflar, não exatamente de mutar ou evoluir.

54 Frederick B. Cohen. *It’s Alive! The New Breed of Living Computer Programs*. Nova York: John Wiley & Sons, 1994, p.21.

55 Cf. Ludwig. Ver também Spafford.

56 Cf. Simon Penny. “The Darwin Machine.” *Telepolis* 09.07.1996, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6049/1.html>.

57 Ver Nicholas Negroponte. *Being Digital*. Londres: Hodder & Stoughton, 1995, pp. 149-159.

58 Wise J. Macgregor. *Exploring Technology and Social Space*. Thousand Oaks: Sage, 1997, pp.150-157.

59 Manuel DeLanda. “Nonorganic Life.” In: *Incorporations*, editado por Jonathan Crary e Sanford Kwinter. Nova York: Zone Books, 1992, p. 129. Em relação a esse tema de vida inorgânica, ver as análises de DeLanda sobre mecanosfera computacional em *War in the Age of Intelligent Machines*, pp.120-178.

60 Sherry Turkle. *Life On the Screen: Identity in the Age of Internet*. Londres: Weidenfeld & Nicolson, 1996, p. 136.

61 Sampson, “A Virus in Info-Space”.

62 Cf. O mapeamento por N. Katherine Hayles do discurso do pós-humano em *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics*,

in such a cultivation of a virtual ecology. Hence his ecological analysis could be connected to issues of tactical media and media art. Cf. Galloway, p. 175-238.

76 See Guattari. *Three Ecologies*. See also *Chaosmosis*, pp. 39-40.

77 Such considerations of social and mental planes have been also part and parcel of actualizations concerning the paths taken in the media ecology of the universal viral machine discussed above. In other words, while I argue for the centrality of viruses and worms in understanding this ecology, on a more official level scientists and researchers articulating such ideas of “computer viruses as a form of artificial life” or “benevolent viruses” have been considered as irresponsible. Tony Sampson. “Dr Aycock’s Bad Idea: Is the Good Use of Computer Viruses Still a Bad Idea?” *M/C Journal* 8.1 (2005). 20 Jun. 2005 <http://journal.media-culture.org.au/0502/02-sampson.php>.

78 Michael Hardt and Antonio Negri. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: The Penguin Press, 2004, p.91-93, 340. Cf. Parikka.

79 Terranova, p. 103.

80 Ibid.

Literature and Informatics. Chicago IL: University of Chicago Press, 1999.

63 Friedrich Kittler. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford CA: Stanford University Press, 1999, p. 258.

64 Steven Levy. *Artificial Life. A Report From the Frontier Where Computers Meet Biology*. Nova York: Vintage Books, 1993, p. 324.

65 Gregory Bateson. *Steps to an Ecology of Mind*. Nova York: Ballantine Books, 1972, p.483.

66 Lynn Margulis é, é claro, outra pioneira nesse tipo de corrente de pensamento de evolução simbiótica.

67 Maturana e Varela, p. xvi.

68 Maturana e Varela, p. 9. Maturana e Varela definem as máquinas autopoieticas da seguinte maneira: “Uma máquina organizada (definida como unidade) como uma rede de processos de produção, transformação e destruição dos componentes que produzem os componentes que (i) através de suas interações e transformações regeneram e realizam a rede ou os processos (relações) que os produzem; e (ii) a constituem como uma unidade concreta no espaço em que eles existem, ao especificar o domínio topológico de sua realização como tal rede.” (p.135)

69 Ver Guattari. *Chaosmosis*, pp. 37, 91-93.

70 Ver Brian Massumi. *Parables for The Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham e Londres: Duke University Press, 2002, p. 237.

71 Ver Elisabeth Grosz. “Thinking the New: Of Futures Yet Unthought.” In: Elisabeth Grosz (ed.): *Becomings. Explorations in Time, Memory, and Futures*. Ithaca e Londres: Cornell University Press, 1999, pp. 15-28. Sobre filosofia maquinico, ver Manuel DeLanda. “The Machinic Phylum.” V2, 1997, online em <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70071>. Ver também Fuller 17-20.

72 Ver Michel Serres. *The Parasite*. Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press, 1982.

73 Deleuze e Guattari. *A Thousand Plateaus*, pp. 241-242. É claro que há organismos anômalos em qualquer ambiente, no sentido de que podem ser nocivos à própria existência do ambiente que os suporta – também temos exemplos desses programas. Por exemplo, o vírus Leligh (1987) foi realmente destrutivo demais no sentido de que também impediu suas próprias possibilidades de se disseminar fora dos computadores da universidade em que foi originalmente encontrado. Mas ele representa apenas uma atualização dos vírus.

74 Guattari. *Chaosmosis*, p. 91.

75 Ibid., p. 92. Guattari dá ênfase especial a máquinas estéticas nesse cultivo da ecologia virtual. Portanto sua análise ecológica poderia ser ligada a questões de mídia tática e mídia-arte. Cf. Galloway, p. 175-238.

76 Ver Guattari. *Three Ecologies*. Ver também *Chaosmosis*, pp. 39-40.

77 Essas considerações de planos sociais e mentais também fizeram parte integral de atualizações referentes aos caminhos adotados na ecologia da mídia da máquina viral universal discutidos acima. Em outras palavras, enquanto eu defendo a centralidade dos vírus e vermes na compreensão dessa ecologia, em um nível mais oficial os cientistas e pesquisadores que articulam idéias de “vírus de computador como uma forma de vida artificial” ou “vírus benévolos” foram considerados irresponsáveis. Tony Sampson. “Dr Aycock’s Bad Idea: Is the Good Use of Computer Viruses Still a Bad Idea?” *M/C Journal* 8.1 (2005). 20 junho de 2005 <http://journal.media-culture.org.au/0502/02-sampson.php>.

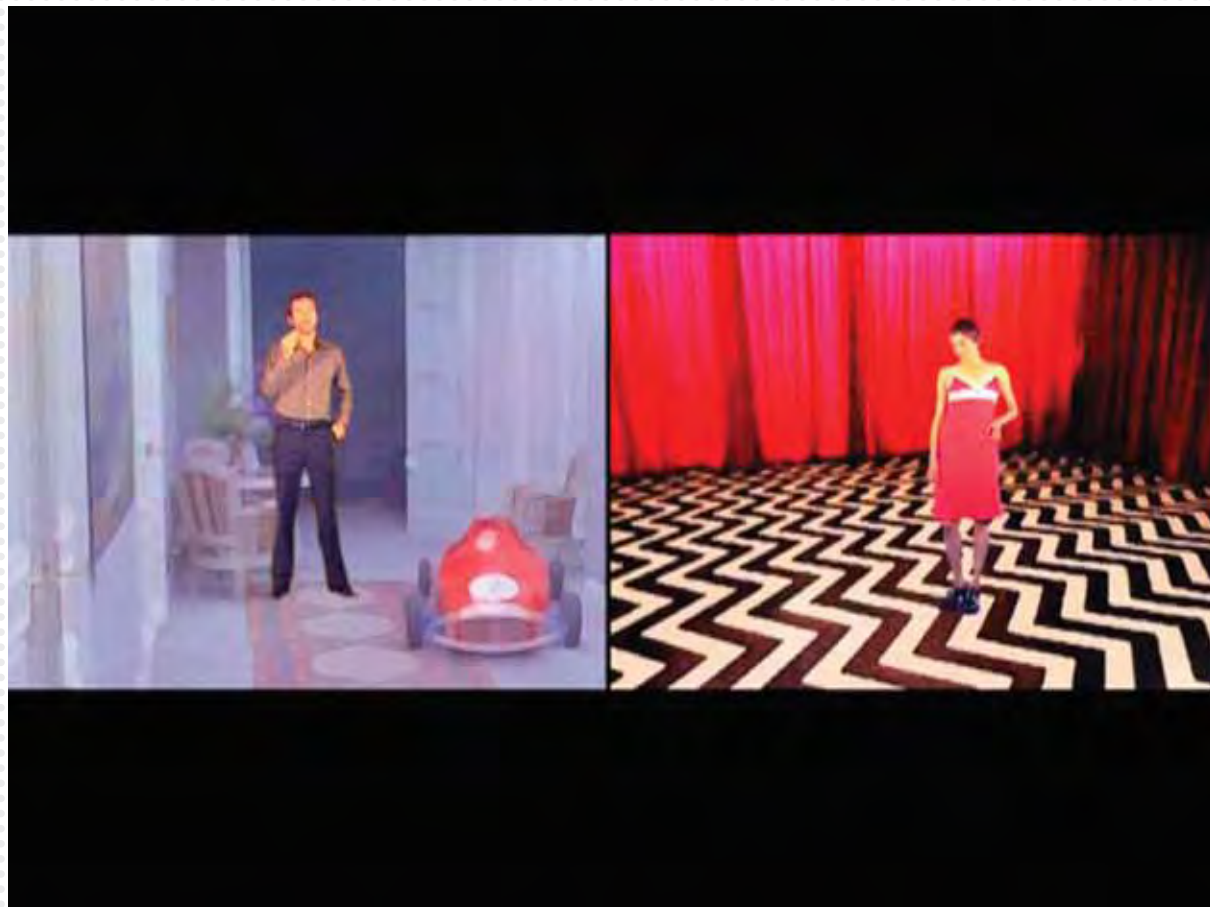
78 Michael Hardt e Antonio Negri. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. Nova York: The Penguin Press, 2004, p.91-93, 340. Cf. Parikka.

79 Terranova, p. 103.

80 Ibid.

INSTALAÇÕES

Alexandra Dementieva_RUS *Direct cut*



É possível um cinema interativo para vários usuários? O que é um cinema do futuro? Como ele evoluirá com o desenvolvimento extremamente rápido da tecnologia e da sociedade high-tech? Como a narrativa poderia ser interrompida um dia para se desenvolver em uma estrutura em forma de árvore que satisfaça um grande número de espectadores? É possível fazer um filme e evoluir com um grande número de espectadores ao mesmo tempo? Como vários espectadores podem encontrar soluções comuns na continuação de um filme? É possível em geral, ou a visão de um filme será transformada em uma competição, em um jogo entre eles – quem será o vencedor ou perdedor? Na sala de exibição há duas telas. Na frente das telas há um playground feito de 99 tapetes interativos de cores diferentes. Quando um visitante se aproxima, ele/ela pisa neles, e os heróis do filme começam a reagir: a falar, mover-se e dançar... Essa instalação interativa se baseia

Is it possible an interactive cinema for several users? What is a cinema of the future? How will it evolve with the extremely fast development of technology and high-tech society? How could the narrative be interrupted one day to be developed in a tree-shaped structure that will satisfy a large number of viewers? Is it possible to make a film evolve by large numbers of seers at the same time? How can several spectators find common solutions in a film continuation? Is it possible in general, or the film viewing will be transformed in a competition, in a game between them – who will be a winner or a loser? In the exhibition hall there are two screens. In front of the screens there is a playground made of 99 interactive carpets of different colors. When a visitor approaches, he/she steps on them, and the film heroes begin to react: to move, to speak, and to dance... This interactive installation is based on four axes: interactive multi-user cinema, nowadays' cinema,

em quatro eixos: cinema interativo multiusuário, cinema atual, psicologia social e comportamento. Cada um deles permite desenvolver um ambiente rico e complexo.

1. Em primeiro lugar, esta é uma história de duas pessoas – uma mulher e um homem. Sua relação é difícil e complexa. A mulher tenta proteger seu mundo pequeno e escondido enquanto o homem passa o tempo todo fazendo alguma coisa, exigindo atenção e cumplicidade. Ele está sempre falando, citando diferentes autores, ele odeia a sociedade conformista e pede ações contra ela. Ele está em uma permanente “colisão masculino/feminino” com sua interlocutora. Essas pessoas são inspiradas em diversos personagens de filmes de Jean Luc Godard e David Lynch, que são meus diretores favoritos, os autores mais interessantes e criativos do cinema atual.

2. Mas o papel principal é o do espectador. Ele é constantemente envolvido em um processo de evolução das personagens. Cada novo passo na zona de jogo modifica as atitudes dos heróis em relação a ele e ao mesmo tempo influencia sua própria relação. É um triângulo, ou uma figura ainda mais complexa. Um conceito fundamental em qualquer discussão sobre o comportamento espacial humano é a noção de territorialidade. O termo “territorialidade” significa uma área geográfica que indica propriedade e defesa desse território contra “invasores”. O espectador é um “invasor”, um diretor de cinema e um ator. Ele controla diferentes scripts da instalação.

Academia de Artes de Boitsfort, Bruxelas; Instituto Poligráfico de Moscou, jornalismo, Moscou. Meu principal interesse é a aplicação da psicologia e percepção social em instalações interativas multimídia. No trabalho de vídeo eu integro diversos elementos, incluindo psicologia comportamental, e desenvolvo a narrativa do ponto de vista de uma câmera subjetiva.

social psychology and behavior. Each of them permits to develop a complex and rich environment.

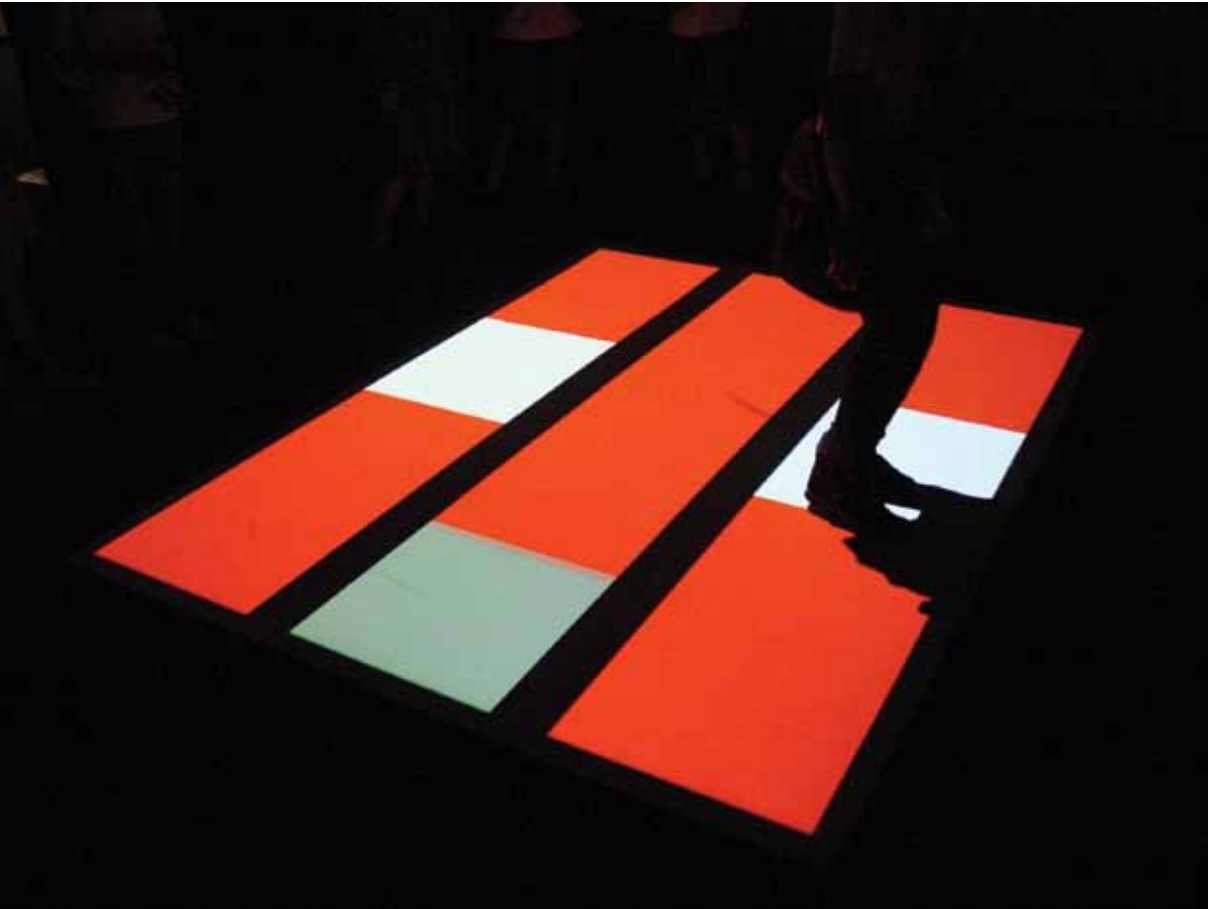
1. First of all, this is a story of two persons – a woman and a man. Their relationship is difficult and complex. Woman tries to protect her tiny and hidden world when Man spends all his time doing something, demanding attention and complicity. He is always talking; quoting different authors, he hates the conformist society and appeals to act against it. He is in a permanent “masculine/feminine collision” with his interlocutor. These persons are inspired by different characters of Jean Luc Godard and David Lynch films, who are my favorite film directors, the most interesting and creative authors of today's cinema.

2. But the main and most important role is that of the spectator. He is constantly involved in a process of characters' evolution. Each new step in the playing zone changes the heroes' attitudes to him and at the same time it influences their own relationship. It is a triangle or even a more complex figure. A fundamental concept in any discussion of human spatial behavior is the notion of territoriality. The term “territoriality” means a geographic area that indicates ownership and defense of that territory against “invaders”. The spectator is an “invader”, a film director and an actor. He controls different scripts of the installation.

Arts Academy of Boitsfort, Brussels; Moscow Polygraph Institute, Journalism, Moscow. My main interest is the application of social psychology and perception in multimedia interactive installations. In video work I integrate different elements, including behavioral psychology, and develop narrative through a subjective camera point of view.



Andrew Hieronymi_USA MOVE



MOVE é uma instalação que usa visão computadorizada e interação do corpo, permitindo que os participantes experimentem seis tipos diferentes de ações geralmente realizadas por avatares em videogames.

Seu trabalho recente se concentra nos limites entre jogos e arte em ambientes físicos. Em 2005 recebeu o mestrado do Departamento de Design/Artes de Mídia da UCLA, Los Angeles. Em 1998 formou-se na Ecole Supérieure des Beaux Arts, em Genebra, Suíça. Seu trabalho foi exibido recentemente em Microwavefest (Hong Kong), FILE (Brasil), Chiangmai (Tailândia) e CTheory (Nova York).

MOVE is an installation using computer vision and full body interaction, allowing participants to experience six different types of actions usually performed by avatars in videogames.

My recent work focuses on the boundaries between games and art in physical environments. In 2005 I received an MFA from the Design|Media Arts department at UCLA, Los Angeles. In 1998, I received a BFA from Ecole Superieure des Beaux Arts, Geneva, Switzerland. My work has recently been shown at Microwavefest (Hong Kong), FILE (Brazil), Chiangmai (Thailand), and CTheory (New York).

André Gonçalves_PRT *Objetos Ressonantes*

Partindo do ponto de vista do físico em laboratório, num formato informal, pretendo expor os mecanismos operantes da instalação, a interface e o ambiente sinérgico, esclarecendo alguns conceitos sonoros e chamando a atenção para o som em si e suas propriedades enquanto participante ativo do nosso dia-a-dia. Discuto como atualmente o som se apresenta como objeto artístico possível de ser apreciado numa galeria, libertando-se do formato original da audição em casa pelo fato de ter de ser experimentado.

André Gonçalves (1979), designer visual de formação, músico e programador por empatia com formação googliana. Desde 1998 tenho trabalhado em diferentes campos artísticos, como as artes plásticas, música, vídeo, instalação e performance. Cada vez mais tento aproximar-me do eletrotécnico capaz de desenvolver seus circuitos. Comecei por experimentar interfaces de sensores e em pouco tempo soldar e programar fazia parte do processo de criação, influenciando ao mesmo tempo que tornava possível o resultado final das peças intermídia.

Starting from the point of view of the physician in his lab, in a casual manner, I will expose the mechanisms behind the installation, the interface and the synergetic environment, clarifying some sound concepts and giving attention to sound itself and it's properties as an active participant in our daily life. I discuss how sound is today being presented as an artistic object, how we can see it in a gallery, free from the original home audition, by the fact that it has to be experienced in a specific site.

André Gonçalves (1979), university degree in visual design, musician and empathic programmer with Googlian self-education. Since 1998 I have been working in several artistic fields, like painting, music, video, installation and performance. One thing just led to another and somehow, from 2002, I was always getting closer to "do it yourself" electronics, started experimenting with sensor interfaces and, in a short while, soldering and programming made part of the process and directly influenced the overall result of the intermedia pieces.



Blaise Bourgeois_DEU *10 Minutes in Nazareth*

“10 Minutos em Nazareth” é um momento de passeio em um lugar específico: uma loja de conveniência num posto de combustível na estrada entre Paris e Lille. Várias pessoas vagam por esse lugar: motoristas em trânsito, uma criança, mecânicos. Mas os espectadores não podem ver tudo e participam ativamente da criação da profundidade do espaço. A interface do usuário controla uma camada virtual que provoca o surgimento e desaparecimento dos personagens. Através dessa espécie de escrita, os espectadores compõem seu próprio filme e seu passeio. Alguns clientes “recitam” blogs. Os temas são: amor, religião, videogames, sonhos, a vida cotidiana, a polícia francesa ou um dia na África... Uma voz lê todas as histórias. Ela personifica o terceiro olho, o da câmera que filma esse universo a-panóptico e nele projeta uma sociedade. “10 Minutos em Nazareth” é um vídeo interativo de 5,30 minutos reproduzido em “loop”. Não é um filme narrativo que segue uma lógica linear e transcorre do princípio ao fim, mas uma série de eventos que acontecem em um lugar. Existem tantos inícios quanto

10 minutes in Nazareth is a moment of wandering in a specific place: a service-station shop on the highway between Paris and Lille. A number of people meander through this place: drivers in transit, a child, mechanics. But the spectators cannot see everything and take an active part in creating the depth of that space. The user interface controls a virtual layer that triggers the appearance and disappearance of characters. Through this sort of writing, the spectators compose their own film and their wandering. Some of the customers “recite” blogs. The subjects are: love, religion, videogames, dreams, everyday life, the French police or a day in Africa... One voice reads all the stories. It embodies this third eye, that of the camera which films this a-panoptic universe and projects in it a society. “10 minutes in Nazareth” is a 5,30 minute interactive video playing in a loop. It is not a narrative film following a linear logic and moving from a beginning to an end, but a collection of events that happen in one place. There are as many beginnings as people coming in, and as many ends as people going out of the shop. The whole narration is



as pessoas que entram, e tantos finais quanto as pessoas que saem da loja. Toda a narrativa se baseia em uma lógica de errância e passagem, e somente o tempo é linear. Os espectadores são confrontados com opções composicionais definidas, na medida em que estas se inscrevem no tempo, mas elas podem ser modificadas na próxima vez em que a situação acontecer, 5,30 minutos depois. Cada espectador é portanto um verdadeiro autor, assim como visitante, de uma situação de espaço-tempo baseada nessas opções composicionais.

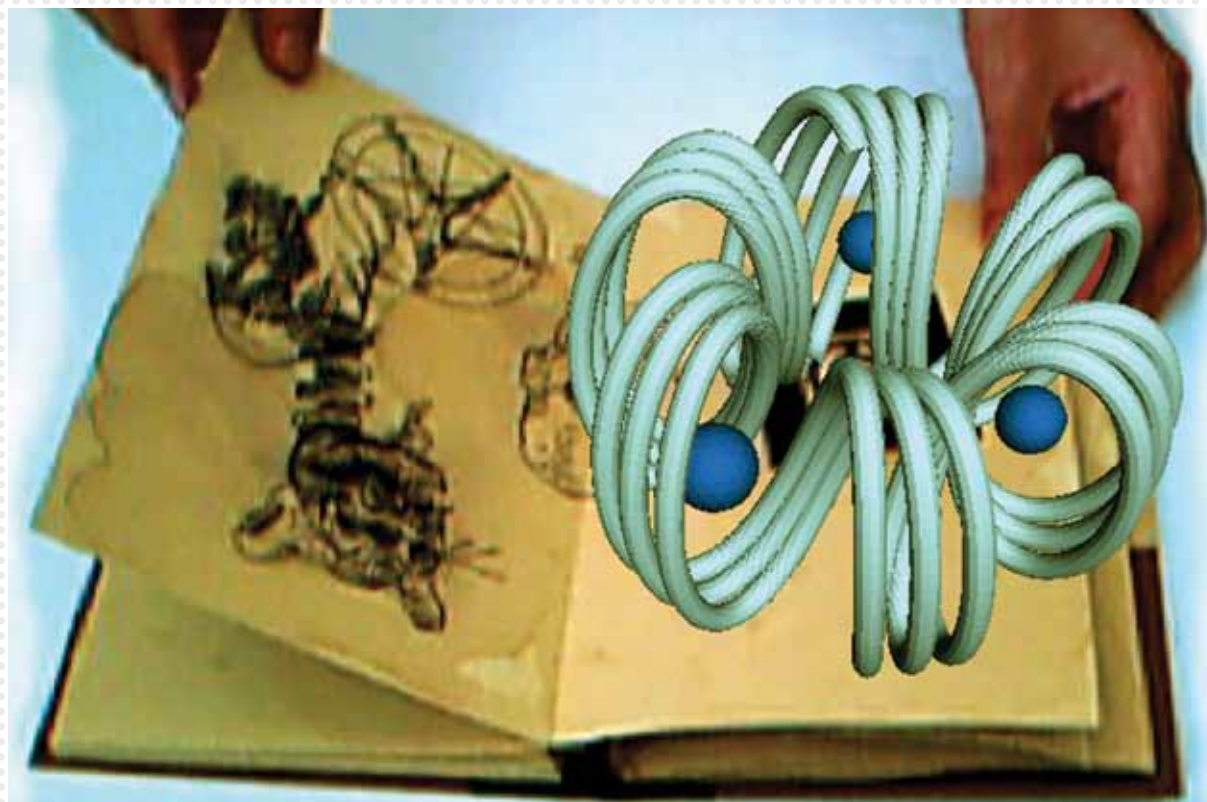
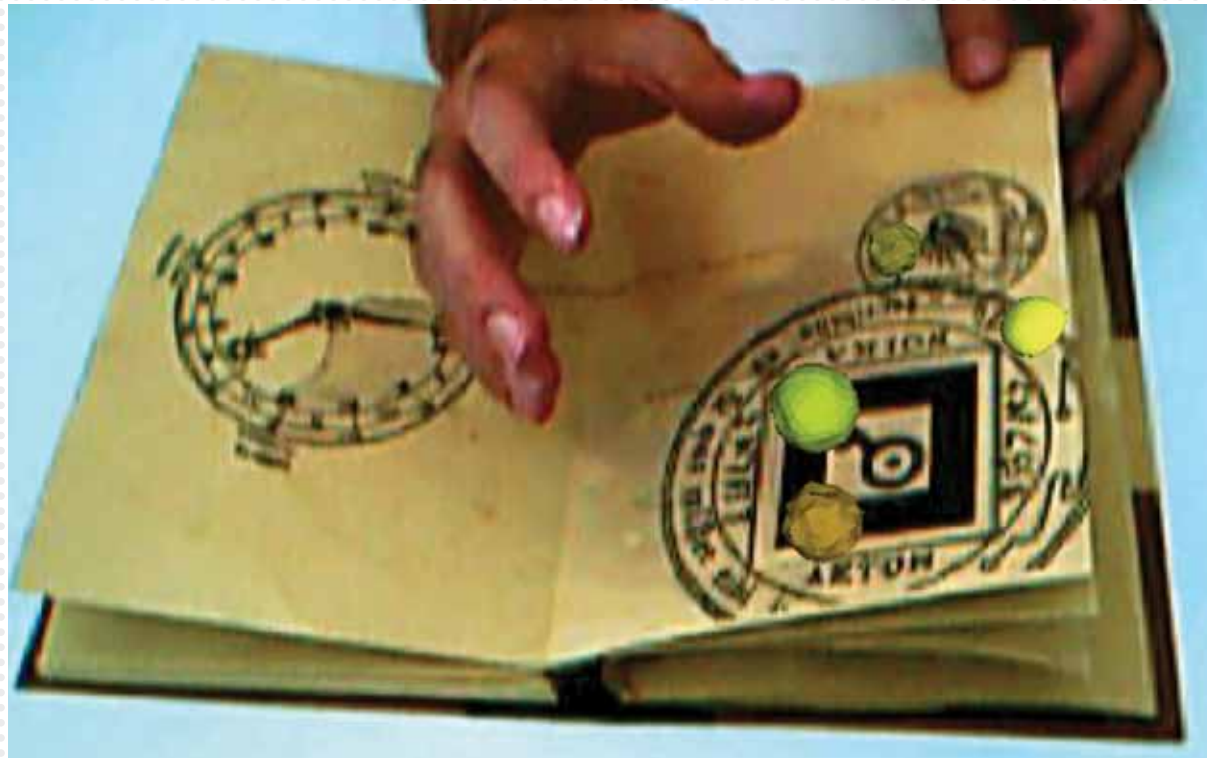
Blaise Bourgeois (1978) vive e trabalha em Berlim. Faz CD-Roms, vídeos e instalações baseados no conceito de histórias fragmentadas e vidas cotidianas. Alguns projetos: 2006 – Moments Berlinois, vídeo interativo. 2004-2006 – “10 Minutes in Nazareth”, instalação interativa em vídeo exibida em Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains.

O Consulado Geral da França em São Paulo disponibilizou a vinda de Blaise Bourgeois.

based on a logic of meandering and passage, and only time is linear. The spectators are confronted with definite compositional choices, insofar as these are inscribed in time, but these can be changed around the next time the situation happens, 5,30 minutes later. Each spectator is thus the true author, as well as visitor, of a space-time situation based on these compositional choices.

Blaise Bourgeois (1978) lives and works in Berlin. He does CD-Roms, videos and installations based on the concept of fragmented stories and everyday lives. Some projects: 2006 Moments Berlinois, interactive video. 2004-2006 “10 minutes in Nazareth”, interactive video installation exhibited in Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains.

The French Consulate General in São Paulo supported the trip of Blaise Bourgeois.

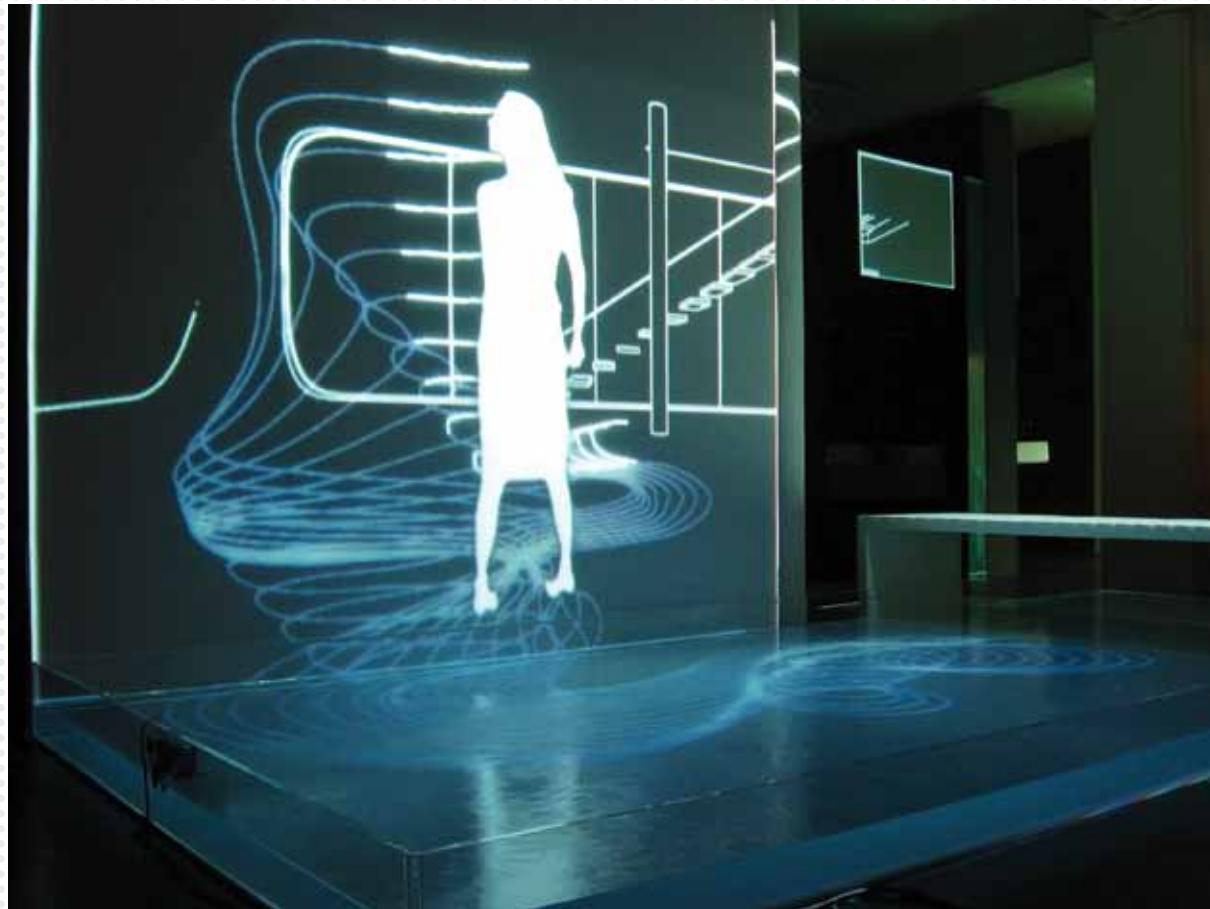


LIVR(E/O) (2006) é um trabalho de Realidade Misturada, desenvolvido com programação C++ e VRML, que une objetos reais e virtuais em um espaço imagético digital no qual matéria e antimatéria interagem mutuamente. A obra configura-se por um livro, depositado sobre um pedestal, que tem sua imagem captada por uma webcam. Esta imagem é então projetada em uma tela diante do pedestal. O público poderá manipular o livro e à medida que o folheia aparecerão sobre cada uma de suas páginas variadas figuras tri e quadridimensionais que só poderão ser vistas na imagem projetada na tela. Essas figuras nascem das páginas bidimensionais e ganham forma e movimento, então flutuam sobre a página até que esta seja virada e uma nova figura surja. A imagem de projeção na tela é o elo de ligação entre o universo real – configurado pelo livro e pelas mãos de quem o manipula – e o universo virtual – formado pelas figuras em VRML que brotam das páginas. As imagens impressas nas páginas do livro foram criadas a partir de figuras esotéricas pesquisadas em tratados raros de ocultismo, que chegaram a meu poder por herança. Esses tratados abordam temas obscuros e secretos, e mesmo lendo-os minuciosamente muitos segredos conseguem se manter inacessíveis. Repletos de encantamentos e rituais de invocações a entidades míticas, esses tratados nos despertam a imaginação profunda, conduzindo-nos para outro universo, onde matéria e antimatéria se unem. Em cada página do livro há desenhos de selos. Esses selos foram inspirados nas imagens simbólicas desenhadas durante os rituais ocultistas para invocar uma determinada força ou entidade, seja ela um deus ou outro ente de ordem inferior como os elementais. Sobre cada selo impresso nessas páginas surge, na imagem projetada na tela, uma figura tridimensional em alusão a cada uma das entidades cultuadas nos ritos ocultistas desses tratados. A obra LIVR(E/O), nascida sob essas influências, torna-se também um convite à imaginação e imersão em outro universo, o universo mágico da Realidade Virtual Misturada, onde o visível e o invisível se fundem, onde o ritual de manipulação da matéria, representada na obra como o ato de folhear o livro, faz invocar e tornar visíveis entidades virtuais.

Christus Nóbrega é formado em design pela UFPB. Lecionou no curso de design da UFCG, ministrando também cursos de extensão no Departamento de Arte e Mídia. Atualmente é mestrando em arte e tecnologia no Instituto de Artes da UnB. Uma de suas recentes criações em robótica participou da exposição Humano-Pós-Humano no CCBB (Brasília, 2005).

LIVR(E/O) (2006) [Free Book] is a Mixed Reality work developed with C++ and VRML languages, that joins real and virtual objects in a digital image space where matter and antimatter interact with each other. The project is configured from a book placed on a pedestal that has its image captured by a webcam. This captured image is projected on a screen in front of the pedestal. The public will be able to manipulate the book, and when they turn the pages different figures in three and four dimensions will appear, that can only be seen in the image projected on the screen. Those figures are born from the two-dimensional pages and gain form and movement, and then float on the page until it is turned, and a new figure appears. The image projected on the screen is the connection between the real universe – configured by the book and the hands that manipulate it, and the virtual universe – formed by the VRML figures that sprout from the pages. The images printed in the book pages were created from esoteric figures researched in rare occultism treaties that I have inherited. These treaties approach obscure and secret subjects, and even with a minute reading many secrets will remain inaccessible. These treaties are packed with witchcraft and rituals to invoke mythical entities, and they take us to another universe where matter and antimatter are united. In each page of the book there are drawings of stamps. The design of these stamps was inspired in symbolic images that were drawn during rituals to invoke a divine essence. On each stamp printed on those pages will appear a three-dimensional figure on the projected image. That figure is an allusion to the entities invoked in the occult rites of those treaties. LIVR(E/O) was born under these influences, and it also becomes an invitation to imagination and immersion in another universe; the magic universe of Mixed Reality, where the visible and the invisible amalgamate, where the manipulation ritual of matter, represented as the act of turning the book pages, invokes and turns visible the virtual entities.

Christus Nóbrega graduated in design from UFPB. He taught design classes at UFCG and also extension courses for the Art and Media Department. Currently, he is working towards his master's degree in art and technology at the Institute of Arts – UnB. One of his most recent creations in robotics was displayed in the "Humano-Pós-Humano" exhibition at CCBB (Brasília, 2005).



H2O é uma instalação imersiva, interativa e narrativa. O conjunto se desloca ao redor de uma grande piscina cheia de água e se metamorfoseia continuamente segundo os gestos da silhueta feminina vivendo o ciclo de um dia. No chão, um tapete permite que os visitantes entrem em cena; sua presença provoca o aparecimento de uma segunda silhueta, um homem. A presença do homem não parece perturbar o ciclo da mulher, mas as duas silhuetas vivem como um casal em duas solidões superpostas.

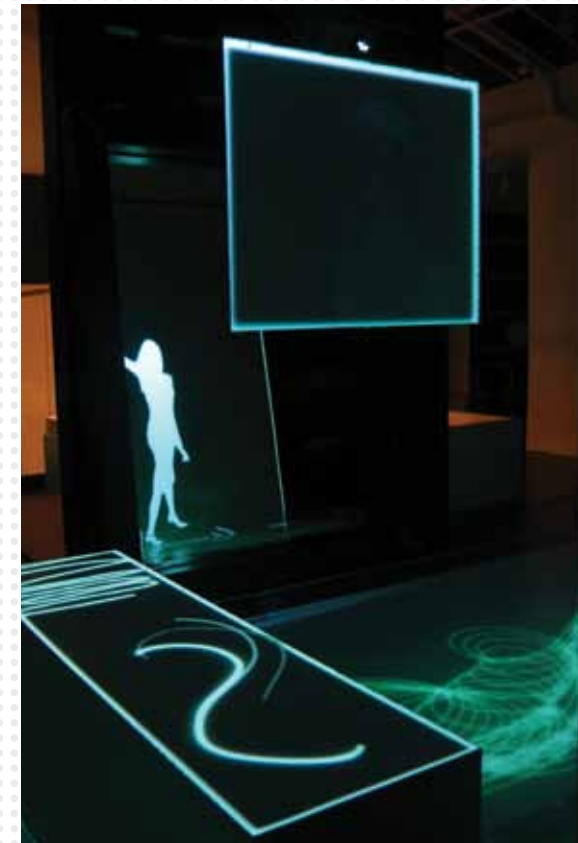
Fundado em Paris por Naziha Mestaoui (1975), arquiteta (LaCambre, Bruxelas), e Yacine Ait Kaci (1973), diretora (Ensad, Paris). Eletronic Shadow [Sombra Eletrônica] é uma plataforma de design híbrido cuja atividade se baseia em pesquisa e inovação, dos pontos de vista artístico e tecnológico (sistema patenteado baseado em projeção de imagem/espço).

O Consulado Geral da França em São Paulo disponibilizou a vinda de Naziha Mestaoui e Yacine Ait Kaci.

H2O is an immersive installation, interactive and narrative. The set deploys around a large pool filled with water and metamorphoses continuously according to the feminine silhouette's gestures living a daily cycle. On the ground, a carpet allows the visitors to enter the scene; its presence launches the apparition of a second silhouette, a man. The presence of the man doesn't seem to perturb the woman's cycle but the two silhouettes live like a couple in two superimposed loneliness.

Founded in Paris by Naziha Mestaoui (1975), architect (LaCambre, Brussels), and Yacine Ait Kaci (1973), director (Ensad, Paris). Eletronic Shadow is a hybrid design platform whose activity is based on research and innovation on both the artistic and technological point of view (patented system based on space/image projection).

The French Consulate General in São Paulo supported the trip of Naziha Mestaoui and Yacine Ait Kaci.



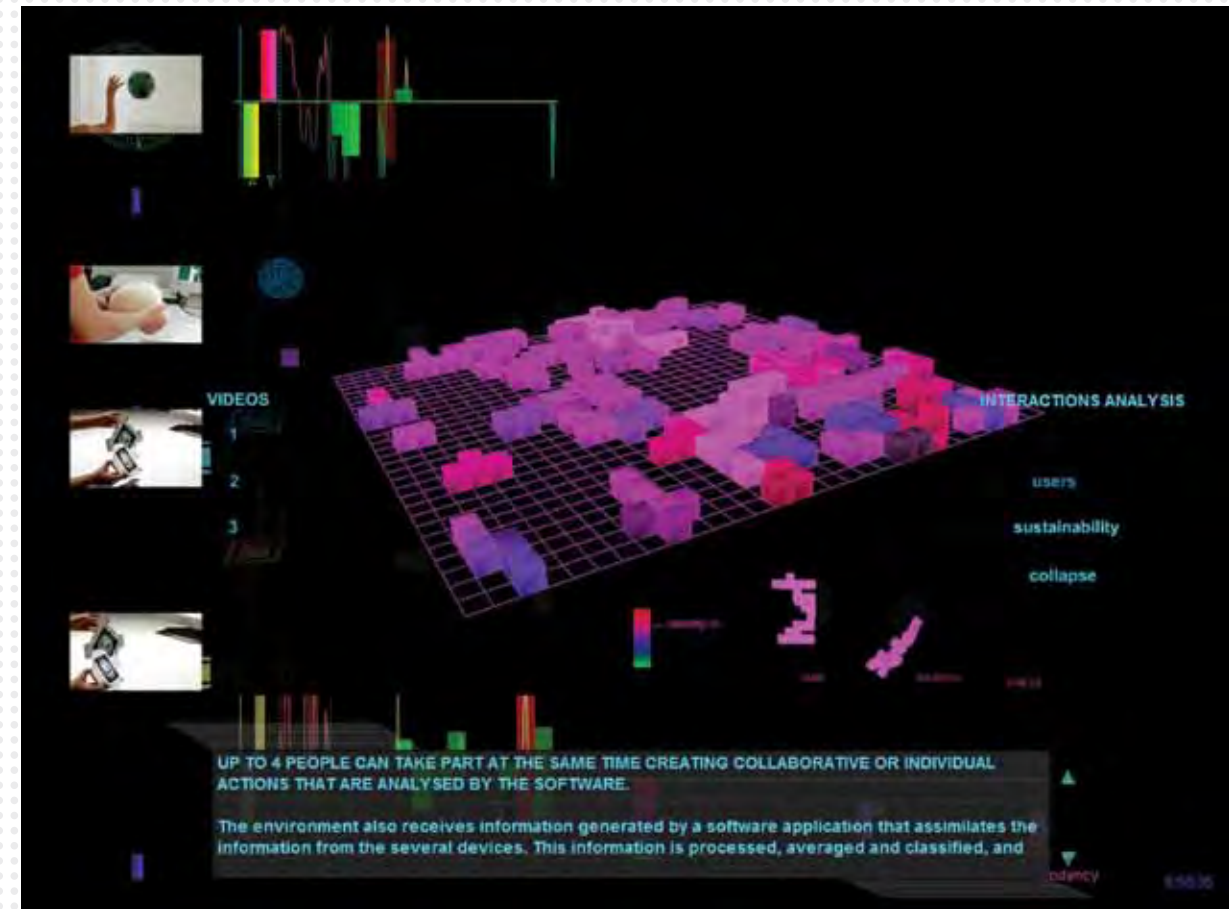


Sobre o site Vida Moderna: Vida Moderna começou em 1996. As primeiras nove edições foram experimentais. A partir do número 10, o site Vida Moderna apresenta a cada duas semanas uma nova animação da série NEUROTICA. A série reflete meus sonhos, expectativas, conflitos, experiências, esperanças, derrotas, medos, demônios, perguntas, riso, luxúria... É um auto-retrato contínuo. É uma coisa privada.

H. Hoogerbrugge nasceu em 1963 em Roterdã, Países Baixos. Estudou pintura na Academia de Artes Visuais. Trabalha e vive em Roterdã.

About the Modern Living site: Modern Living started in 1996. The first nine issues were experimental. From number 10 on the Modern Living site presents every two weeks a new animation from the NEUROTICA series. The Neurotica series reflects my dreams, expectations, conflicts, experiences, hopes, defeats, fears, demons, questions, laughter, lust... It's an ongoing self-portrait. It's a private thing.

H. Hoogerbrugge, born 1963 in Rotterdam, the Netherlands. Studied painting at the Academy for Visual Arts. Works and lives in Rotterdam.



e-motive

A proposta artística da instalação “e-motive” aborda a relação e a sustentabilidade de ações humanas sobre seus ambientes urbanos e naturais. Essas ações e sua repercussão em nosso hábitat têm um importante impacto social e cultural, e e-motive dirige-se aos visitantes, encorajando-os a participar através da interatividade.

Em e-motive, os participantes podem criar ambientes virtuais mutáveis dentro da instalação. Os visitantes também podem tomar decisões sobre a evolução desses ambientes, embora essas decisões devam ser negociadas com os demais participantes.

Três temas diferentes aparecem na peça: Planejamento Urbano, sobre o desenvolvimento e planejamento de uma cidade; Clima, sobre o aquecimento global; e Ecologia, sobre a relação homem-natureza. Os temas são definidos

e-motive

The artistic proposal of the installation e-motive approaches the relationship and sustainability of human actions upon their urban and natural environments. These actions and their repercussion on our habitat have an important social and cultural impact, and e-motive addresses the visitors, encouraging their participation through interactivity.

In e-motive, participants can create changing virtual environments inside the installation. The visitors can also make decisions concerning the evolution of these environments, even though these decisions must be negotiated with the other interacting participants.

Three different themes appear in the piece: City Planning, on development and urban planning; Climate, on global warming; and Ecology, on the man-nature relationship.

por vídeos curtos gravados por Kònic Thtr e que aparecem projetados nas arquiteturas digitais em 3D de e-motive. Um software de computador recebe a informação enviada pelos diferentes dispositivos de interação. Usando algoritmos originários da inteligência artificial, essa informação é interpretada e a intervenção dos usuários é classificada em graus de intencionalidade. Simples elementos autônomos são formados segundo essa interpretação, e esses elementos interagem entre si para construir uma visualização duradoura e uma interação da participação na instalação.

Rosa Sánchez: Artista multidisciplinar e multimídia, performer e coreógrafa. Fundadora do Kònic Thtr em 1985 e diretora artística da companhia desde então, desenvolve seus projetos mais importantes sob esse nome. Tem extenso conhecimento e experiência no trabalho com novas tecnologias aplicadas a performance, dança, instalação e teatro.

Alain Baumann: Músico, artista multimídia e pesquisador, é encarregado do desenvolvimento de sistemas interativos usados pelo Kònic Thtr. Outras referências: Motionhouse Dance Co. (1993-2000) – compositor de trilhas sonoras para coreografias da companhia, em colaboração com Norscq; Von Magnet (1998-1987) – compositor e performer; Jan Linkens_Berlin Komishe Oper_Von.

Rosa Sánchez and Alain Baumann geram as idéias conceituais, criativas e tecnológicas do Kònic Thtr. Sua colaboração começou em 1990 sob esse nome, e resultou em vários projetos de instalação/performance.

Kònic Thtr é um selo multimídia baseado em Barcelona, Espanha, especializado na criação de projetos artísticos que incluem sistemas em tempo real. Desenvolve peças para exposição e performances ao vivo que contam com tecnologia interativa, linguagens audiovisuais e multimídia, música, teatro e dança. Na imprensa especializada, Kònic Thtr aparece como pioneiro na apresentação de instalações intermídia e performance em nível internacional. Paralelamente a seu processo criativo, Kònic Thtr abriu-se para outras áreas de trabalho, como pesquisa e treinamento. Pesquisa no desenvolvimento de interfaces tangíveis e aplicativos de software para facilitar a comunicação do público e do ator com a informação digital em projetos interativos. Treinamento de jovens artistas na utilização dessas ferramentas tecnológicas.

Referências e objetivos de Kònic Thtr

Os temas tratados em suas obras questionam os conceitos de identidade e representação em nossa cultura globalizada, adotando diversas estratégias orientadas pela tecnologia, em que há um constante envolvimento com o público. Kònic Thtr trabalha especificamente na pesquisa e na relação entre palco, dança e tecnologia. Desde 2000 eles desenvolveram uma estreita colaboração com Nuria Font e seus projetos ligados a imagem, dança e novas mídias. Em 2001 participaram da direção do “Laboratório de Captura de Movimento”. Em 2002 ganharam apoio financeiro para a produção do vídeo Blank e_motive da Mostra de Videodansa. Em 2003 foram artistas convidados no seminário internacional “Virtualidade do Corpo Digital”. Também foram palestrantes no seminário “Dança e Tecnologia” no CaixaForum Mediateca (Barcelona) em fevereiro de 2004 e participaram das reuniões internacionais “Movimentos e Dígitos” no outono passado, no centro de criação l’Animal a l’Esquena.

The themes are defined by short video loops shot by Kònic Thtr and which appear projected onto the digital 3D architectures of e-motive. A computer software receives the information sent by the different interacting devices. Using algorithms coming from artificial intelligence, this information is interpreted and the intervention of the users is classified in degrees of intentionality. Simple autonomous elements are formed according to this interpretation, and these elements interact between them to build a long-term visualization and interaction of the participation in the installation.

Rosa Sánchez: Multidisciplinary and multimedia artist, performer and choreographer. Founder of Kònic Thtr in 1985 and artistic director of the company since then. Developing her most important projects under this name, she has an extensive knowledge and experience of working with new technologies applied to performance, dance, installation and theatre.

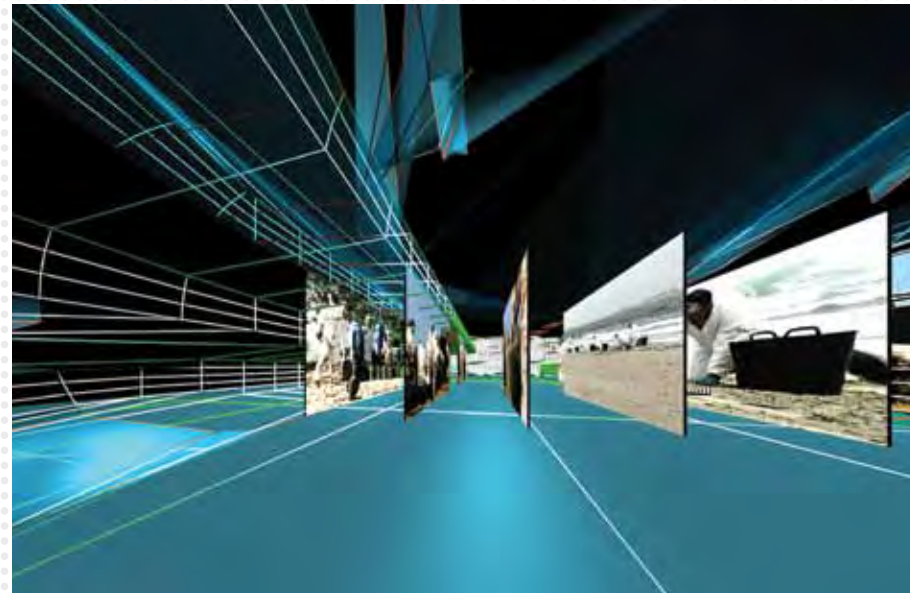
Alain Baumann: Musician, multimedia artist and researcher. He is in charge of the development of the interactive systems used by Kònic Thtr. Other references: Motionhouse Dance Co. (1993-2000) – composer of soundtracks for all choreographies of the company, in collaboration with Norscq; Von Magnet (1998-1987) – composer and performer; Jan Linkens_Berlin Komishe Oper_Von.

Rosa Sánchez and Alain Baumann generate the conceptual, creative and technological ideas in Kònic Thtr. Their collaboration started in 1990 under this name, and has resulted in several projects of installation/performance.

Kònic Thtr is a multimedia label based in Barcelona, Spain, specialized in the creation of artistic projects that incorporate real time systems. It develops exhibition pieces and live performances that rely upon interactive technology, audiovisual and multimedia languages, music, theatre and dance. In the specialized press, Kònic Thtr appears as a pioneer in the presentation of intermedia installations and performance at international level. Parallel to their creative process, Kònic Thtr has opened other areas of work: research and training. The research in the development of tangible interfaces and software applications to facilitate the audience and/or actors’ communication with the digital information in interactive projects. The training of young artists in the use of these technological tools.

References and aims of Kònic Thtr:

The themes treated in their works question the concepts of identity and representation in our globalized culture, adopting diverse technologically oriented strategies, in which the implication with the audience is a constant. Kònic Thtr works specifically in the research and the relation between stage, dance and technology. Since the year 2000 they have developed a close collaboration with Nuria Font and her projects linked to Image, Dance and New Media. In 2001 they took part in directing the “Laboratory of Motion Capture”. In 2002 they won financial support for the production of the video Blank e_motive from the Mostra de Videodansa call for projects. In 2003 they were guest artists in the international seminar “Virtualities of digital body”. They were also speakers in the seminar “Dance and Technology” at the CaixaForum Mediateca (Barcelona) in February 2004, and they took part in the international meetings “Movements and Digits” last Autumn at l’Animal a l’Esquena creation centre.



LeCielEstBleu
[Frédéric Durieu, Kristine Malden]_FRA *Conception and Production*



La Pâte à Son

La Pâte à Son – que pode ser traduzido como “a massa de som” – é um brinquedo sonoro e ferramenta de composição que foi concebida para estimular a experimentação musical. Na interface da fábrica *Pâte à Son*, dois reservatórios de massa geram um fluxo contínuo de ciclos musicais, de escalas a simples acordes. O objetivo é criar música desorganizando a ordem estabelecida. Os usuários podem desviar e dirigir o fluxo musical colocando tubos da esteira rolante no tabuleiro de xadrez acima. Além dos tubos neutros transportadores, há onze tubos instrumentais que dão voz – uma flauta, um violão, uma pessoa cantando...– às notas silenciosas. Finalmente, botões permitem que os usuários gerem circuitos fechados com múltiplas camadas de notas que criam composições musicalmente complexas.

La Pâte à Son

La Pâte à Son – which can be translated as “sound dough” – is a sound toy and compositional tool that was conceived to encourage musical experimentation. In the *Pâte à Son* factory interface, two reservoirs of dough generate a continuous flow of musical loops, from scales to simple tunes. The goal is to create music by making a mess of the established order. Users can divert and direct the musical flow by placing pipes from the conveyor belt on to the central checkerboard above. In addition to neutral transporter pipes, there are eleven instrumental pipes that give voice – a flute, a guitar, a human singing... – to the silent notes. Finally, switches allow users to create closed circuits with multiple layers of notes that create musically complex compositions.

PuppetTool

PuppetTool é uma ferramenta de animação experimental que permite que os usuários gerem movimentos altamente expressivos, livres dos limites da gravidade ou da elasticidade. As animações criadas não são lineares, mas sim cíclicas e generativas. Os usuários podem conseguir resultados personalizados que vão do quase realístico ao absurdo e fantástico, e então acrescentar suas criações ao banco de dados online de criações geradas por usuários. O zoo interativo, uma série de seis filmes curtos interativos produzidos com *PuppetTool*, oferece uma rica experiência narrativa através de um método não-linear de contar histórias que é totalmente interativo a todo momento.

LeCielEstBleu.com é um laboratório de arte interativa online baseado em Paris, que reúne obras coletivas e individuais de vários artistas de novas mídias que compartilham a paixão pela interatividade e um gosto pronunciado por tudo o que é lúdico e poético. Somos especialistas em criar novas interfaces atraentes, altamente interativas. Nos bastidores, contamos com o uso poético de poderosos princípios de desenvolvimento que são profundamente devedores a e inspirados nas leis da física do mundo natural. Essas ferramentas são ainda mais poderosas porque se dissipam no fundo da experiência direta do usuário, dando lugar a uma experiência dinâmica, poética e altamente interativa. Engenheiro civil de formação, Frédéric Durieu (Bélgica) é autor e desenvolvedor de novas mídias. Seu trabalho se caracteriza pelo uso poético de princípios de desenvolvimento inspirados nas leis físicas do mundo natural. A co-diretora de criação Kristine Malden tem formação em teoria crítica e fotografia e cria projetos de novas mídias desde que se formou no Interactive Telecommunications Program da NYU. Originalmente formado como cineasta, Jean-Jacques Birgé (Bélgica) é músico e compositor especializado em projetos de som interativo. Juntos eles formam LeCielEstBleu, um laboratório de arte de novas mídias interativas.

PuppetTool

PuppetTool is an experimental animation tool that allows users to generate highly expressive movements unhindered by limits of gravity or elasticity. The animations created are not linear but rather cyclic and generative. Users can achieve personalized results ranging from the nearly realistic to the absurd and fantastical and then add their creations to an online database of user-generated creations. The interactive zoo, a series of our own six short interactive films produced with *PuppetTool*, offers a rich, narrative experience through a new, non-linear kind of storytelling that remains totally interactive at every moment.

LeCielEstBleu.com is a Paris-based laboratory of online, interactive art that assembles the collective and individual work of several new media artists who share a passion for interactivity and a pronounced taste for all that is playful and poetic. We specialize in creating compelling, new, and highly interactive interfaces. Behind the scenes, we rely on the poetic use of powerful development principles that are deeply indebted to and inspired by the physical laws of the natural world. These tools are all the more powerful in that they fade into the background in the front-end user experience, giving way to a dynamic, poetic and highly interactive experience. A civil engineer by training, Frédéric Durieu (BELGIUM) is a new media author and developer. His work is characterized by the poetic use of powerful development principles inspired by the physical laws of the natural world. Co-creative director Kristine Malden (USA) has a background in critical theory and photography and has been creating new media projects since graduating from the Interactive Telecommunications Program at NYU. Originally trained as a filmmaker, Jean-Jacques Birgé (FRANCE) is a musician and composer specialized in interactive sound design. Together they form LeCielEstBleu, a laboratory of interactive and new media art.



Lucas Tsolakian_BRA Rodelophones



Os Lucophones são uma série de esculturas sonoras, instrumentos produtores de ruídos, como gosto de chamá-los. Os Rodelophones consistem na primeira parte dessa série. Simples na construção e de interesse sonoro e visual, os Rodelophones são compostos de rodela e parafusos de até dois metros de altura, parafusados em bases metálicas ou plataformas maiores no caso da instalação. Seu som pode ser facilmente processado, aumentando o interesse acústico. Na instalação os visitantes são munidos de rodela de diversos diâmetros para que possam “brincar” com os Rodelophones instalados. Opcionalmente pode haver projeção de vídeo especialmente feito para o projeto (como demonstrado no DVD), como também se pode projetar o conteúdo ao vivo da instalação.

Natural de São Paulo e residente em Atenas, Grécia. Formado em música pelo Conservatório Dramático e Musical de São Paulo (curso técnico e bacharelado) e em computação pelo departamento de computação do Centro de Programação e Pesquisa de Atenas e pelo Colégio Greenwich de Londres (diploma em programação de computadores). Já trabalhou na Escola de Dança do Governo da Grécia e foi colaborador no Centro Contemporâneo de Pesquisas em Música Eletrônica (formado por I. Xenakis) e no Instituto de Pesquisas em Música e Acústica. Suas esculturas sonoras e instalações foram premiadas pelo Grupo Omiros, Centro de Estudos em Computação e Negócios, e foram apresentadas na Escola de Belas Artes em Atenas.

The Lukophones are a series of sound sculptures, noise-production instruments as I like to call it. The Rodelophones consist of the first part of this series. Simple as well as interesting, but also noisy constructions, which consist of metal rods on top of which washers roll. The rods are screwed on metal bases or larger platforms for the installation. They produce strong sounds, so there is no need of an amplifier, but also offer the possibility of sound processing. On exhibition, washers are given to visitors for a trial on the instruments.

Graduated from the São Paulo Academy of Drama and Music in Brazil (instrument technician degree and higher music school diploma), computer programming department of the Center of Programming Research and Development Institute and Greenwich College of London (diploma in computer programming). He is currently working as a musician at the State School of Dance in Athens. He has collaborated with the Centre for Contemporary Electronic Music Research and the Research Institute of Music and Acoustics. Moreover, he has participated in music groups and worked with well-known Greek and foreign artists. The interest in sound sculptures and installations was driven by a proposal of the Proxima Dance Company for a number of performances at the Fournos Theatre and School of Arts in Athens.

Marcel.Ií Antúñez Roca_ESP Tantal Mechanism of Ephemeral Identities



Introdução à Instalação Tantal

O sistema de identificação utilizado pelo teatro, o cinema, a literatura e a arte em geral está ligado à descrição de personagens, através dos quais imergimos em sua história como espectadores. Apesar de sermos fisicamente distantes do personagem, por alguns instantes nos sentimos parte dele. Assim, fazemos nossa a dúvida de Hamlet na tragédia de Shakespeare, ou nos identificamos na loucura de Dom Quixote de Cervantes.

Com frequência penso no que aconteceria se essa identificação nos permitisse viver, de nossa identidade física, alguns desses papéis. Viver as histórias extraordinárias dentro de nossa pele. A instalação Tantal contempla essa possibilidade.

Introduction to the Tantal Installation

The identification system used by theater, movies, literature and art in general is tied up to the description of characters, through which we immerse in their history as spectators. In spite of being physically distant from the character, for a few moments we feel part of him or her. Thus, we make ours the doubt of Hamlet in Shakespeare's tragedy, or we identify with the madness of Cervantes' Don Quixote.

Frequently I think of what would it happen if that identification allowed us to live, from our physical identity, some of those roles. To live those extraordinary stories from within our skin. The Tantal installation contemplates that possibility.

Tecnicamente, Tantal consiste em um dispositivo que permite captar uma seqüência animada do rosto dos espectadores que o desejarem. Essas imagens são processadas por um sistema informático que junta os rostos captados aos corpos que criam a ação de filmes previamente preparados. Esses filmes são projetados em uma tela. Os rostos dos usuários da interface se transformam em atores através dos corpos virtuais do filme; o espectador troca o âmbito privado pelo público.

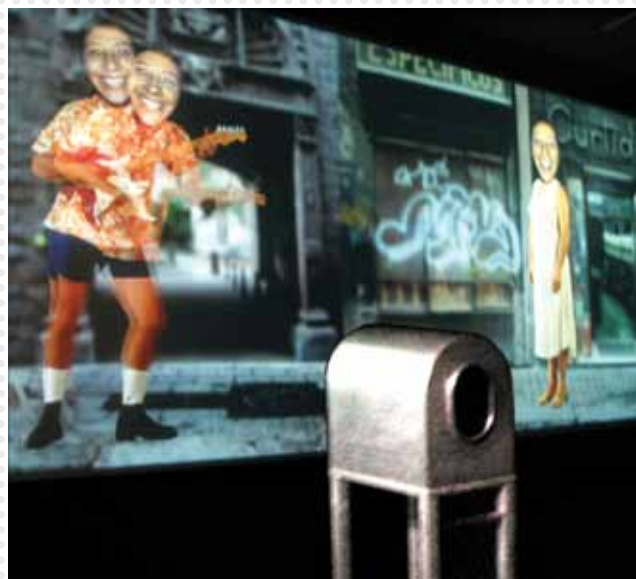
As cenas do filme mostram acontecimentos aleatórios, mutáveis, que representam ações às vezes extremas e proibidas, outras grotescas e irônicas. Trata-se de histórias que mostram e criticam alguns dos temas da censura atual: a violência corporal, a forma do corpo e a sexualidade.

Tantal propõe um mecanismo que no aproxima do que chamo de Identidades Efêmeras. As identidades efêmeras seriam aquelas que nos permitiriam viver de maneira passageira uma nova identidade; pode ser a de outra espécie, talvez um inseto, ou, por que não, uma identidade fantástica como a Sereia ou simplesmente outro perfil humano. Essas novas identidades efêmeras deveriam trazer novas experiências, e portanto novas formas de conhecimento.

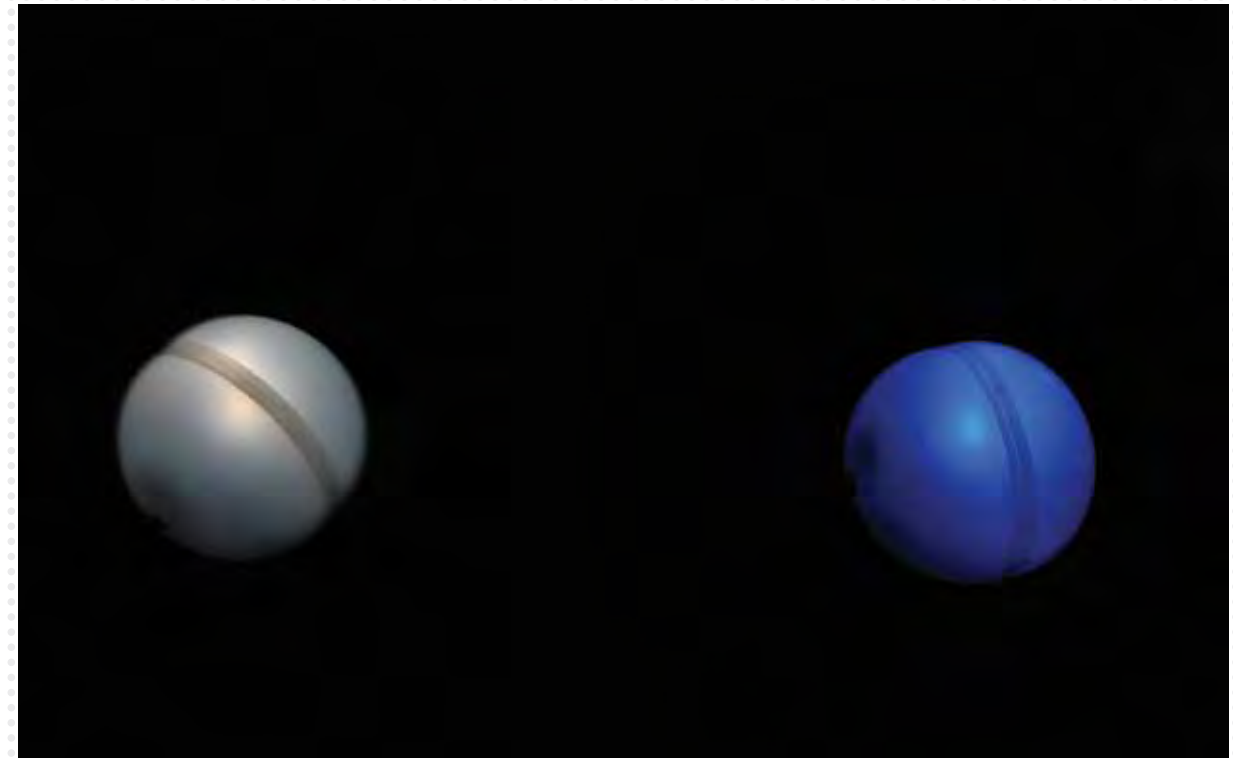
Technically, Tantal consists of a device that allows to capture an animated sequence of faces of the spectators who so wish it. Those images are processed by a computer system that joins the captured faces to the bodies that create action in previously prepared films. Those films are projected on a screen. The interface users' faces become actors through the virtual bodies of the film; the spectator moves from the private range to the public one.

The film scenes show random, changing events, that sometimes represent extreme and forbidden actions, others grotesque and ironic. The stories show and criticize some of the themes of the present censorship: the physical violence, the body's shape and sexuality.

Tantal proposes a mechanism that moves us closer to what I call Ephemeral Identities. The ephemeral identities would be those that would allow us to live, in a fleeting way, a new identity; maybe one of another species, maybe an insect, or, why not, a fantastic identity as the Mermaid or simply another human profile. Those new ephemeral identities should propose new experiences, and therefore new forms of knowledge.



Mariela Yeregui, Miguel Grassi_ARG *Proxemics*



O problema da distância, contato, corpo poderia ser amplamente significado através de um tipo de obra de arte que envolva interatividade, dinâmica relacional no espaço, possibilidade de contato entre diferentes tipos de agentes e tecnologias que, devido a sua natureza inerente, questionaria essas noções. Eu desenvolvi uma instalação interativa baseada em sistemas autônomos multi-agentes em que os objetos – esferas luminosas – constituem uma espécie de comunidade com uma dinâmica específica e que reagem à presença de agentes externos (espectadores ou outros agentes artificiais) ou limites físicos. A dinâmica geral instala a metáfora social: indivíduos que estão continuamente movendo-se e evitando outros indivíduos, mais preocupados com o “movimento” do que com o objetivo do mesmo. Mas, embora o comportamento padrão seja continuar em movimento, uma minoria (somente uma bola) tentará contradizer as regras sociais dessa comunidade, visando o objetivo oposto: colidir com as demais entidades. Dez bolas de acrílico – 25 cm de diâmetro – rolam livremente pelo chão, por meio de dispositivos mecânicos. Através de mecanismos sensoriais de posição e movimento, as bolas tendem a desviar seu curso

The problem of distance, contact, body, could be widely signified through a kind of artwork that involves interactivity, relational dynamics in space, the possibility of contact among different kinds of agents and technologies that, because of their inherent nature, would question those notions. I have developed an interactive installation based on autonomous multi-agent systems where the objects – luminous spheres – constitute a kind of community with a specific dynamics and which react to the presence of external agents (spectators or other artificial agents) or physical limits. The general dynamics installs the social metaphor: individuals which are continuously moving and avoiding other individuals, more concerned about “movement” than in the goal of these movements. But, even if the standard behavior is to keep on moving, a minority (only one ball) will try to contradict the social rules of this community, aiming at the opposite goal: colliding the rest of the entities. Ten acrylic balls – 25 cm. round – roll freely on the floor, by the use of mechanical devices. Through sensorial mechanisms of position and movement, the balls tend to detour their course when any physical contact occurs. They are furnished with a mechanism which is able

quando ocorre qualquer contato físico. Elas são dotadas de um mecanismo que é capaz de posicionar-se e orientar seus componentes e dispositivos internos para fazê-las rolar, detectar a presença das outras e mudar seu percurso, dependendo dessa presença externa. Suas unidades de controle incluem microcontroladores capazes de perceber o ambiente e as mudanças que podem ocorrer. Em suma, o microcontrolador e os sensores lhes permitem provocar comportamentos adaptativos (a mudança de curso). Cada bola tem seus próprios emissores de luz que as fazem parecer “bolas de luz”. Nove bolas têm dois tipos cromáticos de LEDs: um azul e um branco. Quando ocorre contato com qualquer corpo físico, uma ou outra se acende alternadamente, ao mesmo tempo que a esfera muda a direção de seu trajeto. O fato de encontrar qualquer obstáculo (espectador, outra esfera ou limites físicos) faz a bola modificar a direção e a luz. A luz dessas esferas é difusa e concentrada. O material de seus corpos é plástico acrílico branco translúcido.

O fenômeno da desintegração do “outro” e o confinamento em nosso corpo ampliado – como foi indicado por Baudrillard – é provavelmente motivado pela nova configuração das sociedades modernas. Através de minha instalação eu questiono esses novos paradigmas sociais para gerar uma reflexão individual sobre a noção dessa distância social que tende progressivamente a evitar o “outro”. O objetivo é criar um diálogo entre “si mesmo” e “os outros” por meio de códigos que provocarão uma encenação da ambigüidade da distância/proximidade nas sociedades de massa.

Eu desenvolvi uma instalação interativa baseada em sistemas autônomos multiagentes em que os objetos constituem uma espécie de comunidade com uma dinâmica específica e que reagem à presença de agentes externos (espectadores). Chamo de “agentes” as entidades autônomas capazes de realizar tarefas específicas por si mesmas, ou através da cooperação com outros agentes. Cerca de 20 bolas de acrílico branco estão espalhadas pelo espaço. As bolas rolam livremente, movidas por dispositivos mecânicos. Por meio de mecanismos sensores de posição ou movimento, as bolas tendem a evitar as outras ou os espectadores, mudando seu movimento. Existe somente uma bola com um comportamento diferente: ela tenta colidir com as outras bolas. A instalação incluirá três tipos de agentes: “agentes fóbicos” (os que tentam se manter afastados dos outros), “agente de colisão” (a que tenta se chocar com as outras) e agentes humanos (os espectadores). Essas bolas são robôs

to position and orientate their internal components and devices in order to make them roll, detect the presence of others and change their course depending on this external presence. Their control units include microcontrollers which are able to perceive the environment and the changes that, eventually, may occur. In brief, the microcontroller and the sensors allow them to trigger adaptive behaviors (the change of their courses). Each ball has its own light emitters, that make them appear as “light balls”. Nine balls have two chromatic types of LEDs (Light Emitting Diodes): a blue one and a white one. When contact against any physical body occurs, one or the other alternately turns on, at the same time that the sphere changes the direction of its course. That is to say, the fact of meeting any obstacle (spectator, other sphere or physical limits) makes the ball alter the direction and the light. The light of these spheres is diffuse and concentrated. The material of their bodies is translucent white acrylic plastic.

The phenomenon of disintegration of the “other” and the confinement in our magnified body – as it has been pointed out by Baudrillard – is probably motivated by the new configuration of modern societies. Through my installation I question these new social paradigms to generate an individual reflection about the notion of this social distance that progressively tends to avoid the “other”. The objective is to create a dialogue amongst “selves” and “others” through codes that will provoke a mise-en-scène of the ambiguity of distance/proximity in mass societies. I develop an interactive installation based on autonomous multi-agent systems where the objects constitute a kind of community with a specific dynamics and which react to the presence of external agents (spectators). I call “agents” the autonomous entities capable of carrying out specific tasks by themselves, or through cooperation with other agents. Around 20 white acrylic balls are spread all over the space. The balls roll freely by means of mechanical devices. Through sensing mechanisms of position and movement, the balls tend to keep away from others balls or from spectators themselves, by changing their own movement. There is only one ball with a distinctive behavior: it tries to collide against other balls. The installation will include three types of agents: “phobic agents” (the ones that try to keep away from others), a “collision agent” (the one that tends to bump into the others), and human agents (the spectators). These balls are autonomous mobile robots in a real-world unstructured environment. The environment implies a general principle: the whole mechanism operates under conditions of imprecision and uncertainty. The very natu-

móveis autônomos em um ambiente não-estruturado de mundo real. O ambiente implica um princípio geral: todo o mecanismo opera sob condições de imprecisão e incerteza. A própria natureza da dinâmica geral implica comportamentos que são responsáveis pela produção de certas ações (ações de movimento), destinadas a alcançar ou manter um determinado objetivo: evitar colidir com obstáculos. Toda a instalação visa criar uma comunidade de objetos com comportamentos autônomos e capazes de reagir à dinâmica geral. Essa comunidade é uma metáfora dos comportamentos de indivíduos (que constituem padrões sociais no contexto de comunidades definidas) nas sociedades modernas. Os indivíduos que estão constantemente em movimento e evitando outros indivíduos, mais preocupados com o “movimento” do que com o objetivo do mesmo. O mecanismo global torna-se um contexto esquizofrênico em que o resultado final é um mundo caótico. Nesse contexto, o único objetivo claro é continuar se movendo e evitando o “outro”. Mas mesmo que o comportamento padrão seja continuar se movendo, uma minoria (uma única bola) tentará contradizer as regras sociais dessa comunidade, visando o objetivo oposto: colidir com as demais entidades.

Mariela Yeregui é formada em artes e cinema. Artista residente no Hypermedia Studio, Banff Centre for the Arts, MECAD, Künstlerdorf Schöppingen. Suas obras interativas receberam o Prêmio Nacional de Artes Visuais da Argentina (Terceiro prêmio 2002, Primeiro prêmio 2005), Prêmio Leonardo (Museu de Belas Artes da Argentina), Beep Art 2003 (Barcelona), Museu de Arte Moderna & Telefonica Foundation 2005 (Primeiro prêmio), Transitio MX Festival, México 2005 (Terceiro prêmio). Em 2002-2004 ela coordenou o mestrado em comunicação audiovisual para sistemas interativos no MECAD (Barcelona, Espanha). Atualmente é professora no departamento de artes eletrônicas da Universidade Tres de Febrero.

Miguel Grassi é técnico elétrico e mecânico. Durante sete anos estudou engenharia eletrônica na Universidade de Buenos Aires e na Universidade Tecnológica Nacional (Argentina), onde foi treinado em diversos ramos da matemática e da física. Depois de se graduar em análise de sistemas de computador, trabalhou em produção de software. Em 1992 entrou na empresa de consultoria Counselors Argentina, da qual hoje é presidente. Começou a elaborar software para avaliação de comportamento humano.

re of the general dynamics implements behaviors that are responsible for producing certain actions (motion actions), aimed at achieving or maintaining a particular goal: staying away from or colliding against obstacles. The whole installation aims at creating a community of objects, with autonomous behaviors and capable of reacting to the general dynamics. This community is a metaphor of the individual’s behaviors (which constitute social patterns in the context of defined communities) in modern societies. Individuals which are continuously moving and avoiding other individuals, more concerned about “movement” rather than in the goal of these movements. The global mechanism becomes a schizophrenic context where the final result is a chaotic world. In such a context, the only clear goal is to keep moving, avoiding the “other”. But, even if the standard behavior is keeping moving, a minority (only one ball) will try to contradict the social rules of this community aiming at the opposite goal: colliding the rest of the entities.

Mariela Yeregui has a degree in Arts and Film Making. Artist-in-residency at Hypermedia Studio, Banff Centre for the Arts, MECAD, Künstlerdorf Schöppingen. Her interactive works were awarded at The National Award for Visual Arts of Argentina (Third Prize 2002, First Prize 2005), Leonardo Award (Museum of Fine Arts of Argentina), Beep Art 2003(Barcelona), Museum of Modern Art & Telefonica Foundation 2005 (First Prize), Transitio MX Festival, Mexico 2005 (Third Prize). During 2002-2004, she coordinated the Masters in Audio-visual Communication for Interactive Systems at MECAD (Barcelona, Spain). Presently she teaches in the Department of Electronic Arts (Universidad de Tres de Febrero).

Miguel Grassi is an electrical and mechanical technician. During several years, he studied Electronic Engineering at Buenos Aires University and National Technological University (Argentina), where he was trained in the various branches of mathematics and physics. After graduating in Computer Systems Analysis, he worked in software production. In 1992, he joined the consulting company Counselors Argentina, where he is now president. He started to elaborate software for the evaluation of human behavior.



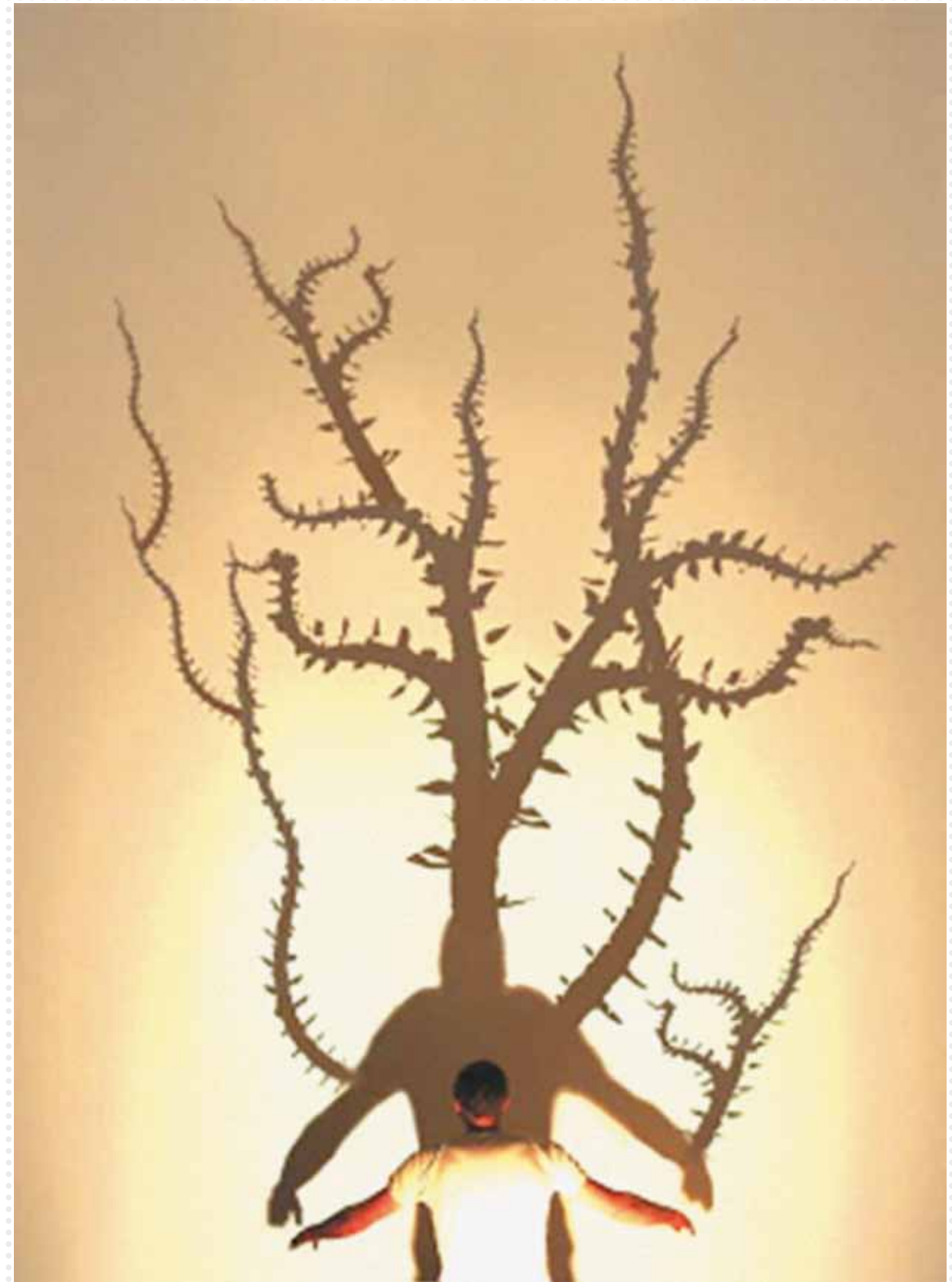


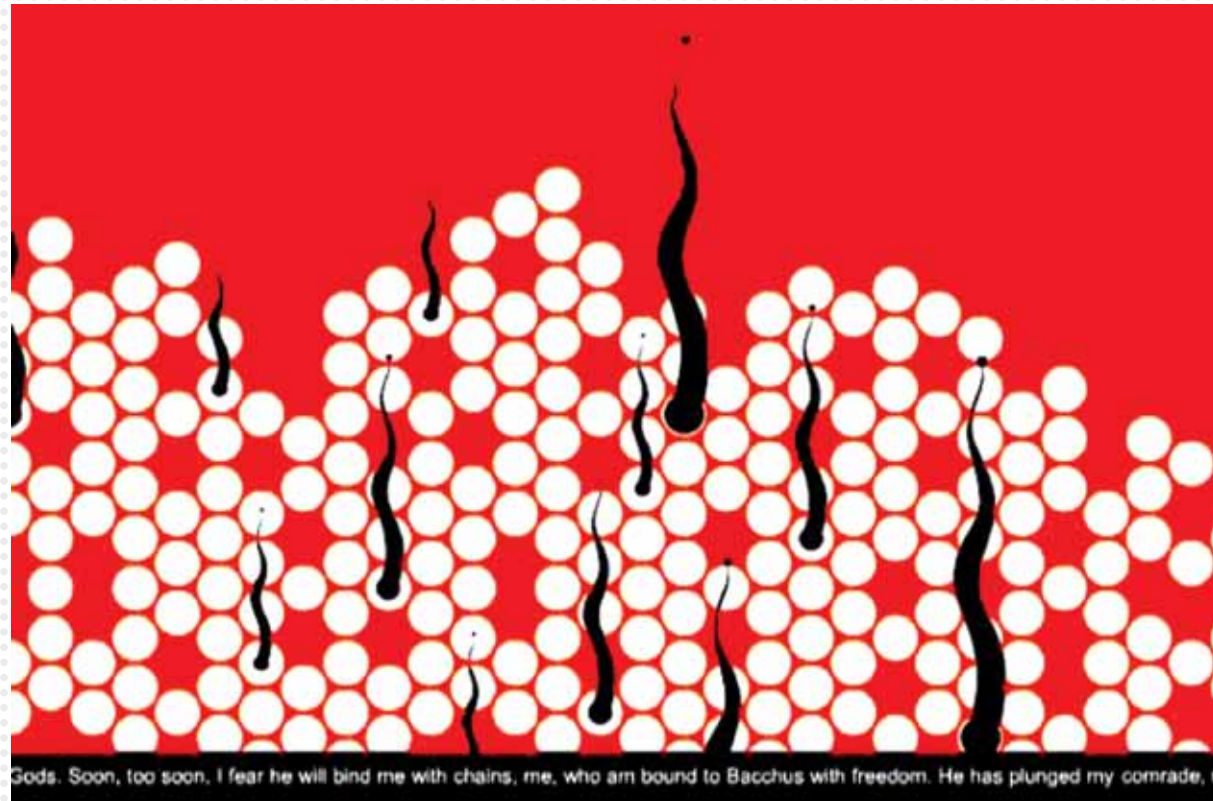
A instalação *Biophilia* permitirá que os participantes interajam com e gerem formas orgânicas baseadas na distorção da sombra do usuário. Diversos mitos e metáforas são usados para descrever a origem da criação de imagens, a maioria dos quais envolve sombras. A alegoria da Caverna de Platão descreve como nossa compreensão do mundo através da visão não é necessariamente igual ao que é fisicamente visível. Na instalação *Biophilia*, o participante e sua sombra são sintetizados em uma imagem cultural maior do ser e do lugar, mas reduzida a um eco derivativo que contém ambos, “semelhança e ameaça”. A sombra se assemelha ao participante, uma manifestação visual da relação do usuário com a tela. Imediatamente reduzido a uma imagem bidimensional que começa ameaçadoramente a fundir-se com outros organismos na mesma tela, sem consentimento ou cuidado pela soberania do conceito de ser e de espaço do usuário. *Biophilia* tenta fundir o sujeito e seu entorno em um jogo semiótico e simbiótico de ação e reação.

Mark Cypher fez mestrado em artes visuais em escultura em 1995 na Universidade de Sydney, Austrália, e atualmente é palestrante sênior e chefe do programa de multimídia na Universidade Murdoch – Western Australia. Iniciou seu doutorado em 2004, pesquisando teoria de rede de atores em relação a obras de arte interativas. Participou de várias exposições internacionais, incluindo “404”, FILE.

The installation *Biophilia* will enable participants to interact with and generate organic forms based upon the distortion of the user’s shadow. A number of myths and metaphors are used to describe the origin of picture making, most of which involve shadows. Plato’s Cave allegory describes how our understanding of the world through vision is not necessarily the same as what is physically visible. Within the installation *Biophilia* the participant and his/her shadow are synthesized into a larger cultural picture of self and place yet reduced to a derivative echo containing both, “resemblance and menace”. The shadow resembles the participant, a virtual manifestation of the relationship the user has with the screen. At once reduced to a two-dimensional image which menacingly begins to merge with other organisms in the same screen space, without consent nor care for the sovereignty of the user’s concept of self and space. *Biophilia* attempts to meld subject and its surrounds in a semiotic and symbiotic play of action and reaction.

Mark Cypher received a Master of Visual Arts in Sculpture, in 1995, from Sydney University, Australia, and is currently a Senior Lecturer and Program Chair for Multimedia at Murdoch University – Western Australia. Mark also began his Ph.D. in 2004 researching Actor Network Theory in relation to interactive artworks. Cypher has participated in several international exhibitions, including “404”, FILE.



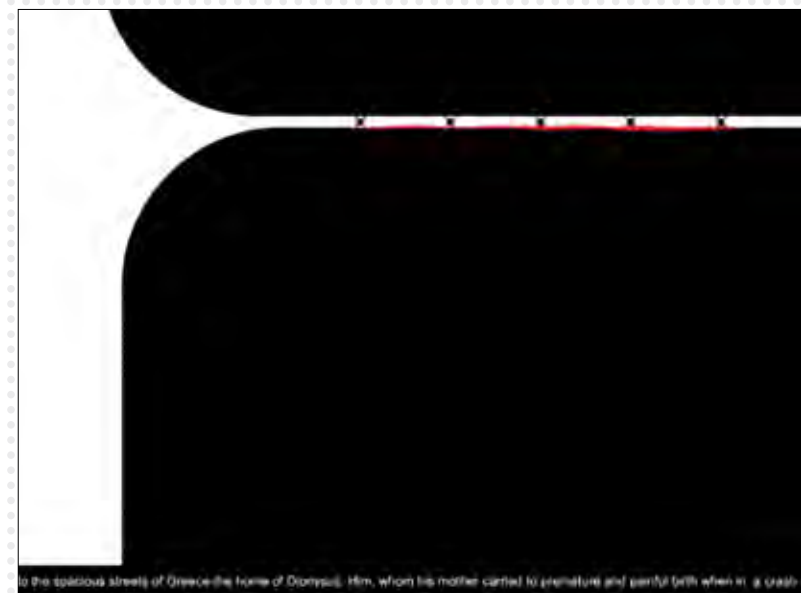
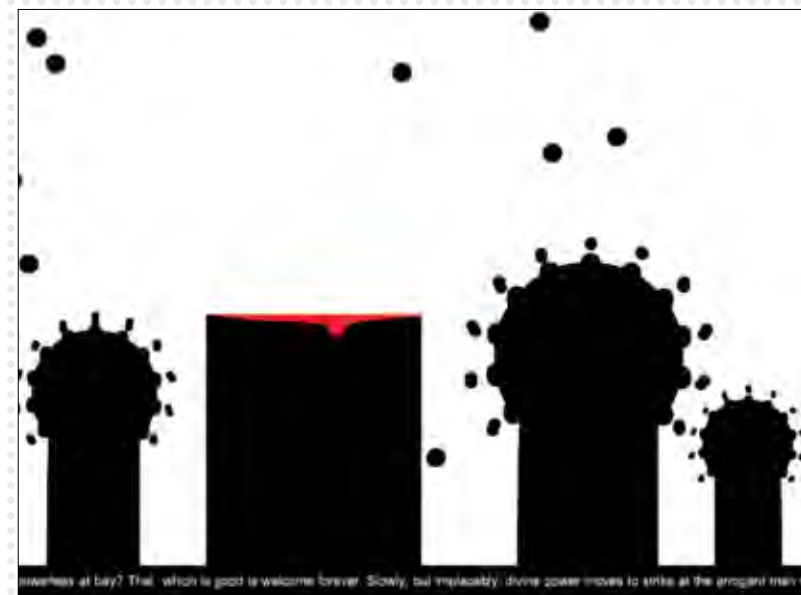


Este conjunto de quatro animações contínuas foi inspirado no mito grego de Dioniso. Elas foram criadas em formato web e vídeo, com áudio fornecido pelo músico eletrônico Otto von Schirach. Cada peça é uma tentativa de interpretação muito pessoal de quatro parágrafos de “As Bacantes” de Eurípedes, numa perspectiva gráfica e musical, e de capturar o sentido original do conflito entre autocontrole e liberdade emocional expresso na obra de Eurípedes.

Motomichi Nakamura nasceu em Tóquio, Japão, e formou-se na Escola de Design Parsons em 1996. Atualmente ele mora e trabalha em Nova York. Através de diversas mídias, incluindo animação, vídeo-instalação, net art e pintura, Motomichi pretende explorar a intensidade de expressão que pode ser alcançada pelo uso limitado da cor e elementos gráficos simples. Alguns dos temas predominantes em sua obra se relacionam às emoções e aos medos básicos humanos. Suas animações digitais foram expostas no New Museum of Contemporary Art e no Neuberger Museum of Art, em Nova York. Seu trabalho também faz parte da coleção permanente do Museu de Artes Aplicadas de Frankfurt, Alemanha, e é exibido como parte da coleção online do Whitney Museum of American Art. Como VJ ele apresentou seu mix de vídeo-animação ao vivo em vários locais da Europa e no Museum of Modern Art (MOMA) de Nova York. Obras encomendadas incluem a animação para web/broadcasting, desenho de personagens e jogos para clientes como MTV Networks, MTV Japan, SONY, the Scifi Channel e NTT Docomo.

This set of four looping animations was inspired in the Greek myth of Dionysus. They were created in both web and video format, with audio provided by electronic musician Otto von Schirach. Each piece is an attempt at a very personal interpretation of four paragraphs from Euripides’ “The Bacchae” from a graphic and musical perspective, and at capturing the original sense of conflict between self-control and emotional freedom expressed in Euripides’ work.

Motomichi Nakamura was born in Tokyo, Japan, and graduated from Parsons School of Design in 1996. He currently lives and works in New York City. Through a variety of media including animation, video installation, net art and painting, Motomichi intends to explore the intensity of expression that can be achieved through a limited use of color and simple graphic elements. Some of the prevalent themes in his work are related to basic human emotions and fears. His digital animations have been exhibited at the New Museum of Contemporary Art in New York City and Neuberger Museum of Art in New York. His work is also part of the permanent collection of the Museum of Applied Arts in Frankfurt, Germany, and is been showcased as part of the Whitney Museum of American Art’s online collection. As a VJ he has performed his live video/animation mix in several venues in Europe and at the Museum of Modern Art (MOMA) in New York City. Commissioned work includes web/broadcasting animation, character design and games for clients including MTV Networks, MTV Japan, SONY, the Scifi Channel and NTT Docomo.



Ricardo Barreto, Maria Hsu, Marcos Paulo Moreti_BRA *O Avator/The Avactor*

Com a concepção das máquinas abstratas inaugura-se uma nova era, tanto na filosofia quanto na ciência e, acreditamos, também nas artes. O que são máquinas abstratas? Para alguns elas são imanentes e singulares, para outros identificam-se com a própria mente humana. Em ambos os casos compartilha-se a idéia de que o homem é uma máquina. Não somente seu corpo, mas também sua subjetividade. Nesse sentido, Andy Warhol tinha razão ao querer ser uma máquina; entretanto, o filósofo (Gilles Deleuze) e o cientista (Alan Turing) já sabiam que eles próprios eram máquinas abstratas há muito tempo. Penso, logo conecto; penso, logo computo. Estes poderiam ser os novos cogitos daquelas máquinas abstratas. Em suma: Penso, logo sou uma máquina abstrata.

Para o filósofo, as máquinas abstratas, independentemente do sujeito, atravessam, numa relação diagonal, todos os planos e todas as disciplinas, criando conexões inauditas entre elas, constituindo a própria criatividade. Para o cientista, elas constituem máquinas universais, algorítmicas e axiomáticas, das quais decorre o surgimento de máquinas de Turing, capazes de imitar qualquer máquina e dando condição para a invenção dos computadores (máquinas concretas, máquinas-objetos).

É interessante notar que, tanto para o filósofo quanto para o cientista, o conceito de máquina abstrata é anterior a qualquer máquina concreta, ou seja, anterior à noção de tecnologia, decorrendo daí sua imanência como intenção tecnológica (Leroi-Gourhan). Fica então a questão: se as máquinas abstratas possibilitaram a construção de máquinas concretas, poderiam as máquinas abstratas também produzir a si mesmas? Seriam elas autopoéticas? As máquinas mêmicas parecem comprovar essa tese (Dawkins).

A resposta parece ser afirmativa também para aqueles que acreditam na concepção e no desenvolvimento da inteligência artificial. Contudo, esta resposta nos parece parcial, pois neste caso enfatiza-se o lado apenas da inteligência, em detrimento da subjetividade no sentido amplo – inteligência, emoções, volições, desejos –, apesar de pesquisas nesse sentido (Marvin Minsky). Ao invés de

With the conception of abstract machines, a new era is inaugurated, as much in philosophy as in science and, we believe, also in the arts. What are abstract machines? For some, they are immanent and singular, for others they identify with the very human mind. In both cases one shares the idea that man is a machine. Not only his body, but also his subjectivity. In that sense, Andy Warhol was right in wanting to be a machine; however, the philosopher (Gilles Deleuze) and the scientist (Alan Turing) had known for a long time that they were abstract machines. I think, therefore I connect; I think, therefore I compute. These could be the new cogitos of those abstract machines. In sum: I think, therefore I am an abstract machine.

To the philosopher, abstract machines, independently of the subject, cross in a diagonal relationship all planes and all disciplines, creating unprecedented connections among them, constituting creativity itself. To the scientist, they constitute universal machines, algorithmic and axiomatic, from which derives the emergence of the Turing machines, capable of emulating any machine and allowing the invention of computers (concrete machines, object-machines). It is interesting to notice that, both to the philosopher and to the scientist, the concept of an abstract machine precedes any concrete machine, that is, it precedes the notion of technology, from there deriving its immanence as a technological intention (Leroi-Gourhan). But the question remains: if abstract machines have allowed the construction of concrete machines, would they also be able to produce themselves? Would they be autopoetic? The memic machines seem to confirm this thesis (Dawkins).

The answer seems to be equally affirmative for those who believe in the conception and in the development of artificial intelligence. However, this answer seems partial to us, because in this case just the side of intelligence is emphasized, in detriment of subjectivity in a wider sense – intelligence, emotions, volitions, desires –, in spite of research in that sense (Marvin Minsky). Instead of Artificial Intelligence, we should consider the discipline as Artificial Subjectivity.

Put in another way, the question is: can abstract machines replicate, constituting subject-machines of intelligence,



Inteligência Artificial, deveríamos considerar a disciplina como Subjetividade Artificial.

A questão é, de outro modo, a seguinte: podem as máquinas abstratas se replicar, constituindo máquinas-sujeitos de inteligência, de emoções, de volições, de imaginação, de desejos, de sonhos – ou seja, como máquinas de subjetividade artificial? Assim poderemos estabelecer os computadores não apenas como máquinas-objetos para uso da subjetividade natural, mas também como máquinas de subjetividade artificial, de tal modo que as máquinas-sujeitos viessem a operar as máquinas-objetos, o mesmo ocorrendo para os autômatos, os robôs e os avatares digitais.

Entretanto, observamos a necessidade de outro elemento, sem o qual a subjetividade artificial não consegue se manifestar. No presente momento, muito mais que um ego artificial ou uma consciência artificial, num sentido



emotions, volitions, imagination, desires, dreams – that is to say, as artificial subjectivity machines? Thus, we could define computers not only as object-machines for the use of natural subjectivity, but also as machines of artificial subjectivity, in such way that the subject– machines would operate the object-machines, the same happening for automata, robots and digital avatars.

However, we observe the need of another element, whose absence prevents artificial subjectivity's manifestation. In the present moment, rather than an artificial ego or an artificial conscience, in a structuralizing sense, it must have, in a tactical sense, a persona or a personality, in sum, an actor. Without that persona, artificial subjectivity becomes a mere landscape, lacking subjective referential; without that actor, there is not empathy between artificial subjectivity and natural subjectivity.

estruturante, ela precisa ter, num sentido tático, uma persona ou uma personagem, em suma, um ator. Sem essa persona a subjetividade artificial torna-se apenas uma paisagem, faltando-lhe a referencialidade subjetiva; sem esse ator não há empatia entre a subjetividade artificial e a subjetividade natural.

A essa personagem artificial chamamos de Avator. Ele se constitui como pessoa na ação ou interação da subjetividade artificial com a pessoa da subjetividade natural do interator. O termo Avator deriva do termo comumente conhecido por avatar. Avator = avatar + ator. A relação entre o Avator e o Interator pode dar-se por meio da língua de forma dialógica, sem que haja ainda um avatar. Chamamos essa relação de primeira ordem, na qual o avatar é elidido; já na relação de segunda ordem há ao menos um avatar ou avatares (ou autômatos), que medeiam a relação dialógica, óptica e háptica entre as subjetividades natural e artificial. Há também uma relação que poderíamos chamar de ordem “zero”, em que o Avator se relaciona consigo mesmo numa relação reflexiva, mas também uma relação de ordem (-1) menos um, em que o Avator se relaciona com outros Avatores.

Diferentemente dos humanos, que somos formatados com um único ego para cada subjetividade natural, parece-nos que a natureza da subjetividade artificial pode se constituir de uma multiplicidade de avatores inter-relacionados (esquizofrenia artificial). Por fim, a relação primitiva do Avator com a máquina-objeto, no sentido de o sujeito-ator artificial operar o funcionamento da máquina-objeto.

Ricardo Barreto

Nietzsche, o primeiro Avator

Por que não conversarmos hoje com um personagem de Dostoevsky ou com um pensador de outro século? Escolhemos então alguém fascinante e controverso, que provocou a ruptura total, criticou todas as verdades da civilização ocidental: Nietzsche.

De quê este personagem necessita para viver? Ele necessita de uma forma concreta, uma face, uma voz, uma fala, enfim, um avatar e uma alma, uma inteligência. Partimos então em busca de ferramentas para criar a face virtual: esculpir as formas tridimensionais, adicionar as texturas e cores para materializar a beleza e as imperfeições, introduzir expressões faciais como um olhar um pouco mais arrogante, um ar mais distraído ou misterioso,

We call that artificial personality Avactor. He is constituted as a person in the action or interaction of artificial subjectivity with the person of the interactor’s natural subjectivity. The term Avactor derives from the term generally known as Avatar. Avactor = avatar + actor. The relationship between Avactor and Interactor may happen through a dialogic-form language, without being an avatar yet. We call that a first-order relationship, in which the avatar is suppressed; however, in the second-order relationship there is at least one avatar, or avatars (or automata), that mediate the dialogic, optical and haptic relationship between natural and artificial subjectivities. There is also a relationship that we could call of “zero” order, in which the Avactor relates with itself in a reflexive relationship, but also a relationship of minus one order (-1), in which the Avactor relates to other Avactors.

Differently from humans, who are formatted with one only ego for each natural subjectivity, it seems to us that the nature of artificial subjectivity may be constituted of a multiplicity of interrelated Avactors (artificial schizophrenia). Finally, the primitive relationship of the Avactor with the object-machine, in the sense that the artificial subject-actor operates the object-machine.

Ricardo Barreto

Nietzsche, the first Avactor

Why don’t we talk today with a character by Dostoevsky or with a thinker from another century? So we chose someone fascinating and controversial, who provoked a complete rupture, who criticized all truths of Western civilization: Nietzsche.

What does this character need to be alive? He needs a concrete form, a face, a voice, a speech, finally, an avatar and an anima, an intelligence.

Thus we went in search of tools to create the virtual face: sculpting the three-dimensional forms, adding textures and colors to materialize the beauty and the imperfections, introducing facial expressions as a somewhat arrogant glance, a more distracted or mysterious, happy or anguished air. As to the voice, between a dramatic or a synthetic reading, and though with a clear loss of drama, we chose the synthetic voice, and so achieved a complete automation of our avactor. We modulated the voice in Portuguese, a more or less limpid language, its speed and its pauses. Speech demands a perfect synchronization with

ou feliz ou angustiado. Quanto à voz, entre uma leitura dramática ou sintética, embora com uma clara perda de dramaticidade, optamos pela voz sintética e obtivemos desta forma uma automação total de nosso avator. Modulamos a voz em língua portuguesa, mais ou menos límpida, sua velocidade e suas pausas. A fala exige uma sincronização perfeita com os lábios, além da obtenção dos movimentos naturais da cabeça. Toda essa extensa lista de detalhes foi superada devido ao trabalho integrado multidisciplinar entre artistas e matemáticos.

O avatar de Nietzsche seria uma obviedade se fosse a face de um homem maduro com o grande bigode característico. No entanto, interessa-nos manifestar que não pretendemos reproduzir uma imagem à semelhança de Nietzsche e ousamos confeccionar um avatar com forma feminina.

O segundo grande bloco de desafios na execução foi o de propiciar uma inteligência que permita a interação com o interator. O avator foi então construído em um ambiente de inteligência artificial que permite a interação entre o avator, Nietzsche, com o interator, o público. Embora ele tenha um pequeno desejo de interagir em assuntos do cotidiano, seu maior interesse são as discussões filosóficas.

Se Nietzsche se funde ao seu avatar, gerando um avator, por que não oferecer o mesmo para seu interlocutor? Criamos então um segundo avatar para se fundir ao interator, fazendo assim uma distinção para o público entre o que é avator-avatar e avatar-interator

O trabalho permanece em contínua elaboração. À medida que transcorre a mostra, as interferências do interator vão sendo incorporadas. Nietzsche buscará refletir sobre as perguntas mal respondidas, assim como assimilará algumas idéias introduzidas.

Maria Hsu

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, entre outras. 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.

Marcos Paulo Moreti estudante de ciência da computação do Instituto de Matemática de Estatística da USP.

the lips, besides obtaining natural head movements. That whole list of details was overcome thanks to an integrated multidisciplinary work of artists and mathematicians. Nietzsche’s avatar would be obvious if he had the face of a mature man with the big typical mustache. However, we want to make clear that we didn’t intend to reproduce an image to the likeness of Nietzsche, and we dared to make an avatar with a feminine form.

The second great block of challenges in the execution was that of propitiating an intelligence, which allows interaction with the interactor. The avactor was built, thus, in an atmosphere of artificial intelligence that allows the interaction between the avactor, Nietzsche, and the interactor, the public. Although he has a small desire of interacting in day-to-day matters, his main interest are philosophical discussions.

If Nietzsche is assimilated to his avatar, generating an avactor, why not to offer the same to his interlocutor? We created then a second avatar to fuse with the interactor, thus making a distinction for the public between what is avactor-avatar and avatar-interactor.

The work remains in continuous elaboration. As the exhibition goes on, the interactor’s interferences are incorporated. Nietzsche will try to reflect on questions that were badly answered, as well as he will assimilate some of the ideas introduced.

Maria Hsu

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 electrónico/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. 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 phylosophy.

Marcos Paulo Moreti student of computer science of Mathematics and Statistics Institute of USP.



O espectador é confrontado com um rosto na tela que está constantemente mudando, de modo quase imperceptível. O cabelo e a maquiagem perfeitos provocam a expectativa de uma linda modelo, mas isso nem sempre acontece. O ponto de partida é a “top model” Claudia Schiffer, porém as feições estão em fluxo, “mutando” a intervalos de segundos para uma nova configuração. Nossa reação ao rosto se modifica entre atração e repulsa. A beleza há muito tempo se tornou uma mercadoria que pode ser comprada e vendida. “O rosto perfeito” testa e desafia constantemente nossa idéia do que é a beleza. Sabemos que ao longo da história registrada as pessoas se preocuparam com o tema da beleza, especialmente a beleza física feminina. Pode-se assumir que já era uma preocupação antes do registro histórico. Dos antigos egípcios até Leonardo da Vinci e Stephen Marquardt¹, as pessoas tentaram quantificar a beleza e algumas até acreditaram ter conseguido. No entanto, uma fórmula matemática capaz de prever confiavelmente se o rosto é percebido como belo ou não ainda é uma ilusão.

The viewer is confronted with a face on the screen that is constantly, almost imperceptibly changing. The perfect hair and make-up give rise to the expectation of a beautiful model, but this is not always fulfilled. The starting point is super-model Claudia Schiffer, however, the facial features are in a state of flux, ‘mutating’ every few seconds to a new configuration. Our reaction to the face changes accordingly between attraction and repulsion. Beauty has long established itself as a commodity that can be sold and bought. ‘A Perfect Face’ constantly tests and challenges our idea of what beauty is. We know that throughout recorded history people have been concerned with the topic of beauty, particularly female physical beauty. It can be assumed that it was already a concern before recorded history. From the ancient Egyptians through Leonardo da Vinci to Stephen Marquardt¹, people have tried to quantify beauty and some have even claimed to have succeeded. However, a mathematical formula that reliably predicts whether a face is perceived as beautiful or not remains elusive.



Apesar da aparente impossibilidade de quantificá-la, muitas pesquisas foram feitas sobre nossa percepção de beleza. Parece haver um acordo geral de que, apesar dos gostos individuais e das modas passageiras, a percepção da beleza permanece constante ao longo do tempo e em todas as culturas e raças. Um estudo² afirma que a mediania é considerada a mais bela. Através da composição de diversas fotos, surgiu um rosto médio que foi considerado pela maioria das pessoas o mais belo – os desvios dessa média são menos belos. A beleza não tem interesse apenas intelectual e estético. É uma questão comercial, gerando bilhões de euros por ano. De um lado existe o desejo de comprar a beleza na forma de cosméticos, terapias e cirurgia plástica. De outro, esse desejo é propagado e até criado por meio do marketing da beleza. Os produtos de beleza são vendidos com um rosto bonito, é claro. Mas tudo, de um chocolate a um aparelho de televisão, vem acompanhado de um rosto bonito. O fato de os donos desses rostos bonitos receberem altas remunerações é apenas a ponta do

Despite the apparent impossibility of quantifying it, much research has been conducted into our perception of beauty. There seems to be a general agreement that, accounting for individual tastes and transient fashions, the perception of beauty remains constant over time and across all cultures and races. One study² claims that averageness is considered most beautiful. Through compositing many photos, an average face emerged and this was considered by most people to be the most beautiful – deviations from this average less beautiful. Beauty is not only of intellectual and aesthetic interest. It is a commercial matter generating billions of euros every year. On the one hand, there is the desire to buy beauty in the form of beauty products, beauty therapies and plastic surgery. On the other hand, this desire is propagated, even created, through the marketing of beauty. Beauty products themselves are, of course, sold with a beautiful face. But everything from a chocolate bar to a television set is sold with the accompaniment of a beautiful face. That the owners of these beautiful

iceberg. Um estudo³ descobriu que as pessoas com rostos considerados belos ganham em média 13% a mais do que as não tão bonitas. Exatamente como percebemos os rostos é uma questão muito debatida. Mas todos os pesquisadores podem concordar que temos uma capacidade minuciosa de interpretar rostos utilizando uma grande quantidade de nossa capacidade mental. O rosto é, afinal, o meio mais importante de comunicação humana, tendo um papel importante na sobrevivência e na reprodução, assim como em nossas habilidades sociais. Diante de um novo rosto, fazemos avaliações instantâneas sobre atração, personalidade, humor, inteligência, saúde, sexualidade, idade da pessoa. Essas avaliações são misturadas a uma forte reação emocional de atração ou repulsa, ameaça potencial, parceiro sexual, amigo ou inimigo potencial. Assim, diante de “O rosto perfeito” somos obrigados a reavaliar o rosto a cada poucos segundos, e nossas reações emocionais mudam. A utilização do rosto de uma “top model” exemplifica a beleza em sua forma mais superficial, em que a beleza é recompensada independentemente de outras qualidades como inteligência, talento e personalidade. No entanto, o rosto toca um nível mais profundo de percepção e emoção, e não podemos deixar de interpretar toda a gama de qualidades humanas na pessoa que vemos na tela.

1. Stephen Marquardt, “Cirurgião estético” da Califórnia, ver www.beautyanalysis.com. o título desta obra se refere à frase inicial do site – “O que é um rosto perfeito?”
2. Langlois e Roggmann, 1990
3. London Guildhall University, pesquisa com 11.000 pessoas.

Tim Coe nasceu em 1963 em Blackpool, Inglaterra. Mudou-se para Londres em 1984 para estudar filosofia. Em 1995 mudou-se para Berlim, onde continua fazendo curta-metragens, vídeos e videoinstalações. Exposições recentes: FILE 2006, Rio de Janeiro; FILE 2005, São Paulo.

faces receive high monetary rewards is only the tip of the iceberg. A study³ found that people with faces considered to be beautiful earn, on average, 13% more than those who are not so beautiful. Exactly how we perceive faces is a hotly debated subject. But all researchers can agree that we have a finely tuned ability to interpret faces involving a large amount of our mental capacity. The face is, after all, the most important means of human communication playing a major role survival and reproduction, as well as in our social skills. When presented with a new face we make instant judgments about the attractiveness, personality, mood, intelligence, health, sexuality, age of the person. These judgments are intertwined with a strong emotional response of attraction or repulsion, potential threat, potential mate, friend, enemy. Thus, when confronted with ‘A PERFECT FACE’, we are forced to re-appraise the face every few seconds and our emotional reaction changes. The use of a super-model’s face exemplifies beauty in its most superficial form where beauty is rewarded in isolation of other qualities such as intelligence, talent and personality. However the face taps into a deeper level of perception and emotion and we cannot help but interpret the whole range of human qualities into the person we seen on the screen.

1. Stephen Marquardt, Californian ‘Aesthetic Surgeon’, see www.beautyanalysis.com. The title of this piece is a reference to the web site’s opening phrase – ‘What is a Perfect Face’
2. Langlois and Roggmann 1990
3. London Guildhall University survey of 11,000 people

Tim Coe was born 1963 in Blackpool, England. He moved to London in 1984 to study Philosophy. In 1995 he moved to Berlin where he continues to make short films, videos and video installations. Recent exhibitions: FILE-RIO 2006, Rio de Janeiro, Brazil; FILE 2005, São Paulo, Brazil.

Young-Hae Chang_COR Heavy Industries

DANÇAMOS FUCKING	COMO DÓIDOS WALTZED	ATÉ OUT
O CARRO, TO THE CAR,	ENTRAMOS LEANED IN	E DEMOS AND TURNED ON
PARTIDA, THE IGNITION,	PRONTOS PRA DISPARAR, READY TO HIT THE ROAD,	BAIXAMOS A CAPOTA, WE ROLLED BACK THE TOP,

“Distância, desterro, anonimato e insignificância”*

Hoje existe um grande interesse de vários setores – o mundo artístico, o mundo literário, o mundo da programação – por seu trabalho... Como vocês descrevem o que fazem? Combinamos texto com jazz para criar peças em Flash. É uma técnica simples que despreza interatividade, gráficos, fotos, ilustrações, banners, cores e tudo isso, menos a fonte Monaco, e ao mesmo tempo atravessa as linhas que separam animação digital, gráficos em movimento, vídeo experimental, i-movies e e-poesia. Para nós, porém, é web arte.

Podem falar um pouco sobre suas influências históricas? Bem, nós escrevemos em três línguas diferentes – inglês, coreano e francês. (Colaboramos com outros quando se

“Distance, homelessness, anonymity, and insignificance”*

There’s a lot of interest in your work these days from many quarters – art world, literary world, programming world... What do you call what you do? We combine text with jazz to create Flash pieces. It’s a simple technique that shuns interactivity, graphics, photos, illustrations, banners, colors, and all but the Monaco font, and at the same time cuts across the lines separating digital animation, motion graphics, experimental video, i-movies, and e-poetry. To us, though, it’s web art.

Can you talk a bit about historical influences? Well, we are writing in three different languages – English, Korean, and French. (We collaborate with others when it comes to other languages.) Each one comes with a full



trata de outras línguas.) Cada uma tem toda uma bagagem de história e cultura. A língua é a essência da internet, o verdadeiro portal para a utilização da web. Escrever, ler e conversar em inglês na internet é justificar implicitamente uma certa história. Alguns governos não mais proíbem ou queimam livros, eles impedem o acesso à web, o que significa que justificam uma história diferente da nossa, que utilizamos o inglês. Por isso, a opção de língua é provavelmente a maior influência histórica em nosso trabalho.

E as influências literárias ou artísticas específicas, como aparecem em suas obras?

Bem, DAKOTA, por exemplo, é baseada numa leitura minuciosa dos “Cantos I”, e parte dos II, de Ezra Pound. É claro que não é preciso conhecer essa obra para apreciar a peça. Outras influências culturais em nosso trabalho são Marcel Duchamp, que um dia decidiu parar de pintar dizendo que estava cansado de sujar as mãos; Roy Lichtenstein, que encontrou um vocabulário artístico simples e o preservou; e Andy Warhol, que, mais que o governo chinês, conseguiu com seus retratos de Mao dar uma certa face à China.

Vocês podem ajudar os leitores a “situar” seu trabalho em termos de tom? E o “visual” de seu trabalho?

É bastante óbvio que o “tom” ou a “voz” da literatura na internet é mais distante e difícil de “situar” do que a escrita tradicional. A simples embalagem de um livro fala muito sobre o livro e o autor; a embalagem do browser é genérica. Os autores da internet podem ver isso como um problema, ou considerar um alívio da moda crítica de ver biografia em qualquer aspecto da literatura. Quanto ao visual de nosso trabalho, fazemos o que podemos. Nunca nos interessamos por design gráfico (muitos artistas da web – e mesmo escritores – começam como

baggage of history and culture. Language is the essence of the Internet, the real gateway to using the web. To write, read, and chat in English on the Internet is to implicitly justify a certain history. Certain governments don’t ban or burn books anymore, they prevent the access to the web, meaning they justify a different history than the one we do by using English. So our choice of language is probably the biggest historical influence on our work.

How about specific literary influences – or art and artists – how do they figure into your work?

Well, DAKOTA, for example, is based on a close reading of Ezra Pound’s “Cantos I” and first part of II. Of course, you don’t need to know this to enjoy the piece. Other cultural influences on our work are Marcel Duchamp, who one day decided to stop painting, saying he was tired of getting his hands dirty; Roy Lichtenstein, who found a simple artistic vocabulary, and stuck to it; and Andy Warhol, who, more than the Chinese government ever could, succeeded with his Mao portraits in putting a certain face on China.

Can you help readers “locate” your work in terms of its tone? How about the “look” of your work?

It’s pretty obvious that the “tone” or “voice” of Internet literature is more distant and difficult to “locate” than traditional writing. Mere book packaging tells a lot about the book and the author; browser packaging is generic. Internet writers can either see this as a problem or welcome it as a relief from the critical fashion of reading biography into every aspect of literature. As for the look of our work, we do what we can. We’ve never been interested in graphic design (a lot of web artists – and even writers – start out or double as graphic artists). There are hundreds of fonts, millions of colors, and we don’t know what to do about that.

artistas gráficos). Existem centenas de fontes, milhões de cores, e não sabemos o que fazer com elas. Assim, para responder à sua pergunta, não, não podemos e não vamos ajudar os leitores a nos “situar”. Distância, desterro, anonimato e insignificância fazem parte da voz literária na internet, e nós apreciamos isso.

Podem dizer algo sobre seu processo de colaboração?

Nós nos sentamos na frente de nossos computadores lado a lado no chão de nossa pequena casa japonesa pré-Segunda Guerra em Seul e tentamos nos ignorar. Alguma coisa surge inevitavelmente, e os risos – desculpe – o processo de colaboração começa.

O que vocês acham dos textos críticos que existem até agora sobre arte e escrita baseada na web?

Ainda não existem muitos textos críticos sobre a escrita na web. Um dos motivos é que é um meio jovem. Outro é que não é levado muito a sério (isto é, não envolve dinheiro). Outro ainda é que é mais satisfatório criar do que criticar. Existe uma tendência a ler rapidamente na internet. A velocidade é tudo, e textos densos, sejam criativos ou críticos, parecem deixar o leitor ansioso – talvez por causa da conta de telefone. Então, outro motivo para a escassez de textos críticos na web talvez seja que não há nada a criticar – a escrita na web talvez não seja muito boa.

*Entrevista a Thom Swiss, professor de inglês e retórica na Universidade de Iowa (EUA).

Young-Hae Chang Heavy Industries fica em Seul, Coréia do Sul. Sua presidente-executiva é Young-hae Chang (Coreia), seu presidente de informática é Marc Voge (EUA). Suas peças apresentam um herói homérico em busca de um significado sublime na insignificância de uma vida vivida em qualquer lugar menos onde aparentemente conta; empresários asiáticos e garçonetes bebendo a noite inteira; um homem que morre e renasce como um galho de árvore; uma faxineira coreana que na verdade é uma filósofa francesa; um imigrante ilegal numa cela de prisão sob o Palácio da Justiça em Paris; uma mulher que adota sexualmente o monopólio corporativo; uma noite com Sam Beckett em um bordel; o SOS de uma rainha de beleza; uma batida noturna seguida de uma execução; um tocador de bongô frustrado; um sujeito que vai trabalhar sem as calças; uma garota com um chip de GPS costurado na barriga; a segunda guerra da Coreia aos olhos de W.G. Sebald; identidade cultural; o nada; a solidão; o amor em uma região nevada do Japão; um sujeito e sua namorada tentando chegar a Detroit; a política oficial da Coreia do Norte sobre sexo oral; comer vidro; créditos de final de filme; a Riviera; uma zona desmilitarizada “duty-free”; Saul; e mais.

So, to answer your question, no, we can’t and won’t help readers to “locate” us. Distance, homelessness, anonymity, and insignificance are all part of the Internet literary voice, and we welcome them.

Can you say a few things about your process of collaboration?

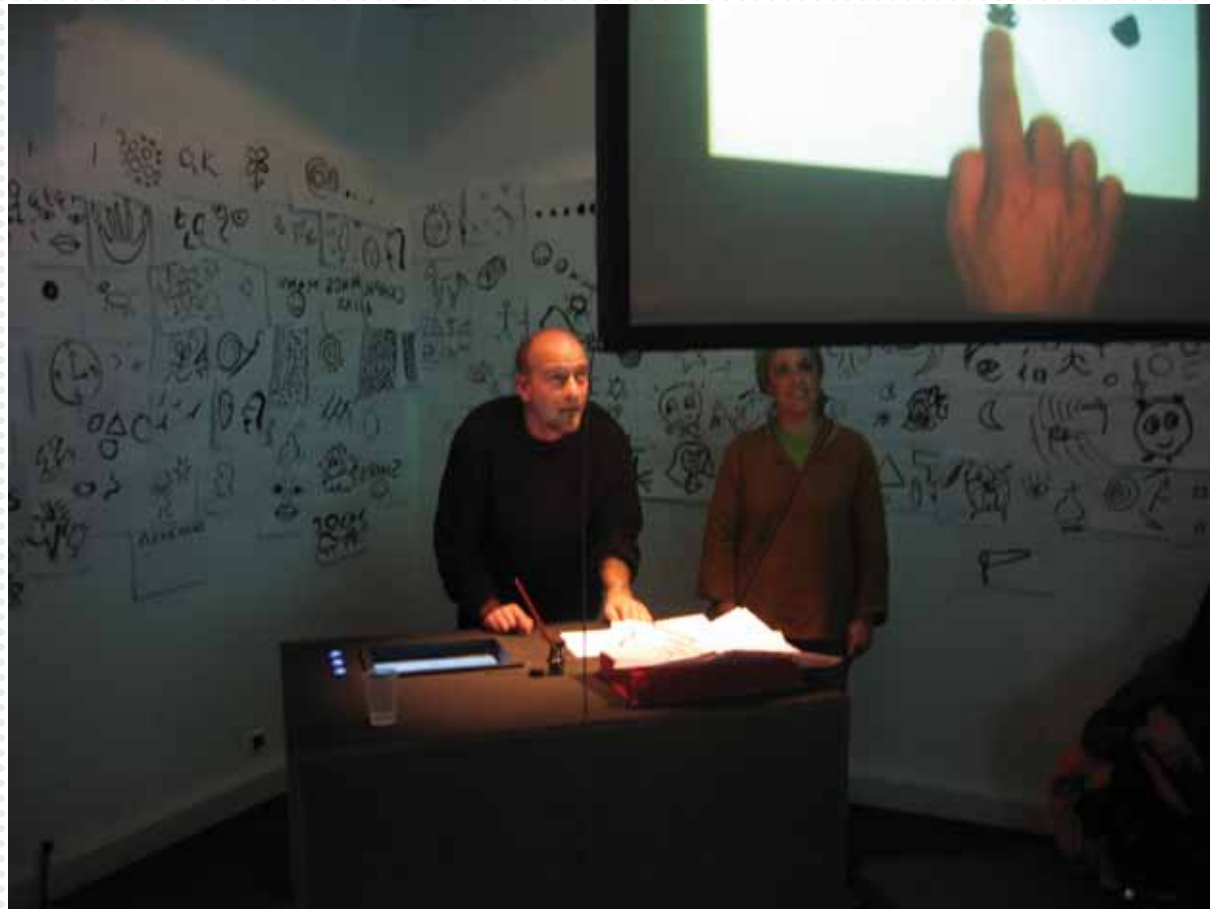
We sit in front of our computers side by side on the floor of our tiny pre-World War II Japanese house in Seoul and try to ignore each other. Something inevitably comes up, and the laughs – sorry – the collaboration process begins.

What do you make of the critical writing out there thus far on web-based art and web-based writing?

There isn’t much critical writing yet on web writing. One reason is that it’s a young medium. Another is that it’s not taken very seriously (i.e., there’s no money in it). Still another is that it’s more satisfying to create than to criticize. There’s a tendency to read quickly on the Internet. Speed is everything, and densely written texts, be they creative or critical, seem to make the reader anxious – maybe because of the phone bill. Then again, maybe another reason for the dearth of critical web writing is that there’s nothing to criticize – web writing might not be very good.

*Interview to Thomas Swiss, professor of English and rhetoric of inquiry at the University of Iowa.

Young-Hae Chang Heavy Industries is in Seoul. Its CEO is Young-hae Chang (Korea), its CIO Marc Voge (USA). Its pieces present a Homeric hero searching for sublime meaning in the insignificance of a life lived anywhere but where it seemingly counts; Asian businessmen and bar hostesses drinking the night away; a man who dies and is reborn a stick; a Korean cleaning lady who is really a French philosopher; an illegal immigrant in a holding cell under the Justice Palace, in Paris; a woman who sexually embraces corporate monopoly; an evening with Sam Beckett in a bordello; an SOS from a beauty queen; a night roundup followed by an execution; a frustrated bongo player; a guy who goes to work without his pants; a girl with a Global Positioning Satellite chip sewn into her abdomen; the second Korean war in the eyes of W.G. Sebald; cultural identity; nothingness; loneliness; love in a snowy region of Japan; a guy and his girlfriend trying to get to Detroit; official North Korean policy on oral sex; eating glass; movie end credits; the Riviera; a duty-free DMZ; Saul; and more.



Este projeto apresenta um cenário aleatório em que formas pintadas a tinta parecem ganhar vida, erguendo-se da página e interagindo com as próprias mãos que as desenharam. Inspirado em “esboços-relâmpagos” anteriores, em filme, em que técnicas de animação quadro-a-quadro foram usadas para criar a ilusão de desenhos escapando da página, Drawn apresenta uma atualização moderna: um software especialmente desenvolvido modifica um sinal de vídeo em tempo real, criando um mundo inconsútil, orgânico e até mágico de performance espontânea e improvisada entre mão e tinta. O software foi criado originalmente para uso em concertos-performances. Depois de cada performance, o público se reunia para olhar a mesa e muitas vezes pedia para experimentar o software. Ao fazê-lo, seu prazer era imediatamente evidente. Por isso, foi desenvolvida uma versão de Drawn em instalação.

This project presents a whimsical scenario in which painted ink forms appear to come to life, rising off the page and interacting with the very hands that drew them. Inspired by early filmic “lightning sketches,” in which stop-motion animation techniques were used to create the illusion of drawings escaping the page, drawn presents a modern update: custom-developed software alters a video signal in real time, creating a seamless, organic and even magical world of spontaneous and improvised performance of hand and ink. The software was originally created for use in a concert-performance. After every performance, crowds would gather to peer at the table, and often ask to try the software themselves. When they did, their delight was immediately evident. In response, an installation version of drawn was developed.

Na instalação os visitantes são convidados a tornar-se performers, aprendendo rapidamente a utilizar o sistema para pintar e depois atuar sobre a tinta no papel. A obra amplia o software de performance com uma interface simples e intuitiva, permitindo fácil operação, e uma tela de retroprojeção que serve como um novo dispositivo intermediário, criando ao mesmo tempo um espaço privado para os performers trabalharem e um espaço público para os observadores. Durante toda a exposição, as paredes são preenchidas com desenhos dos participantes, criando uma tapeçaria cada vez mais densa de formas pintadas. Ao transformar simples pinceladas de tinta em formas de vida complexas e energéticas, Drawn delicia com verdades simples: a musicalidade e o imediatismo do desenho e a alegria lúdica da magia.

O trabalho de Zachary Lieberman usa a tecnologia de maneira lúdica e enigmática para explorar a natureza da comunicação e o delicado limite entre o visível e o invisível. Ele cria performances, instalações e obras online que investigam a ação gestual, a ampliação do corpo e a reação cinética.

Trabalhando com seu colaborador Golan Levin, ele criou uma série de instalações – “Remark” e “Hidden Worlds” – que apresentavam diferentes interpretações de qual seria a aparência da voz se pudéssemos ver nossa própria fala. Estas foram seguidas de “Messa Di Voce”, um concerto-performance em que a fala, gritos e canções de dois vocalistas abstratos eram radicalmente ampliados em tempo real por software de visualização interativa. Os colaboradores foram recentemente indicados para o prêmio artista do ano da revista Wired e viajaram amplamente exibindo suas obras, para deleite de seu público.

Lieberman fez residências artísticas na Ars Electronica Futurelab, Eyebeam, e mais recentemente no Dance Theatre Workshop, onde pesquisou como a tecnologia poderia ser usada para ajudar no processo coreográfico.

Atualmente ele trabalha em um concerto-performance, “Drawn”, em que formas pintadas ao vivo parecem ganhar vida, erguendo-se da página e reagindo com o mundo ao seu redor. Lieberman também está desenvolvendo um conjunto de software para alunos deficientes, que transforma seu movimento em uma reação audiovisual como meio para performance e auto-expressão.



In the installation, visitors are invited to become performers themselves, learning quickly how to utilize the system in order paint and then tap, nudge and poke the ink across the paper. The work extends the performance software with a simple, intuitive interface, allowing for easy operation, and a rear projection screen which serves as a novel intermediary device, creating both a private space for performers to work in, and public space for observers. Throughout the course of the exhibit, the walls are filled with participants’ drawings, creating an increasingly dense tapestry of ink forms.

By turning simple brushstrokes of ink into complex and energetic life forms, drawn delights with simple truths: the musicality and immediacy of drawing, and the playful joy of magic.

Zachary Lieberman's work uses technology in a playful and enigmatic way to explore the nature of communication and the delicate boundary between the visible and the invisible. He creates performances, installations, and on-line works that investigate gestural input, augmentation of the body, and kinetic response.

Working with collaborator Golan Levin, he created a series of installations – “Remark” and “Hidden Worlds” – which presented different interpretations of what the voice might look like if we could see our own speech. These were followed with “Messa Di Voce,” a concert performance in which the speech, shouts and songs of two abstract vocalists were radically augmented in real-time by interactive visualization software. The collaborators were recently nominated for Wired magazine’s artist of the year award and have toured and exhibited their works widely, much to the delight of their audiences.

Lieberman has held artist residencies at Ars Electronica Futurelab, Eyebeam, and most recently at Dance Theatre Workshop, where he investigated how technology might be used to aid the choreographic process. He is currently working on a concert-performance, “Drawn,” in which live painted forms appear to come to life, rising off the page and reacting to the world around them. Lieberman is also developing a suite of software for disabled students that transforms their movement into an audio-visual response as a means for performance and self-expression.



A idéia de extensão que a obra de Zalinda Cartaxo suscita é recorrente do movimento empreendido pela pintura desde os anos 60, quando se distende do seu suporte tradicional (o espaço bidimensional) em direção ao espaço real, conciliando-se com questões da arte tecnológica que se utilizou de luz para efetivar suas proposições. No caso deste trabalho, o espaço picturaliza-se pela cor-luz que é acionada por sensores de presença, variando as possibilidades cromáticas de acordo com o movimento do sujeito no lugar-obra. A obra não se reduz à coluna. É todo o espaço que ela abrange pela cor.

O trabalho instala-se na arquitetura harmonizando-se com ela, mas sua natureza instalativa é a do acoplamento, isto é, requer um suporte que está alocado para além do espaço físico (onde trafega o indivíduo), conectando-se internamente com a estrutura física do prédio através de sua rede elétrica. Este procedimento implica em processar-se como ponta nuclear do edifício. Ali é lugar da experiência, mas o lugar do fenômeno é integralmente a arquitetura.

The idea of extension prompted by Zalinda Cartaxo's work is recurrent from the movement undertaken by painting since the 1960's, when it stretched from its traditional support (two-dimensional space) towards real space, reconciling with questions of technological art that used light to effect its propositions. In this work, space is pictured through color-light that is prompted by presence sensors, changing the chromatic possibilities according to the subject's movement in the *place-work*. The work is not reduced to the column. It is all the space that it envelops with color.

The work installs itself in the architecture, harmonizing with it, but its installational nature is that of coupling, that is, it requires a support that is located beyond physical space (where the individual transits), connecting internally with the building's physical structure through its electric network. That procedure implies processing itself as the nuclear end of the building. That is the place of experience, but the phenomenon's place is integrally the architecture.



O caráter interativo da obra é contundente. Conectada à rede elétrica está a rede de sensores de presença ajustados para 20 segundos. Então o corpo é solicitado a mover-se permanentemente para manter a devida interação que provém de fluxos de energia, seja da obra para o sujeito, seja do sujeito para a obra. Ora, assim como uma usina atômica, também o corpo é responsável por uma quantidade de energia dentro de um fenômeno. Mas a lembrança da origem desse fenômeno é um dado da memória de que também se ocupa a obra. Então o conteúdo que apresenta este trabalho *site-specific* nomeado *Extensus I* (do latim estendido, alargado), aborda um sentido alargado da pintura que conseqüentemente insere o sujeito participativo em uma trama circular que enreda noções de luz e visão; corpo e energia; obra e arquitetura.

Trata-se, na verdade, de uma coluna de luz que dialoga e transforma o lugar-arquitetura. Contudo, as questões implicadas nesta obra não se encerram aqui. Como *pintura-lugar* e obra *site-specific*, *Extensus I* se apropria de procedimentos e materiais tecnológicos para constituir-se. A artista oferece alternativa à arte tecnológica dos computadores e seus programas sofisticados, aparelhos de vídeo e som, internet e seus desdobramentos, dentre tantos outros meios, ao utilizar materiais bem menos complexos, fazendo prevalecer a noção de *low-tech* na poética da obra. A ênfase que *Extensus I* tem com a realidade legitima um repertório tecnológico para o fazer pictural, visto que o diálogo empreendido entre a arte



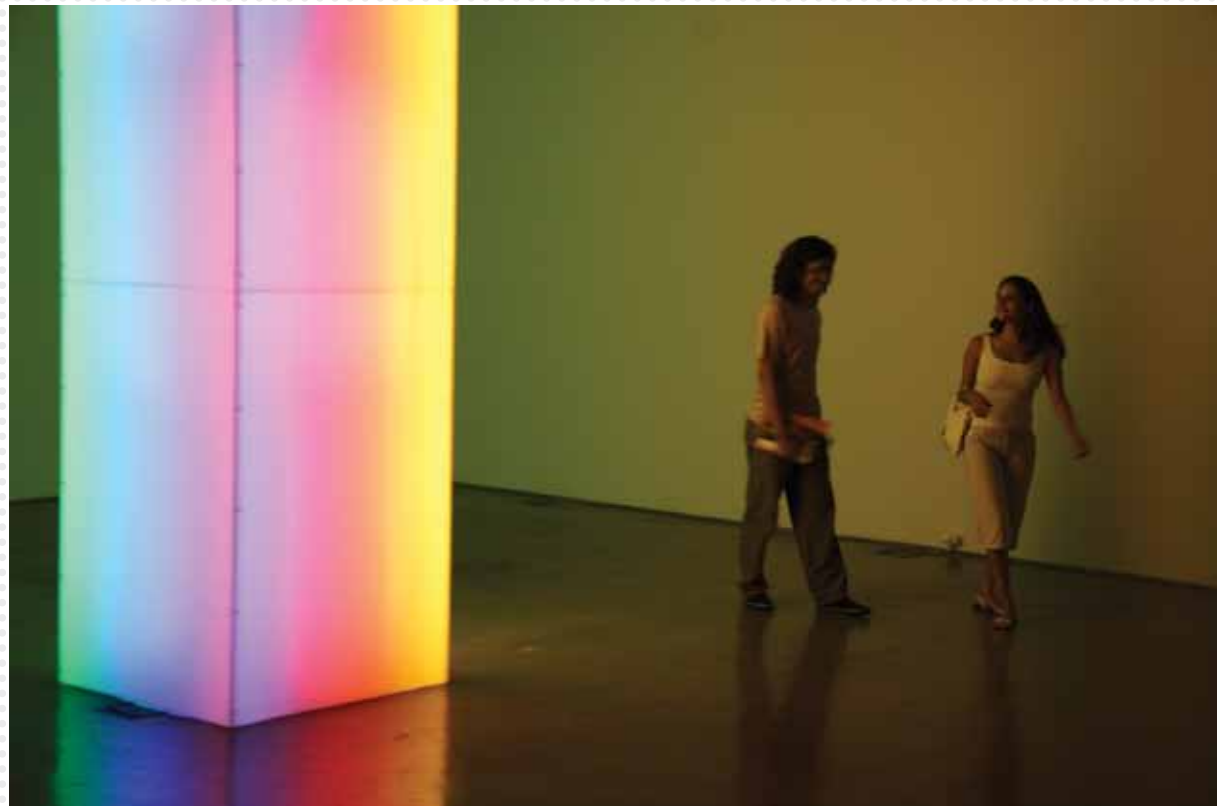
The work's interactive character is pressing. Connected to the electric network, an array of sensors is set to 20 seconds. So, the body is requested to permanently move in order to maintain the interaction which comes from energy fluxes, both from the work to the subject and from the subject to the work. Like a nuclear plant, the body is also responsible for an amount of energy within a phenomenon. But the memory of this phenomenon's origin is a memory data which the work also deals with. Thus, the content presented by this site-specific work called *Extensus I* (from Latin, extended, augmented), approaches an extended meaning of painting that consequently inserts the participant subject into a circular warp, weaving notions of light and vision; body and energy; work and architecture. It is, in fact, a light column that dialogues and transforms the *place-architecture*. However, the questions implied in this work do not end here. As a *place-painting* and a site-specific work, *Extensus I* appropriates procedures and technological materials to compose itself. The artist offers an alternative to technological computer art and its sophisticated programs, video and sound equipment, internet and its deployments, among so many other means, using materials much less complex, making the notion of low-tech to prevail in the work's poetics. The emphasis of *Extensus I* on reality legitimates a technological repertoire of the pictorial making, since the long-time dialogue between art and reality has occurred through the use of materials and techniques recurring in

e a realidade, há muito, ocorreu pelo uso de materiais e técnicas recorrentes de práticas tecnológicas. Foi assim com a fotografia em seus primórdios, as pesquisas cinéticas do construtivismo, os materiais industriais utilizados pela minimal art, dentre tantos outros. A tecnociência, que ganhou relevância na arte a partir dos anos 60, vem possibilitando, de forma contundente, a interação sujeito/obra, realidade/arte. Para a artista, a viabilização desse mesmo repertório só é possível porque *“a partir da década de 1960 a arte estabeleceu umas relações mais enfáticas com a realidade, ambas as práticas estão fundadas num diálogo com o real: uma pela ciência, outra pela vida”*.¹ A artista aponta uma ligação entre estas duas práticas citando Jean Clay ao referir-se à arte cinética: *“Não é só aquilo que se move, senão uma forma de consciência da instabilidade do real”*.² A artista conclui: *“Não será esta uma das questões da arte contemporânea?”* Desde os seus primórdios a arte ampara-se na técnica, contudo esta nunca foi garantia do seu valor estético. Segundo Erwin Panofsky, ao referir-se à técnica clássica da antropometria, *“proportio (...) é o método técnico através do qual essas relações harmoniosas são postas em prática”*³, entretanto o autor alerta que tal método *“não é aquilo que determina a beleza, mas apenas algo que assegura sua realização prática”*.⁴ Concluindo que, *“a despeito da conformação à regra, ainda há lugar para o irrationale da liberdade artística”*.⁵ Salvo as diferenças das poéticas da arte grega e contemporânea, podemos localizar a arte, sempre, numa dimensão que faz prevalecer o estético. Se considerarmos a estética como um ramo da filosofia que *pensa* a obra de arte, e a filosofia como uma disciplina fundada na reflexão do *estar-no-mundo*, torna-se revelador o fato de a poética superar a técnica, ou, de outro modo, constituir-se como indissociável desta última, contudo nunca inferior a ela. Podemos localizar no período contemporâneo obras antiestéticas ou desmaterializadas que têm como poética a negação de qualquer fundamentação estética. É o caso de grande parcela da arte conceitual que convive com o paradoxo de *ser* e recusar o estético. Para Conrad Fiedler, o erro original da estética foi identificar o belo com

technological practices. It was so with photography in its early stages, the kinetic investigations of constructivism, the materials used by minimal art, among so many others. Techno-science, which gained relevance in art from the 1960's, has allowed, in a compelling way, the subject/work, reality/art interaction. To the artist, the feasibility of that same repertoire is only possible because, “from the decade of 1960, art has established more emphatic relations with reality, both practices are founded in a dialogue with the real: one through science, the other through life”. The artist points to a link between these two practices, mentioning Jean Clay when referring to kinetic art: “It is not just that which moves, but a form of consciousness of reality's instability”². The artist concludes: “Isn't that one of the questions of contemporary art?”

From its early stages, art leans on technique, but this has never been a guarantee of its aesthetic value. According to Erwin Panofsky, referring to the classical technique of anthropometry, “*proportio* (...) is the technical method through which those harmonic relations are put in practice”³, but the author alerts that such method “is not that which determines beauty, but just something that assures its practical realization”⁴. Concluding that, “despite conforming to the rule, there is still place for the *irrationale* of artistic freedom”⁵. Excepting the differences of Greek and contemporary art poetics, we can always locate art in a dimension that makes aesthetics prevail. If we consider aesthetics as a branch of philosophy that *thinks* the art work, and philosophy as a discipline founded on the reflection of *being-in-the-world*, it becomes revealing the fact that poetics overcomes technique, or, put in another way, it constitutes itself as inseparable from this latter, though never inferior to it.

We may locate in the contemporary period anti-aesthetic or dematerialized works that have as their poetics the denial of any aesthetic fundamentals. It is the case of a great part of conceptual art, that cohabits with the paradox of *being* and refusing aesthetics. To Conrad Fiedler, the original mistake of aesthetics was to identify beauty with art. Every conceptual work is art, because it is based on a reflection of *being-in-the-world*.



a arte. Toda obra conceitual é arte porque está fundada numa reflexão do *estar-no-mundo*.

Extensus I, como obra fundada na tecnologia, faz remeter às questões acima tratadas. Apesar da sua preponderante visualidade e apelo tátil, a obra faz ativar a consciência do *estar-no-mundo* do sujeito, oferecendo uma experiência diferenciada do seu cotidiano.

A obra suscita a construção de uma poética que favorece as relações sujeito/realidade e obra/realidade. A potencialização e conscientização de tais relações acabam por lhe conferir um papel que é próprio da arte de um modo geral: a *revelação do mundo*.

Alberto Saraiva, curador

Zalinda Cartaxo é artista visual, professora adjunta da Uni-Rio. Graduada em artes plásticas e especializou-se em história da arte e arquitetura no Brasil na PUC do Rio de Janeiro. É mestre em história e crítica de arte pela UFRJ e doutora em artes visuais UFRJ e em artes pela USP.

Extensus I, as a work founded on technology, remits to the questions above. Despite its predominant visuality and tactile appeal, the work activates the subject's consciousness of *being-in-the-world*, offering a different experience from his/her daily life.

The work incites the construction of a poetics that favors subject/reality and work/reality relations. The potentiation and consciousness of those relations finally bestow onto it a role that is proper to art in general: *the revelation of the world*.

Alberto Saraiva, curator

Zalinda Cartaxo is a visual artist, assistant professor at Uni-Rio. Graduated in fine arts and specialized in art history and architecture in Brazil from PUC Rio de Janeiro. She has a master's degree in history and art criticism from UFRJ and is doctor in visual arts from UFRJ and in arts from USP.

1. CARTAXO, Zalinda. *Pintura em Distensão*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2006, p. 141-3.

2. Jean Clay *apud* Zalinda Cartaxo, *op. cit.*, p. 143.

3. CARTAXO, Zalinda, *op. cit.*, p. 143.

4. PANOFSKY, Erwin. *Significado nas Artes Visuais*. São Paulo: Perspectiva, p. 105.

5 *Ibidem*, p. 105.

6. *Ibidem*, p. 108.

1. CARTAXO, Zalinda. *Pintura em Distensão*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2006, p. 141-3.

2. Jean Clay *apud* Zalinda Cartaxo, *op. cit.*, p. 143.

3. CARTAXO, Zalinda, *op. cit.*, p. 143.

4. PANOFSKY, Erwin. *Significado nas Artes Visuais*. São Paulo: Perspectiva, p. 105.

5. *Ibidem*, p. 105.

6. *Ibidem*, p. 108.

FILE MÍDIA ARTE

[4F] + [1E] [Elizabeth Krause + Geraldo Magela + João Francisco Mariano + Tanda Melo] + [Neury Haruo Nakamoto]_BRA



Memórias de um Lugar que Nunca Existiu

A concepção deste livro virtual é o resultado da intensa troca de idéias entre quatro fotógrafos que se conheceram através de um site de imagens. Uniram-se e reuniram imagens referentes ao tema criado. Convidaram então um engenheiro, organizador de palavras, que continua viajando por entre os cliques instigantes propostos. Deste desvario coletivo e improvável nasceram as “Memórias de um Lugar que Nunca Existiu”.

The conception of this virtual book is the result of an intense interchange of ideas among four photographers who met each other through a site of images. They joined and gathered images related to the created theme. Then they invited an engineer, organizer of words, who continues traveling among the inciting clicks proposed. From that collective reunion, the “Memoirs from a Place that Never Existed” was born.

Adriaan Stellingwerff_AUS



Eternal Sunset

Eternal Sunset cria a experiência de um pôr-do-sol contínuo através do uso de imagens ao vivo de webcams ao redor do mundo. Conforme o sol se desloca para oeste, Eternal Sunset sintoniza diferentes câmeras, perseguindo o pôr-do-sol pelo mundo. Eternal Sunset é um espaço virtual onde o tempo passa, mas o ciclo de dia e noite foi congelado no ocaso; um espaço onde o sol sempre cai, mas nunca desaparece.

Eternal Sunset creates the experience of a continuous sunset through the use of live images from existing online webcams around the world. As the sunset moves westward, Eternal Sunset tunes into different webcams, chasing the sunset around the globe. Eternal Sunset is a virtual space where time is passing but where the daily cycle of day and night has come to a freeze at sunset; a space where the sun is always going down but never goes under.

Agnus Valente_BRA

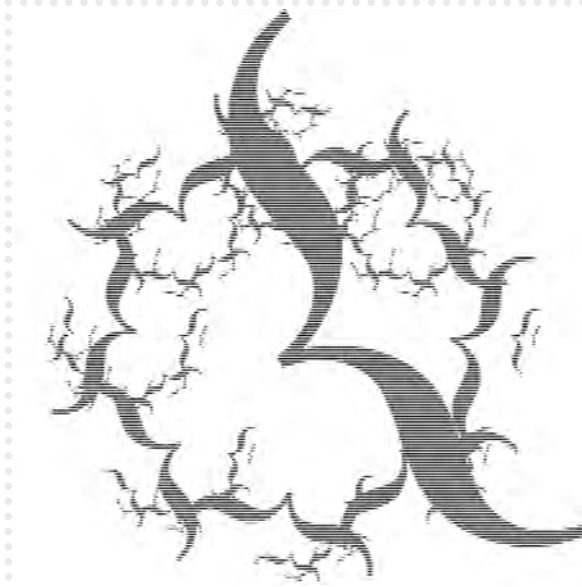


ÚTERO portanto COSMOS

Os e-poemas de “ÚTERO portanto COSMOS” compõem uma constelação que explora desde a potencialidade conceitual do suporte, sua ambiência que sugere o cósmico, suas possibilidades cromáticas, efeitos tátil-visuais e de luz-através, até animações videográficas e proposições de interatividade.

“ÚTERO portanto COSMOS” compose a constellation that explores the conceptual potentiality of the support, its environment that suggests the cosmos, its chromatic possibilities, tactile-visual and light-through effects, videographic animations and interactivity.

Alessandro Capozzo_ITA



code.specific(alpha);

code.specific(alpha); a autoconsciência do software através da introspecção recursiva, é uma tautologia: um software que analisa e representa a si mesmo como uma estrutura arquitetônica sintética. (Janeiro-março de 2006)

code.specific(alpha); The self-awareness of software through recursive introspection, is a tautology: a software analyzing and representing itself as a synthetic architectonic structure. (January – March 2006)

Alex Hetherington_GBR

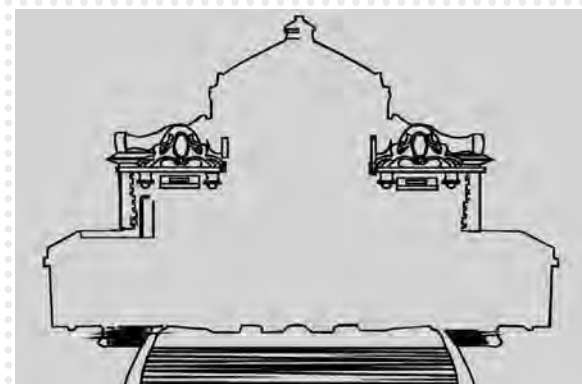


Tom of Finland/House/Lights

Estes oito vídeos são elementos de um trabalho em progresso mais longo e podem ser exibidos juntos, separados ou usados por outros artistas como inserções em seu trabalho. Podem ser usados livremente e sua proposta é serem distribuídos livremente. O Mar e o Veneno. Este vídeo faz referência ao trabalho de Goat Island “The Sea and the Poison” e à relação do corpo com narcóticos.

These eight videos are elements from a longer work in progress and can be shown together, separately or can be used by other artists as inserts into their own work. They can be used freely and are proposed to be distributed freely. The Sea and Poison. This video work makes reference to Goat Island’s work The Sea and Poison and the relationship of the body to narcotics.

Ana Claudia Souza Pátria, Daniela Azevedo de Araújo, Fabiano Dias, Michelli Karen Luersen, Renata Nogueira de Martinez, Thiago José da Silva Rodriguez_BRA



A influência da arquitetura na tipografia do Teatro Municipal de São Paulo

O trabalho tem como objetivo discutir a relação entre os projetos arquitetônico e tipográfico da fachada do Teatro Municipal de São Paulo. Para traçar esse paralelo, buscamos identificar a tipografia utilizada na fachada do teatro e os estilos arquitetônicos a que pertence.

The objective of this work is to discuss the relation between the typographical and architectural projects of the façade of the São Paulo Municipal Theater. To trace this parallel, we tried to identify the typography used in the theater façade and the architectural styles to which it belongs.

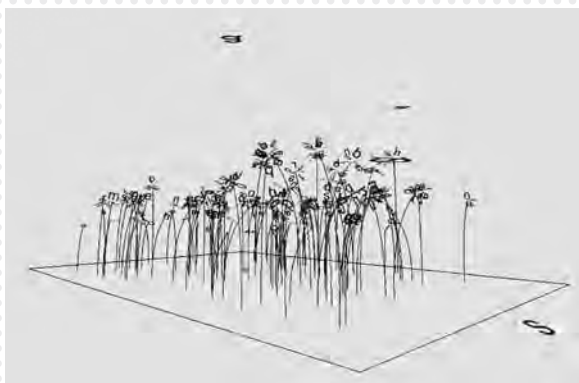
Ana Signorini_BRA



André Ferreira, Carla Mancini, Felipe Szulc,
Mateus Knelsen, Mileine Assai Vaz, Pamela
Cardoso, Tânia Harumi Taura_BRA



Andreas Müller_DEU



Mar/Terra/Céu

O projeto inclui três pequenos vídeos feitos a partir de fotografias digitais, imagens em movimento, texto na tela e trilha sonora original. Os vídeos retratam a busca de uma mulher que deseja se conectar com o mundo a sua volta, através de suas fotografias. A primeira peça mostra seu encontro com o céu, a segunda fala sobre a terra e uma tentativa de criar raízes e a terceira peça mostra sua união com água e mar.

The project consists of three short video pieces using digital still images and moving images; text on screen and original sound composition. The videos portray a woman's search to connect with the world around her through taking photographs. The first piece shows her encounter with the sky. The second one is about earth and an attempt to find roots. The last piece shows the woman's union with water and the sea.

A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipograffiti

Os espaços analisados escolhidos como tema são muros e paredes da cidade, para que, com base nas manifestações encontradas, fosse possível realizar uma análise tipográfica de fontes que tenham inspirações na arte urbana. A finalidade deste estudo foi criar uma base de conhecimento para a realização de uma animação de 1 minuto.

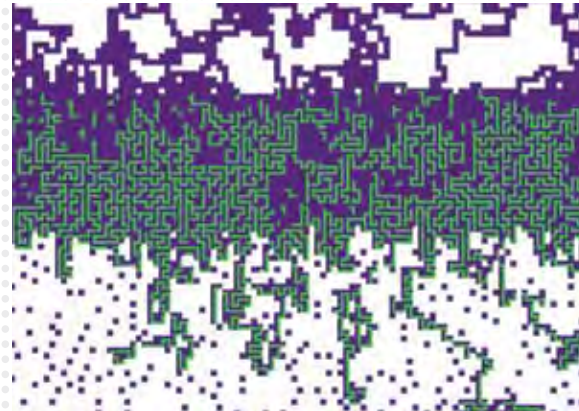
The analyzed spaces chosen as research subjects are city walls, and based on the manifestations found on such supports, a typographical analysis became possible, in order to understand and to study contemporary fonts inspired by urban art. The research became a knowledge basis for the accomplishment of a 1-minute animation.

For All Seasons

Uma peça sobre memórias e estações, usando elementos da representação textual da memória para criar uma interativa. É o resultado de mais de um ano de trabalho e do desejo de desconsiderar totalmente a implementação e meu atual nível técnico quando penso o conceito de uma peça.

A piece about memories and seasons, using the elements of the textual representation of the memory to create an interactive one. This is the result of over a year of late nights and weekends and the desire to completely disregard implementation and my current skill level when thinking up the concept for a piece.

Andrei R. Thomaz_BRA



Another 3d Engine

Motores 3d são encontrados em qualquer software (jogo ou aplicativo) que utilize gráficos tridimensionais. Eles são responsáveis pela renderização (exibição) desses gráficos, realizando o desenho de polígonos, o cálculo da perspectiva e do sombreado e o preenchimento com texturas.

3D engines can be found in any software (game or application) using 3D graphics. They are responsible for the rendering (exhibition at the screen) of these graphics, doing the drawing of polygons, the calculation of perspective and shading, and the texturing of objects.

Daedalus and Ariadne

Daedalus and Ariadne consiste em duas animações, geradas por computador, em tempo real, que mostram labirintos sendo gerados e solucionados.

Daedalus and Ariadne consists in two animations, generated by software in real time, that show the generation and the solving of mazes.

Labyrinth Zero

Labyrinth Zero é um jogo de labirinto no qual você precisa chegar ao centro do labirinto e pegar a esfera vermelha que está no pedestal central. O que torna o labirinto tão difícil é o fato de suas paredes serem pouco visíveis. Para facilitar sua tarefa, você pode pegar os cubos vermelhos, localizados nos pedestais mais baixos, que tornam o labirinto visível por um determinado período de tempo.

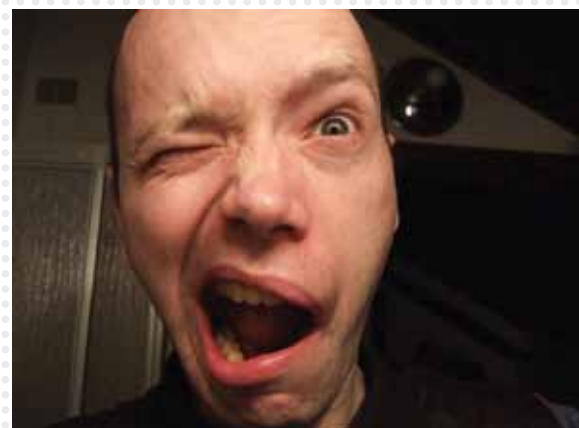
Labyrinth Zero is a maze game in which you must reach the center and take the red sphere that lies in the central pedestal. What makes the maze so hard is the weak visibility of its walls. To make your task a little easier, you can take the red cubes that lie in the shorter pedestals. They make the maze visible for a short interval of time, when you can walk faster through the maze.

One Liner Videos

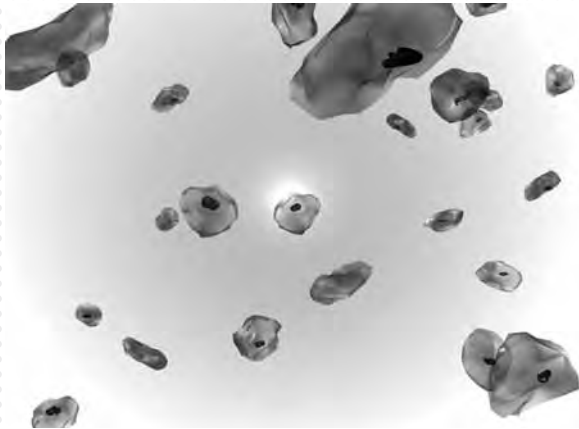
Uma coleção de nove vídeos muito curtos (5-12s, sem contar as telas de créditos), para exibição em ocasiões informais. Os vídeos na verdade exploram o potencial social de equipamentos móveis de multimídia, como Portable Media Centers. Estes vídeos pretendem funcionar como piadas no fluxo natural de uma conversa.

One Liner Videos is a collection of nine very short videos (5-12s, not counting title screens), for showcasing on informal occasions. The videos actually explore the socializing potential of multimedia mobile devices such as Portable Media Centers. These videos are intended to function as jokes in the flow of a natural conversation.

Andreja Andric_ITA



Angélica Beatriz_BRA

**Desenvolvimentos espaciais: Tramas 1**

“Desenvolvimentos espaciais: Tramas 1” é uma animação computacional cíclica composta por uma fase que tem duração de 1 minuto e 10 segundos. A animação mostra o desenvolvimento de pontos, linhas e tramas no espaço, fazendo alusão ao ciberespaço, marcado por um constante movimento de crescimento e complexidade. O ciberespaço é formado por dados interligados e seu desenvolvimento multidirecional faz alusão ao rizoma de Deleuze e Guattari.

“Spatial Developments: Webs” is a looping computer animation that shows the development of dots, lines and webs in the space, in a reference to cyberspace, which has the constant growth in complexity as a characteristic. Cyberspace is formed by linked data, and its multidirectional development makes reference to Deleuze and Guattari’s rhizome.

Antonio Mendoza_USA

**ImagePirate**

Usando videoclipes manipulados, ruído processado e código de computador, imagepirate.com cria um estado onírico, induzido por drogas, que seqüestra seu desktop e surfa o id. As páginas da web se abrem umas sobre as outras, competindo por atenção e desencadeando ciclos de memória enquanto sons e imagens colidem aleatoriamente e implodem.

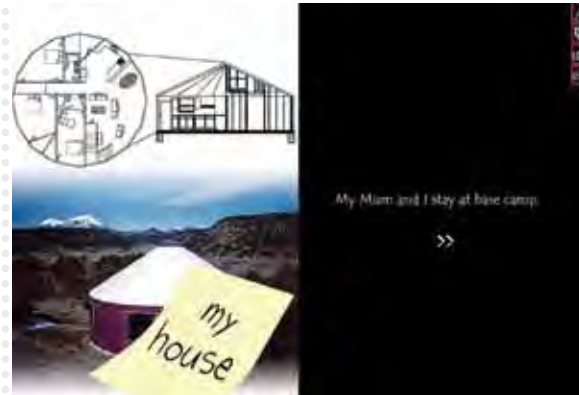
Using manipulated videoclips, processed noise and computer code, imagepirate.com creates a drug-induced, dream-state that hijacks your desktop and channel-surfs the id. Web pages launch over each other, competing for attention and triggering memory loops as sounds and images randomly collide and implode.

Subculture

Subculture é um paraíso autístico na web, cheio de informação mas preso em um padrão irritantemente repetitivo. Ele é alternativamente simples e complicado, desanimador e excitante, lindo e feio, inútil e importante, organizado e caótico. Subcultura funciona como uma metacolagem cujas páginas separadas funcionam como elementos ativos em sua lógica narrativa.

Subculture is an autistic web paradise, full of information but stuck in annoyingly repetitive pattern. It is alternatively simple and complicated, discouraging and enticing, beautiful and ugly, pointless and meaningful, organized and chaotic. Subculture works like a meta-collage in which the separate pages act like active elements in its narrative logic.

Babel_CAN

**Inanimate Alice, Episode 1: China**
Inanimate Alice, Episode 2: Italy

Inanimate Alice mostra a vida de uma garota que cresce no início do século 21, através de seu blog e de aventuras multimídia esporádicas que preenchem sua vida da infância até os 20 anos. Foi criada por Sensory Perspective para ajudar a chamar a atenção para a questão da eletro-sensibilidade e da poluição potencialmente prejudicial que resulta das comunicações sem fio.

Inanimate Alice depicts the life of a young girl growing up in the early years of the 21st century, through her blog and episodic multimedia adventures that span her life from childhood through her twenties. It has been created by Sensory Perspective to help draw attention to the issue of electro-sensitivity and the potentially harmful pollution resulting from wireless communications.

Urbanalities

O que é? Um cruzamento entre um conto, um poema, um quadrinho animado e um musical. O texto é gerado aleatoriamente enquanto você assiste, por isso você nunca verá duas vezes exatamente a mesma história. Por quê? Porque a web tem poucas mini-histórias-musicais-multimídia, ou talvez porque simplesmente saiu assim.

What is it? A cross between a short story, a poem, an animated comic and a musical. The text is randomly generated as you watch, so you will never see twice exactly the same story. Why? Because the web is short of mini-multimedia-musical-stories, or maybe because it just turned out that way.

Barry R. Jones_USA

**For Vivian**

Vivian foi uma menina de Charlottesville, Virgínia, que morreu em 1932 aos 8 anos de idade. Cinco anos antes de ela morrer, a mãe de Vivian, Carrie, foi o centro de um famoso caso na Suprema Corte conhecido como Buck versus Bell. Em sua decisão, a Suprema Corte decidiu que era aceitável o estado de Virgínia sentenciar Carrie à esterilização compulsória, já que ela e sua filha tinham “mente fraca”. Essencialmente, a Suprema Corte disse que a existência de Vivian era um fardo para a sociedade e o mundo seria um lugar melhor sem ela.

Vivian was a little girl from Charlottesville, Virginia, who passed away in 1932 at eight years old. Five years before she passed away, Vivian’s mother, Carrie, was the center of a famous Supreme Court case known as Buck v. Bell. In their decision, the Supreme Court decided that it was acceptable for the state of Virginia to sentence Carrie to compulsory sterilization, since both she and her daughter were “feeble-minded”. The Supreme Court in essence said that Vivian’s existence was a burden on society and the world would be a better place without her.

Barry Smylie, Paul Kovanen, Tony Cooper Mendoza_CAN

*A Camp, eh*

Documentário de uma excursão de desenho ao norte de Ontário com galerias em html do trabalho feito no local e uma história em Java com aquarelas terminadas em meu ateliê.

Documentary of a sketching trip to northern Ontario with html galleries of the work done on site and a JAVA story board with watercolour paintings completed in my studio.

Calin Man_ROU

*f1v3_5t3p5*

Cinco passos para atravessar a rua na cidade de javascript: Passo 1. Comece digitando uma palavra. Passo 2. Balance a janela. Passo 3. Salte no meio da rua. Passo 4. Visite re-Voltaire e escolha uma cor. Passo 5. Descubra o tempo que passou no passo 1.

Five steps to cross the street in javascript town: Step 1. Type a password to begin. Step 2. Shake the window. Step 3. Jump in the middle of the street. Step 4. Visit reVoltaire and choose a color. Step 5. Find out the time spent on step 1.

Brit Bunkley_NZL

*Animal Vignettes*

O vídeo é uma série de vídeos curtos relacionados, criados pela justaposição de vídeos animados compostos em 3D com gravação digitalmente alterada da paisagem. A terra é tirada da região de Wanganui, no sul da Nova Zelândia. Esta série de vinhetas oníricas curtas se refere obliquamente a deslocamentos psicológicos, assim como ambientais e sociais. Terríveis ameaças da natureza e choque de culturas em paisagens oníricas de paranóia e beleza natural.

The video “Animal Vignettes” is a series of short related videos created juxtaposing composited 3D animated videos with digitally altered footage of landscape. The land is taken from the southern Wanganui region of New Zealand. This series of short dreamscape vignettes obliquely refers to psychological as well as environmental and social dislocations. Ominous threats of nature and culture clash in dreamscapes of paranoia and natural beauty.

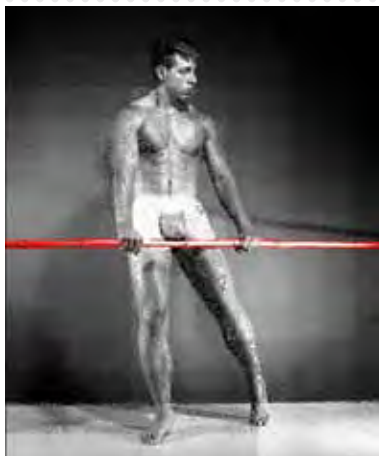
Cacofonia [Ana Valéria de Loiola, Denise de Lira Garcia, Elisangelo dos Santos Souza, Keila Mendes, Fernanda Salles, Lorena Moreira, César Dufolk, Ligia Jeon, Galileo Giglio, Ihon Yadoya]_BRA

*Cacofonia*

O vídeo trabalha o estímulo visual, buscando uma não-leitura de alguns elementos gráficos e visuais. Asd linguagens de sinais e em braile são visíveis, porém não compreensíveis. As diversas mídias exploradas na videoinstalação provocam diferentes leituras, desse modo transformando a mensagem em uma cacofonia decifrada pelos diversos olhares complementares.

The video works visual stimulation, searching a non-reading of some graphical and visual elements. The sign and braille languages are visible, but not understandable. The different media explored in the video installation provoke diverse readings, thus transforming the message into a cacophony deciphered by the several complementary looks.

Bruce Eves_CAN

*“Four shorts”*

Como ao preparar uma refeição a partir de restos deixados na geladeira, “Four shorts” é o simples resultado de limpar meu disco rígido. Enquanto essas quatro obras muito curtas são demasiado insubstanciais para se manterem individualmente, juntas elas formam uma narrativa tênue sobre desaparecimento e perda.

Four shorts (2006): like throwing together a meal from disparate leftovers cluttering up the refrigerator, “Four shorts” is the simple result of clearing out my hard drive. While these four very short works are far too insubstantial to stand on their own, together they form a tenuous narrative about disappearance and loss.

Candelaz [Oliver Schulte, Maik Timm]_DEU

*Alpine Symphony*

O título e a estrutura narrativa derivam da “Sinfonia Alpina” de Richard Strauss. Strauss originalmente quis chamar sua composição de “O Anticristo” (após F. Nietzsche), o que no seu caso não pretendia ser inevitavelmente uma questão anti-religiosa, mas sobretudo um tema representativo da época do Iluminismo, adotando novas idéias de liberdade e independência da humanidade.

The title and narrative structure derive from Richard Strauss’ “An Alpine Symphony”. Strauss originally wanted to name his composition “The Antichrist” (after F. Nietzsche), which in his case was not inevitably meant to be an anti-religious issue, but more of a representative theme for the Age of Enlightenment, encompassing new thoughts of liberty and independence of humankind.

Carlos Praude_BRA

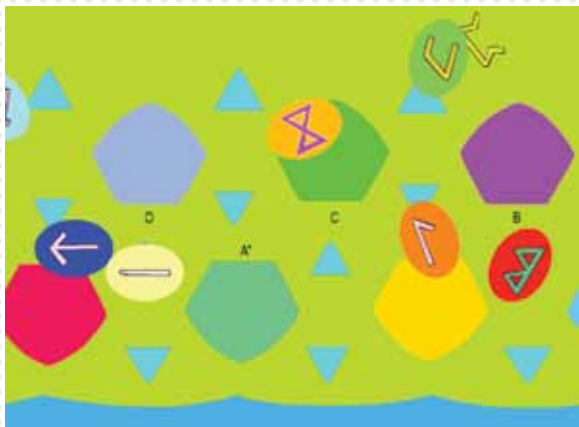


Imaginário Espacial

As imagens são apresentadas como conjuntos de polígonos que podem ser preenchidos com texturas ou cores, sendo que cada ação do ator resulta em uma nova composição de cores, texturas ou formas. Tais funcionalidades podem ser reutilizadas por um procedimento de animação sistematizada, com uma função de animação ativada na ausência do ator, através de um objeto temporizado que identifica quando ninguém interage com o sistema.

Images are presented as groups of polygons that can be filled with textures or colors. Each actor's action results in a new composition of colors, textures and shapes. Such features can be reused by an internal animation procedure triggered by a sensor that identifies when no one interacts with the system.

Caroling_USA



TLM Lights of Mind, Blessings

Você pode imaginar ver uma parte da sua mente enquanto envia uma bênção? As luzes da mente são: Pineal – A lanterna da glândula pineal ilumina e fornece transporte dentro da mente. Estrela – A luz da Estrela Líquida da Mente é ambiente e condução. Emoção – A Esfera das Emoções rodeia a célula cerebral. Cérebro – A Célula Cerebral inclui a TLM. Cósmico – Os Sucos Cósmicos são estações de energia verde e douradas nos cantos. Músculo.

Could you imagine seeing part of your mind as it sends a blessing? The lights of mind are: Pineal – Pineal gland lantern illuminates and provides transport within the mind. Star – Liquid Starlight of the Mind is environment and conduit. Emotion – Sphere of the Emotions surrounds the brain cell. Brain – Brain Cell includes the TLM. Cosmic – Cosmic Juices are green-gold energy stations at the corners. Muscle.

Color Healing Generator

Esta obra tem dois layouts. Eles parecem diferentes, mas têm os mesmos elementos e se comportam da mesma maneira. As cores e as posições das runas são escolhidas aleatoriamente. O layout EIE (EIEball) é um poliedro geométrico achatado. O layout circular é como um tecido de runas comum, com quadrantes e círculos concêntricos. As runas são espalhadas pela extensão de cada layout.

This work has two layouts. They look different, but have the same elements. And they behave the same. Colors and rune positions are chosen at random. The EIE (EIEball) layout is a flattened geometric polyhedron. The circular layout is like a common rune cloth with quadrants and concentric circles. Runes are cast over the extent of each layout.

Celia Eid_FRA



Le Rire du Coq

E se o galo risse? Ele se liberaria de todos os preconceitos que lhe são atribuídos desde a Antiguidade. Ele se inscreveria em um novo bestiário contemporâneo que traduziria o desejo profundo de mudança. A idéia do filme surgiu da música. Apesar de não ser narrativa, a animação é uma reflexão sobre as representações e as simbologias de um personagem.

And what if a rooster could laugh? He would be free from the reputation that sticks to him since very ancient times. He makes part of the modern bestiary which expresses the deep desire of change in the human being. The idea of the animation came up from the music. Without being narrative, the animation is a reflection about the representations and the symbolism of a character.

Christoph Wachter, Mathias Jud_CHE



Zone*Interdite

Partindo da ambição artística de obter nossa própria imagem do mundo, descobrimos alguns blecautes – que mascaram nossas percepções. Quando observamos áreas militares restritas, nossa atenção ficava imprecisa. “Zone*Interdite” reconstrói o terreno de que nossa reflexão foi privada, em dois níveis diferentes: o nível 1 mostra o projeto na Internet. O nível 2 reconstrói determinadas áreas como mundos artificiais virtuais em 3D.

Starting with the artistic ambition of gaining our own picture of the world, we discovered certain blackouts – maskings of our perceptions. When observing military restricted areas, our attention got blurred. “Zone*Interdite” reconstructs the terrain which our reflection has been deprived of, on two different levels: Level 1 shows the Internet project. Level 2 reconstructs particular areas as artificial virtual 3D worlds.

Christophe Bruno_FRA



Human Browser

Human Browser é uma série de performances em Wi-Fi baseadas em um Google Hack, envolvendo um agente conectado à internet. Uma das motivações da peça foi substituir a interface tecnológica habitual pela mais antiga interface que conhecemos: o ser humano.

Human Browser is a series of Wi-Fi performances based on a Google Hack, involving an internet connected actor. One motivation of the piece was to replace the usual technological interface with the oldest interface we know: the human being.

Cibils_ITA



Idéias Verdes

Idéias verdes: Caracol Aplysia/Bety Work/Genres Memory/El Estado del Arte/Blake Toshiba/Lezlan Keplost/Sud Spider Legend/Combate 54 Cortos/In der Höhe/... “idéias verdes incolores dormem furiosamente”, paradoxo de Noam Chomsky. Dadas as suposições de homogeneidade no trabalho e de uma função de produção uniforme, este estudo representa um método válido para medir a produtividade do trabalho marginal.

Idéias verdes: Caracol Aplysia/Bety Work/Genres Memory/El Estado del Arte/Blake Toshiba/Lezlan Keplost/Sud Spider Legend/Combate 54 Cortos/In der Höhe/... “ideas verdes incolores duermen furiosamente” paradox of the Noam Chomsky “colorless green ideas sleep furiously” oxymoron of Noam Chomsky. Given the assumptions of labor homogeneity and a uniform production function, this study represents a valid method of measuring marginal labor productivity.

Ofelia/ailefO

Ofelia é uma instalação em vídeo que explora a visão romântica da morte expandindo, no tempo, o momento preciso da agonia, os segundos antes das representações silenciosas e pacíficas da morte. A beleza da morte em imagens como Ofélia nos seduziu. Assim, para explorar essa beleza, é necessário explorar os momentos bárbaros de perda: o segundo antes da postura pacífica do corpo morto.

Ofelia is a video installation that explores the romantic view of death by extending, in time, the precise moment of agony, the seconds before the silent and peaceful representations of death. The beauty of death in images like Ophelia has seduced us. So, in order to explore that beauty, it is necessary to explore the barbaric moment of loss: the second before the peaceful posture of the dead body.

Bono Probability Positioning System Version 2: Google Bono

Sabemos que para um visitante de Dublin uma importante atração é a possibilidade de ver o líder do U2 e celebridade internacional, Bono. O Bono Probability Positioning System Version 2 Google Bono (beta) usa a extensa rede de câmeras de vigilância de Dublin com software de reconhecimento facial e os Mapas Google para permitir que os visitantes determinem a probabilidade de ver Bono em algum dos locais mais prováveis no centro de Dublin em tempo real.

We know that for a visitor to Dublin an important attraction is the possibility of seeing U2 frontman and international celebrity, Bono. The Bono Probability Positioning System Version 2: Google Bono (beta) uses Dublin’s extensive surveillance camera network with facial recognition software and Google Maps to allow visitors to determine the probability of seeing Bono in any of the most probable locations in Dublin’s city centre in real time.

Corby, Baily_GBR



Cyclone.soc

O projeto mapeia conversas textuais baixadas e editadas de grupos de discussão políticos e religiosos para as curvas isobáricas de uma visualização climática de furacões, dinâmica e interativa – cujas estruturas complexas são usadas para visualizar a vibração e os fluxos das conversas desses grupos.

The project maps textual conversation downloaded and edited from the political and religious newsgroups to the isobars of a dynamic, interactive weather visualization of hurricanes – whose complex structures are used to visualize the conversational churn and eddies of the newsgroup conversations.

Claudia Salamanca_COL



Conor McGarrigle_IRL



Daniel Scheibel, Ferdinand Weinrother_DEU



The Unseen Video

Um videoclipe musical dinâmico e controlado pelo clima para “You Make Me Feel”, de Mike Milosh. The Unseen Video é muito mais que um clipe normal, estático. É um vídeo que é afetado pelo clima e a hora local, do ponto de vista do espectador. Queremos criar novas sinergias entre música, vídeo e o entorno do espectador.

The Unseen Video, a weather-controlled, dynamic music video for Mike Milosh’s “You Make Me Feel”. The Unseen Video is much more than a normal, static music video. It is a video that is affected by the weather and local time from the position of the viewer. We want to create new synergies between music, video and the viewer’s surroundings.

Danilo Sassini, Ivanilda de Jesus, Maykol Arancibia, Paula Fedi, Pedro Henrique Mattos, Raquel Oliveira, Ricardo Fiorotto_BRA

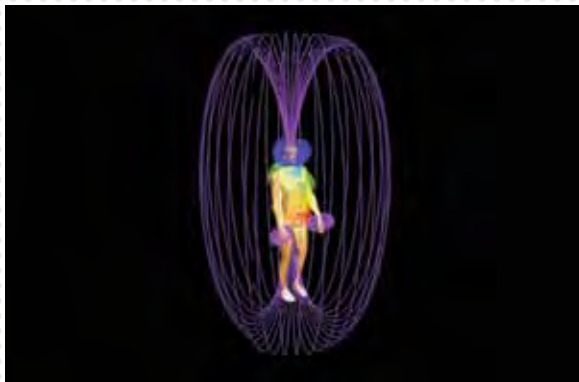


HyperStream

Através de um clipe não-linear e interativo, pretendemos mostrar o contexto do movimento Styling e sua vertente Streamlining, e como estes influenciaram a indústria automobilística de sua época. Para isso, fragmentamos o clipe em diversos núcleos de informações auto-explicativos, possibilitando ao usuário navegar entre esses núcleos de uma maneira interativa.

Through a non-linear and interactive video, we intend to show the meaning of the Styling movement and its Streamlining source, and how they have influenced the auto industry. Thinking about that, we cut the video in several different self-explanatory information cores, allowing the user to navigate among these cores in an interactive way.

Daveluke_BRA

**Chakra Man**

“A palavra ‘chakra’, do sânscrito, significa roda, foco em movimento ou vórtice.” Temos sete chakras principais, que se ligam entre si e ligam os corpos físico, astral, vital e outros. Através dos chacras, a energia sutil de dimensões extrafísicas é transformada em energia para abastecer a dimensão física do corpo.

“The word ‘chakra’, from Sanscrit, means wheel, focus in movement or vortex.” We have seven main chakras that are interconnected and connect the physical, astral, vital and other bodies. Through the chakras, the subtle energy of extra-physical dimensions is transformed into energy to feed the physical dimension of the body.

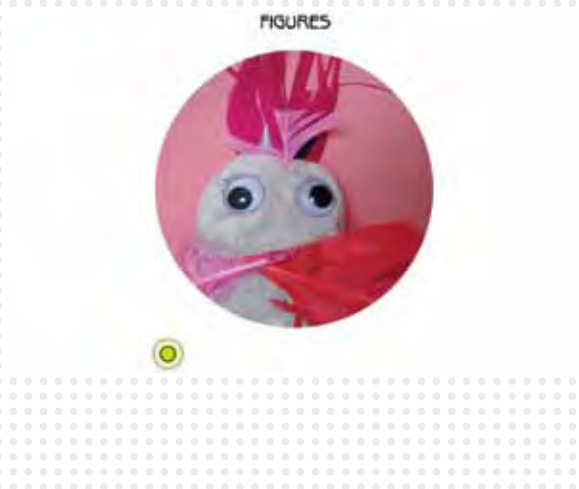
David Sullivan_USA

**ReSpore NOLA**

ReSpore NOLA é uma obra na internet inspirada nas manchas cor-de-rosa de mofo que cresceram em bolhas escuras nas paredes e tetos de minha família e meus amigos em Nova Orleans, depois do furacão Katrina. Esta recriação digital de um fenômeno orgânico é um lembrete da situação das pessoas que ainda moram em Nova Orleans e na costa do golfo do México.

ReSpore NOLA is an internet work inspired by the pink dots of mold that grew into dark, fuzzy blobs on my friends’ and family’s walls and ceilings in New Orleans, post-Katrina. This digital recreation of an organic phenomenon is a reminder of the ongoing plight of people in New Orleans and along the gulf coast.

David Zerah_FRA

**www.internetworkshops.org**

É a organização de uma série de encontros entre artistas de diferentes horizontes e públicos. Sua finalidade é a realização de um website que apresentará, online e no espaço de exposição, um processo de produção de imagem: vídeos, fotos, textos, desenhos, filmes de animação. Esse dispositivo implica as idéias de diálogo e intercâmbio. A proposta é uma oportunidade de mostrar que é fácil comunicar arte hoje.

It is the organization of a series of meetings between artists from diverse horizons and audiences. Its finality is the realisation of a website that will present, online and in the exhibition space, a procedure of image production: videos, photos, writings, drawings, animation films. This device implies the notions of dialog and exchange. This proposition is an occasion to show that it is easy to communicate art today.

Deanne Achong_CAN

**Flight Path: A Bird in the Google**

É uma obra baseada em Flash que apresenta uma coletânea de histórias sobre pássaros. As imagens e animações também são coloridas aleatoriamente com o tempo. As animações sobre pássaros são filmes reconfigurados, encontrados no arquivo online de fonte aberta Prelinger, e um “filme caseiro” reconfigurado sobre pássaros durante uma visita a Trinidad.

It is a Flash-based work that features a collection of stories about birds. The images and animations are also randomly colourized over time. The animations about birds are both re-configured movies found on the open-source Prelinger online archives and a re-configured “home movie” about birds while visiting Trinidad.

DH Admann_DEU

**Collection of Contemporary Fine Art Fame**

Esta é uma obra de arte híbrida e interativa. Consiste em 299 cartões colecionáveis dos mais famosos artistas contemporâneos vivos. Os cartões são colecionados em um álbum de 75 páginas de alta qualidade. Cada cartão tem um código único de dez caracteres. Esse código é uma chave de autenticação e é usado para indicar seu dono. Cada álbum tem dois códigos de autenticação e também devem ser registrados.

This is an interactive and hybrid artwork. It consists of 299 collectable cards of the most famous, contemporary fine artists alive. The cards are collected in a high-quality 75 page album. Each card has a unique ten-character code. This code is an authentication key and is used to assign its owner. Each album has two authentication codes and must also be registered.

Dimaquina_GBR

***Don't Shoot, Shout (game)***

Este é um jogo simples. Não é sobre roubar carros, matar monstros ou resgatar princesas. Não, não é sobre a vida artificial ou esquecer de pôr água na sua planta virtual, ou pagar o aluguel de uma casa de sonhos que você não possui. Este é um jogo sobre a voz, mais precisamente a voz coletiva. É sobre sistemas “democráticos” de avaliar decisões. Por mais prático que isto possa ser, as opiniões sempre são vistas de perspectivas diferentes.

This is a simple game. It is not about stealing cars, killing monsters or rescuing princesses. No, it is not about artificial life or forgetting to water your virtual plant or paying the rent of a dream house you don't have. This is a game about voice, more precisely, the collective voice. It is about “democratic” systems of evaluating decisions. As practical as this can be, opinions are always seen through different perspectives.

EchoMe-xer

EchoMe-xer permite que você construa sua própria paisagem sonora usando uma arena virtual. É uma maneira de dar total controle sobre os sinais deixados para trás, dando-lhe o poder de manipular sua composição de vestígios. A interface, centrada no espaço, permite que você grave unidades de som e brinque com elas, sampleando e remixando, criando seu próprio ritmo, quase como uma beat-box virtual.

EchoMe-xer lets you build your own soundscape using a virtual arena. It is a way to give total control over signals left behind, giving you the power to manipulate your own trace composition. The interface, centred in the space, allows you to record units of sound and play around with it, sampling and remixing yourself, creating your own rhythm, almost like a virtual beat-box.

Dylan Davis_AUS

***Loud versus Quiet***

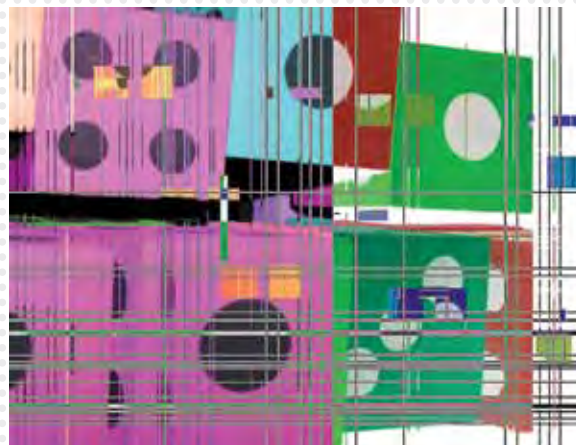
É uma aplicação interativa. As pessoas dentro da aplicação reagem a sons externos que controlam suas emoções. Algumas pessoas gostam de ruído, outras não. Esses resultados serão explorados pelo usuário. A aplicação percebe o input de áudio através do microfone, CD ou qualquer áudio na máquina.

It is an interactive application. The people inside the application respond to external sounds that control their emotions. Some people like noise, some people don't. These outcomes are for the user to explore. The application senses audio input via the microphone, CD or any audio on the machine.

Esther Hunziker_CHE



Eva Olgiaati_USA



Evelin Stermitz, Jure Kodzoman, Ljiljana Perkovic, Loritz Zbigniew_AUT

***North***

“North” é uma adaptação online do romance “Nord” de Felix Zbinden. É uma narrativa audiovisual online que leva a literatura a uma nova forma de contar histórias. “North” se baseia em três capítulos que contam a história de uma mulher chamada Ly, que é contratada para seguir um homem. Sua busca por pistas é gravada em texto, áudio e imagem. Cada capítulo tem sua própria dramaturgia diferenciada.

“North” is an online adaptation of the novel “Nord”, by Felix Zbinden. It is an audiovisual online narration, which brings literature to a new digital form of storytelling. “North” is based on three chapters that tell the story of a woman called Ly, who is commissioned to shadow a man. Her search for clues is recorded in text, audio and image. Each of the chapters has its own differentiated dramaturgy.

Mov#1, Mov#3, Mov#5

Eu insiro uma foto digitalmente retocada no computador. Rodo programas com instruções recodificadas diversas vezes – em novas combinações, funções e seqüências estranhas – até que recebo um filme acabado ou uma peça da qual retiro apenas algumas fotos. Estas são ampliadas em tamanho parede. Bug Art é provavelmente o que melhor descreve meu trabalho.

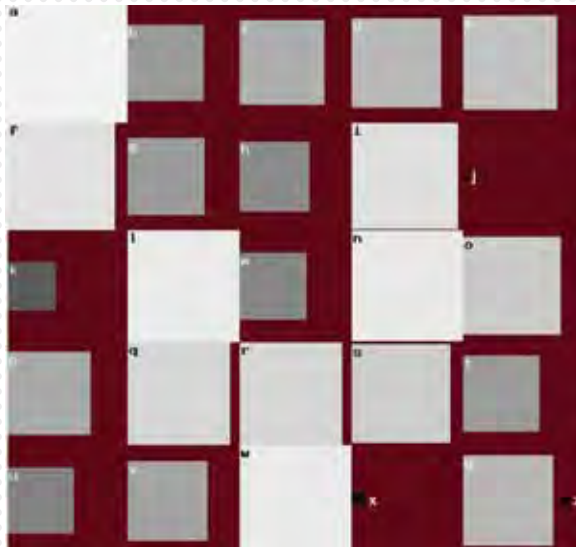
I feed a digitally retouched picture into the computer. I run programs with coded instructions over and over again – in new combinations, odd functions and sequences – until I receive either a finished movie or a piece from which I only take stills. The stills are being blown up to wall-size prints. Bug Art is probably what best describes my work.

World of female avatars

É um projeto para uma maior compreensão das mulheres e sua relação com seus corpos. Usando a Internet como mídia de pesquisa artística, será coletado o maior número possível de registros de culturas diferentes. Um chamado público por fotos de corpos femininos e textos pessoais sobre o corpo será apresentado neste projeto de net-art. As fotos enviadas serão usadas numa colagem digital para criar novos corpos – os avatares do corpo feminino, que a partir de agora viverão no cybermundo de avatares femininos.

It is a project for an expanded understanding of women and their relation to their bodies. By using the internet as an artistic survey media, as many different entries from different cultures as possible will be collected. A public call for female body pictures and text with personal statements about the body will be presented at this net-art project. The submitted pictures will be used for a digital collage to create new bodies – the avatars of the female body, which from now on will live in the cyberworld of female avatars.

Frieder Rusmann_DEU



Google Snippet-Pictures Ad(d)Sense

A (texto-) imagem depende da busca e do algoritmo da máquina de busca na Internet Google. A Google retorna dez respostas por pergunta, com resumos curtos, os “Snippets”. Eu escrevi um programa que seleciona os Snippets e gera com esse texto uma imagem em tempo real. Os Snippets são produzidos por um gerador randômico, em número e disposição que depende das linhas ou do número de pixels escolhidos. O que você vê é uma (texto-) imagem baseada na e dependente da Internet.

The (text-) picture depends from the searching and algorithm of the internet search engine Google. Google gives back ten hits per inquiry, with a short summary, the “Snippets”. I have written a program that selects the Snippets and generates with this text a picture in real time. The Snippets are put by a random generator, in number and position depending on the chosen lines or pixel number. What you get is a net-based and net-dependent (text-) picture.

Fundamental Research Lab_USA



Float

Float (Flutuar) é um espaço coletivo experimental, o jogador do mercado mental, um programa equipado com a capacidade de reunir informação e aprender durante a interação não-linear. Float lida com estratégias corporativas para construir “produtos intelectuais”; ele testa os modelos de propriedade, direitos autorais e “branding”; defende a exploração de temas experimentais como cyber-art, mídia tática, hacktivismo e inteligência artificial.

Float is an experimental collective software space, the mind market player, a program equipped with the ability of gathering information and learning during the nonlinear interaction. Float deals with the corporate strategies to construct “intellectual products”; it tests the models of ownership, copyright, and branding; supports the exploration of experimental topics as cyber-art, tactical media, hacktivism, artificial intelligence.

State of Emergency Embassy

É uma infra-estrutura online e física que lida com espionagem de dados e códigos no espaço www e que oferece um quadro para reflexão sobre problemas de dominação e tratamento no complexo ambiente urbano. A embaixada presta serviços consulares e organiza cursos de criptografia.

It is an online and physical infrastructure which deals with spying on data and codes in the www space and provides a frame for reflection about problems of domination and treatment in the complex urban environment. The embassy renders consular services and organizes courses of cryptography.

Goat [Simon Fildes, Katrina McPherson]_GBR



Guez David_FRA



Gustavo Lassala_BRA



www.move-me.com website and touring video booth

É uma oportunidade única para qualquer pessoa experimentar ser um performer e ter seu trabalho visto na World Wide Web. A beleza de move-me.com é que oferece um formato padrão de vídeo com que trabalhar – como uma foto de passaporte. Aí, cada usuário individual pode colocar sua imaginação, criatividade, humor, técnica e passos de dança favoritos.

It is a unique opportunity for anyone to experience being a performer and to have their work seen on the world wide web. The beauty of move-me.com is that it provides a standard video format to work with – think passport photo. Into this, each individual user can pour their imagination, creativity, wit, skill and favourite dance moves.

2067 – email@futur

2067 é uma net-arte que propõe enviar uma mensagem de e-mail para o futuro pela Internet. Sendo o conceito simples, 2067 na verdade se concentra em suas conseqüências: espera, memória e correspondência, mas também nos aspectos da relatividade de nossa consciência em relação ao tempo e aos outros.

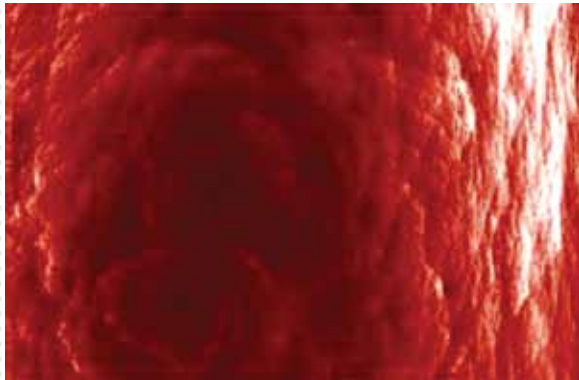
2067 is a net-art that proposes to send an e-mail message in the future via Internet. The concept being simple, 2067 actually focuses on its consequences: waiting, memory and correspondence, but also on the aspect of relativity of our conscience towards time and Others.

Pich(x)ação

O web site tem a finalidade de criar poesia digital, usando como inspiração fotos, sons e letras de pichações capturadas em São Paulo.

The web site has the purpose of creating digital poetry, using as inspiration photos, sounds, and letters of graffiti captured in São Paulo.

Gustavo Rates_BRA



Nerval

“Nerval” é uma instalação de recursos multimídia onde serão projetados simultaneamente dois vídeos sonorizados, lado a lado. As projeções, num exercício de quebra do discurso linear, são tentativas de distanciamento da racionalização na arte, onde se tenta dar grande margem à sensação – que pode nascer entre corpos que se afetam (no caso, obra e espectador).

“Nerval” is a multimedia art installation where two videos are simultaneously projected side by side. The videos, in an exercise of breaking the linear speech, are attempts of staying away from art rationalization, trying to give space to sensation – born from affected bodies (work and spectator).

Tracking Transience: The Orwell Project

É um trabalho de banco de dados que é compilado de um projeto em curso, em que o artista usou tecnologia originalmente destinada a fins militares para cronometrar sua vida durante tarefas cotidianas. O trabalho começou em 2002 depois que o FBI recebeu relatórios de que um árabe que tinha explosivos fugiu no 11 de Setembro.

It's a database work which is compiled from an ongoing project where the artist has used technology originally intended for military purposes to time-stamp his own life during daily performative tasks. The work began in 2002 after the FBI received reports that an Arab who had explosives fled on September 11.

NetAIBO Project

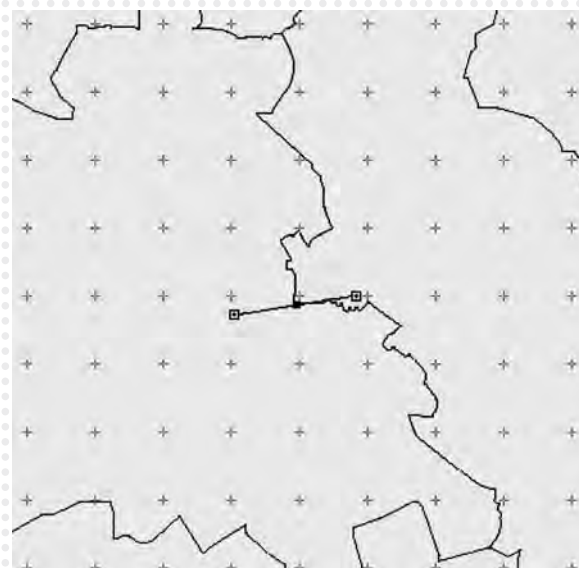
O projeto NetAIBO pretende estabelecer um novo conceito de comunicação na internet, obtendo a sensação de existência no mundo virtual ao interagir com um robô AIBO. Propomos um sistema não-simultâneo de comunicação e compartilhamento de espaço em 3-D usando técnicas web3d e AIBO como interface.

The NetAIBO project aims to establish a new concept of communication over the internet, getting a feel of existence in the virtual world by interacting with an actual AIBO robot. We propose an non-simultaneous communication and 3-D space-sharing system using web3d techniques and AIBO as interface.

Idea! Team [Cauê Madeira, Francesco Sciammarella Jr, Guilherme Bischof, Norson Saho, Rafael Padovani, Rodrigo Miguens, Ronaldo Guerino]_BRA



iIMAGE z[ONE]_BEL



in-vacua.com_GBR



Sob o Olhar do Falcão

Numa cidade desconhecida na década de 40, representações mitológicas travam sua guerra sagrada e atemporal tendo como cenário a humanidade corrupta e mundana do estilo cinematográfico “noir” que, na época, ajudou a definir a identidade urbana da sociedade. “Sob o Olhar do Falcão” é uma transposição de um dos contos da mitologia egípcia, o mito de Hórus, para o cinema “noir”.

In an unknown city in the 1940's, mythological representations clash their sacred battle, having the corrupt humanity as the scenario in the “film noir” style which, in its period, helped to define the urban identity of society. “Sob o Olhar do Falcão” [Under the Hawk's Eye] is a transposition of an Egyptian mythological story, the myth of Horus, to “film noir”.

Citysnapper_5 [Berlin]

O projeto Citysnapper_X é uma abordagem sociológica e visual das principais cidades ocidentais que leva, geralmente durante um mês, a uma coleta diária de imagens e declarações dos habitantes, assim constituindo uma visão inter-subjetiva da cidade – que pode ser acompanhada pela Internet e acessada por meio de um sistema de navegação por hipertexto (http) e cartográfico.

The Citysnapper_X project is a sociological and visual approach of main western cities that leads, usually during a month, to a daily collection of images and inhabitants statements, thus constituting an inter-subjective view of the city – which can be followed on the internet and accessed through a hypertext (http) and cartographic navigation system.

Un_wiki

Uma lista de todas as páginas que abusaram do ambiente democrático da Wikipédia; é a última parada no caminho da destruição.

The Deletion Log is a list of all the pages that have abused Wiki's democratic environment; it is the last stop on the way to destruction.

izoffPlusR3nder [Ivan Ivanoff (izoff),
Jose Jimenez (r3nder)]_ARG



izoff.org

É como uma viagem entre meus medos e minhas raivas. Você precisa entrar em minha experiência pessoal por meio dos botões Enter ou Entrar. Esse botões, que em alguns casos estão escondidos, dão acesso à próxima estação.

It is like a trip between my fears and my angers. You have to get into my personal experience by the Enter or Entrar buttons. These buttons, that in some cases are hidden, give access to the next station.

Crafts

Esta peça é uma corrente de dados, um fluxo de correntes digitais que moldam a composição. O áudio é gerado a partir do que a câmera vê, e o vídeo foi modificado pelo som gerado e o microfone. Nessa composição caótica, descobre-se na observação um ritmo, a ordem que forma a seleção de caos contínuo. É a vida dos dados.

This piece is an eddy of data, a flow of digital currents that mold the composition. The audio is generated from what the camera sees, and the video is modified by the generated sound and the microphone. In this chaotic composition, one discovers in observation a pulse, the order that forms the selection of continuous chaos. It is the life of the data.

Human

Uma narrativa poética curta que descreve nossa visão da condição humana. Da narrativa acima citada, infere-se um jogo de natureza emocional. Você deve entrar em cidades, campos e desertos para perceber um meteorito que cai na sua cabeça. Como é impossível atingir o objetivo declarado e não há marcações ou placares, o jogo tem poucas nuances recreativas. Portanto, é principalmente uma ferramenta poética.

A short poetic narrative that describes our point of view of the human condition. From the aforementioned narration, it is inferred a game of emotional nature. You must run into cities, fields and deserts to perceive some meteorite that hits on your head. Since it is impossible to reach the stated goal and there are no score and scoreboards, the game has few recreational shades. Therefore, it is mostly about a poetic tool.

Live(3vil)

Uma projeção em tempo real que reage à intervenção de nosso corpo. Uma projeção em que se pode ver uma série de bactérias virtuais que caminham livremente até que detectam uma presença, na direção da qual elas correm desesperadamente em busca de sua carne, para devorar sua dor e seus pecados.

A real-time projection that responds to the intervention of our body. A projection in which you can see a series of virtual bacteria that walk freely until they detect a presence, towards which they desperately run in search of its flesh, to devour their pain and sins.

Ina y Güerito_MEX



Llamamiento (Chamamento)

Fragmento de um “fenômeno” que parecesse ser infinito; daquilo que somente pode emanar de uma enorme cidade. Don Agrícola – A mostra mordaz que ilustra o perturbado tecido social de uma vasta cidade. Perezy. * Nota: Don Agrícola e Perezy são alguns dos diferentes alter-egos que o autor utiliza.

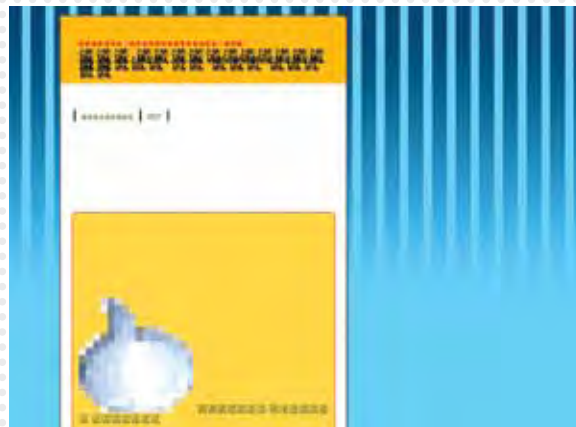
A fragment of a “phenomenon” wich seems infinite; of that which can only emanate from a megalopolis. Don Agrícola – A pungent sample that illustrates the perturbed social tissue of a vast city. Perezy. * Note: Don Agrícola and Perezy are some of the differents alter egos used by the author.

Sexta-Feira

A traição conjugal percebida como um fenômeno cada vez mais comum pela atual sociedade ocidental. Uma tragédia em contínua ascensão. Crise provocada por uma sociedade que se rejeita e insulta a si própria ao não assumir e respeitar a dignidade feminina. Denúncia da evidente ofensa às mulheres cometida por um setor masculino que desconhece e se afasta de sua própria natureza: ser consciente.

Marital unfaithfulness is seen as a very ordinary phenomenon by today's Western society. A tragedy that grows constantly. A crisis that comes into being as part of a society that rejects and damages itself when it doesn't respect and assume the female dignity. A denouncement of the offense committed against women by some men who don't know and who are far away from their own nature: being conscious.

Jaka Zeleznikar_SVN



Changer

Changer é uma extensão, isto é, uma barra de ferramentas adicional para o navegador de Internet Firefox, que acrescenta uma série de disfuncionalidades. Changer permite intervenções em texto e gráfico nas páginas da web através da introdução, reposicionamento, alteração, eliminação e qualquer combinação possível dos quatro. Também pemite uma navegação autônoma e não solicitada da web e o apagamento dos cookies da sessão.

Changer is an extension, i.e., an additional toolbar for the Firefox Internet browser, which adds a series of dysfunctions. Changer enables text and graphic interventions of web pages through the introduction, repositioning, changing, deleting and any possible combination of the four. It also enables autonomous, unsolicited browsing of the web and the deletion of session cookies.

Jessica Gomula_USA



Jhave Seo Gromala [David Jhave Johnston, Jinsil Seo, Diane Gromala]_CAN



Magically Delicious

Este vídeo explora os elementos às vezes abertamente sexuais do ambiente de bares, e os dois elixires mágicos do ritual de paquera – álcool e frases feitas.

This video explores the sometimes overtly sexual overtones of the bar scene, and the two magical elixirs of the dating ritual – alcohol and pick-up lines.

Name Game

Esta é uma exploração interativa do amplo espaço entre palavras de gíria associadas com as partes sexuais do corpo masculino e feminino. Justapostas a seus nomes científicos, as mais de mil palavras de gíria revelam a natureza emocional e subjetiva da gíria, tanto no contexto positivo/carinhoso quanto no negativo/odioso.

This is an interactive exploration of the wide breadth of slang words associated with sexualized male and female body parts. Juxtaposed against their scientific names, the 1000+ slang words reveal the emotional and subjective nature of the slang, in both positive/nurturing and negative/hateful contexts.

Amputation Box

Amputation Box é uma instalação artística. É sobre nascimento, morte, renascimento e como cada corpo faz parte de um corpo maior. É uma meditação visual sobre reencarnação molecular, destinada a provocar admiração. Ela existe virtualmente, fisicamente e mentalmente. São três caixas. Cada uma tem um buraco, dos quais sai luz. Cada objeto enfiado nos buracos é visualmente amputado e re-exibido como um organismo-paisagem. Uma caixa Mineral. Uma caixa Vegetal. Uma caixa Animal.

Amputation Box is an art installation. It is about birth, death, rebirth and how each body is part of a larger body. It is a visual meditation on molecular reincarnation designed to provoke wonder. It exists virtually, physically, and mentally. It's three boxes. Each box has a hole in it. Light comes out of the holes. Every object poked into the holes is visually amputated and redisplayed as a landscape-organism. A Mineral box. A Vegetable box. An Animal box.

Ji Lee_USA



Jillian Mcdonald_USA



The Bubble Project

Nossos espaços coletivos são cada vez mais invadidos pela propaganda. Nós, os “consumidores”, somos ao mesmo tempo alvos e vítimas desse ataque da mídia. O Projeto Balão é o contra-ataque. Os balões são as munições. Uma vez colados por cima das propagandas, os balões transformam o monólogo corporativo em diálogo público. Eles servem como convites abertos às pessoas, que podem preenchê-los com qualquer forma de expressão, sem censura.

Our communal spaces are overrun with ads. We, the public, are both targets and victims of this media attack. The Bubble Project is the counterattack. The Bubbles are the ammunition. Once placed on ads, these stickers transform the corporate monologue into a public dialogue, encouraging anyone to fill them in with any expression free from censorship.

Abstractor

Abstractor é um instrumento simples que pode ser instalado em qualquer aparelho de televisão. Instantaneamente transforma as imagens de televisão em imagens abstratas e hipnóticas. Ele funciona com qualquer programa e canal de TV. Qualquer pessoa pode construir e instalar facilmente o Abstraidor seguindo cinco instruções básicas.

Abstractor is a simple device which can be installed on any TV. It instantly transforms TV viewing into an abstract and hypnotic experience at all times. It works with any program and channel. Anyone can make and install the Abstractor by following five easy steps.

Snow Stories

“Snow Stories” é um website interativo onde a experiência do visitante dependerá de sua própria experiência com a neve. Essencialmente é um misturador de histórias conduzido por dados. Ao entrar no site, o visitante é convidado a compartilhar uma história escrita sobre neve – fantasia, memória ou sonho. Um programa php rastreia essa história em busca de palavras-chaves que constem de um banco de dados de parâmetros categorizados. Elementos visuais de histórias e clipes de texto são organizados nas mesmas categorias nesse banco de dados.

‘Snow stories’ is an interactive website where the visitor’s experience will depend on their own experience of snow. Essentially it is a story remixer driven by data. Upon entering the site, the visitor is invited to share a written story about snow – fantasy, memory, or dream. A php program searches this tale for key words that match a database of categorized parameters. Visual story elements and text clips are organized into the same categories in this database.

Jinsil_CAN

**Sky Reverie**

Sky Reverie é um ambiente de instalação imersivo que combina os domínios corporal, espiritual e virtual. Aqui, a consciência do visitante é orientada de volta a uma infância lúcida e imaculada. Em Sky Reverie os visitantes podem desfrutar elementos visuais e auditivos enquanto brincam fisicamente numa enorme nuvem de plástico inflado.

Sky Reverie is an immersive installation environment which meshes corporeal, spiritual and virtual domains. Here the visitors' consciousness is reoriented back towards that of untainted, lucid childhood. In Sky Reverie, visitors may enjoy visual and audio elements while physically playing with and in a huge inflated plastic cloud.

Jody Zellen_USA

**All The News That's Fit To Print**

Esta obra usa o jornal “The New York Times” como ponto de partida. Ela explora a relação entre o modo como as notícias e as imagens que acompanham as matérias principais são apresentadas online e na versão impressa.

This work uses the daily “New York Times” as its point of departure. It explores the relationship between how the news and the images that accompany headline stories are presented online and in print.

Talking Walls

Talking-Walls é um site dinâmico que explora a linguagem visual das marcas nas paredes e ruas.

Talking-Walls is a dynamic website exploring the visual language of wall and street marks.

Joe Hiscott_CAN

**Business as Usual**

É um filme experimental sobre o trabalhador corporativo capturado em movimento, contra o pano de fundo de seus habitats naturais. Filmado diante das Bolsas de Toronto, Nova York, Londres e Tóquio, ele convida o espectador para um passeio psicótico pelas capitais do poder financeiro do mundo.

It is an experimental film about the corporate everyman captured in motion against the backdrop of his natural habitats. Filmed in front of stock exchange buildings in Toronto, New York, London and Tokyo, Business as Usual invites you along for a psychotic ride through the financial power capitals of the world.

Joerg Piringer_AUT

**Nam Shub Web**

Partindo do contexto textual de websites externos, aplica regras definidas pelo usuário para gerar poesia visual. Essas regras consistem em operações que modificam o texto ou a aparência visual. Cada conjunto de regras pode ser armazenado e publicado para que outros os vejam e modifiquem. No entanto, “nam shub web” não armazena qualquer conteúdo real. Ele apenas registra os comandos para se alterar o conteúdo externo do website.

It takes the textual content of external websites and applies user-defined rules to generate visual poetry out of it. These rules consist of operations that change the text or modify the visual appearance. Each set of rules can be stored and published for others to view and alter. However “nam shub web” does not store any actual content. It only records commands of how to alter the external website content.

Joesser Alvarez_BRA

**Sentido?**

Performance realizada no meio de um lago na floresta amazônica. Qual o sentido das coisas, do homem, da natureza?

Performance released at the core of an amazonic forest lake. What is the sense of things, man and nature?

Aerial Flamenco

Aerial Flamenco é um vídeo documentário experimental que utiliza imagens de pipas de papel em sintonia com música flamenca, numa alusão a Eros e Thanatos, numa dança de vida e morte nos céus da Amazônia.

Aerial Flamenco is an experimental documentary video that uses images of kites coordinated with flamenco music, alluding to Eros and Thanatos, in a life and death dance in the Amazonian sky.

John Vega_USA



Automatic Handwriting Part One

É uma série de quatro partes abstratas de animação baseadas em meu trabalho com modelagem algorítmica e animação em 3D. Cada trabalho da série leva o espectador numa viagem meditativa e hipnótica através dos portais da existência consciente em um mundo abstrato. Este novo trabalho expande a noção da “action painting”.

It is a series of four abstract animation pieces based upon my work with algorithmic 3D modeling and animation. Each work in the series leads the viewer on a mesmerizing, meditative journey through the portals of conscious existence into an abstract world. This new work expands further on the notion of action painting.

Jorn Ebner_GBR

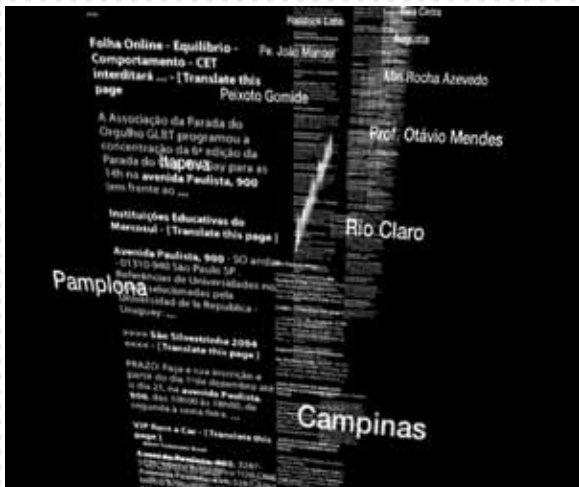


Navigator

É um CD-Rom de desenho eletrônico. Depois de uma pequena sequência introdutória, é oferecida a opção entre quatro botões: cada um leva a uma sequência de desenho de ambiente diferente. Depois dessa sequência, é dada outra opção; o usuário pode assistir continuamente às animações e se perder nas sequências. A última parte liga aleatoriamente 11 sequências de desenhos; para sair da obra, basta pressionar qualquer tecla.

It is an electronic drawing CD-Rom. After a short introductory sequence, a choice of four buttons is offered: each one leads to a different environment drawing sequence. After this sequence, another choice is given; the user can continually watch the animations and get lost in the sequences. The final section randomly connects 11 drawing sequences; to exit the work, any keyboard key can be hit.

Juliana Sato Yamashita_BRA



Searchscapes: Paulista

É uma tentativa de criar um mapa tridimensional da Avenida Paulista, em São Paulo, utilizando informação presente na web. Nesse mapa, a busca se concentra em apenas uma rua, mostrada em maior detalhe. Não se busca apenas pontos de referência, mas também números aleatórios, revelando informação e questionando problemas de privacidade e segurança.

It is an attempt to create a tridimensional map of Avenida Paulista, in São Paulo, Brazil, using existing data from the web. On this map, the exploration concentrates in only one street, showing it in greater detail. Instead of searching only for landmarks, random numbers in the street are searched, revealing information and questioning issues of privacy and security.

Juliet Davis_USA



Klaus Ibold_DEU



Altar-ations

“Altar-ations” [alterações] é um organizador de casamentos desequilibrado, que questiona quem está realmente no controle da auto-imagem e construção de gênero de uma mulher. Acessadas através da interface satírica, há entrevistas sérias com jovens que pensam sobre sexualidade, casamento e tecnologias reprodutivas.

“Altar-ations” is a wedding planner gone awry, to question who is really in control of a woman’s self-image and gender construction. Accessed through the satirical interface are serious interviews with young people who are contemplating sexuality, marriage, and reproductive technologies.

Meetings

As fotografias foram selecionadas dentre algumas centenas de outras. Eu fotografei as pessoas nesta exposição em circunstâncias totalmente diferentes e conhecia pessoalmente algumas delas. Eu só conheci as outras enquanto tirava suas fotos. No entanto, só conheci a maioria delas no próprio momento da foto, exatamente quanto demorou para a câmera preservar esse momento. De qualquer modo, a câmera e a Internet hoje permitem novos encontros entre fotógrafos, os que são fotografados e vocês mesmos.

The photographs have been selected from a few hundred others. I have photographed the people in this exhibition in totally different circumstances and I knew some of them personally. I only got to know the others as I took their photographs. However, I only met most of them in the actual moment of the exposure, just as long as it took the camera to preserve this moment. All the same, the camera and the Internet now allow new meetings among photographers, those who are photographed and yourselves.

Still.Alone

Still.Alone [Ainda só] é um projeto de vídeo que envolve 27 artistas de diversos países. O projeto vem sendo realizado há mais de um ano, e centenas de correspondências e muitos fóruns foram dedicados a ele. O tema comum é a “megálópole”, um novo espaço de alienação coletiva, onde a falta de idéias torna cada vez mais perceptível o desenvolvimento dessa falta de relação entre o indivíduo e o espaço.

Still.Alone is a video project that involved 27 artist from different countries. A project that has been carried on for more than one year, hundreds of mails and many forums have been dedicated to it. The common subject is the “megapolis”, the new space of collective alienation, where the lack of ideas makes more and more perceptible the development of this lack of relation between the individual and the space.

Laurent Antonczak, Mark Howden_NZL



Li Schaleger_BRA



Lisa Hutton_USA

**Ballade**

Ballade é um projeto de áudio/vídeo centrado em elementos táticos e estratégicos da produção de obras de arte colaborativas por meio de tecnologias digitais. O projeto é o resultado de um processo arbitrário de gravar e reordenar várias fontes auditivas e visuais arquivadas, enquanto se percorre a distância por terra entre as costas leste e oeste de Auckland, Nova Zelândia.

Ballade is an audio/video project centred on tactical and strategical elements of producing collaborative artworks via digital technologies. The project is the result of an arbitrary process of recording and reordering of various audio and visual archived sources, whilst traversing the land distance between the East and West coasts of Auckland, New Zealand.

Corpos binários

O presente trabalho investiga a erotização do corpo articulada na sociedade pós-moderna, visando discutir o estatuto do corpo perante os avanços tecno-científicos e sua virtualização. Aborda as mudanças de padrões de comportamento do espectador diante da intensa estetização e numerização do corpo, apontando aspectos como o pânico e o êxtase entre outros característicos da era pós-moderna.

The present work investigates the eroticization of the body articulated in the post-modern society, aiming to discuss the body status on this era of techno-scientific advancements. It comprehends the changes of the spectators' standard behavior facing this intense aestheticizing of the body, bringing aspects as panic and ecstasy, besides other characteristics of the post-modern era.

Aqua

Aqua é uma resposta ao desastre em Nova Orleans. Usa áudio, textos e filmes históricos para explorar as histórias da inundação. Nossas cidades e centros populacionais prosperam em proximidade com a água, contudo permanecem vulneráveis aos eventos que alteram esse relacionamento. Aqua propõe um padrão de relacionamentos de poder, não simplesmente entre a civilização e a natureza, mas entre grupos socioeconômicos.

Aqua is a response to the disaster in New Orleans. It uses historical texts, films, and audio to explore flood stories. Our cities and population centers thrive in the proximity to water, yet they remain vulnerable to events that alter this relationship to this day. Aqua proposes a pattern of power relationships not simply between civilization and nature, but between disparate socioeconomic groups.

Luke Lamborn_USA

**Square Millimeter of Opportunity: Houses**

A série S.M.O. tenta imitar a possibilidade de ocorrências extraordinárias mas despercebidas como são captadas por um videógrafo em trânsito. Esta série se inspira nos textos do antropólogo Carlos Castañeda, que descreveu raros momentos em que nossas percepções normais da vida cotidiana seriam alteradas drástica e inadvertidamente. Os efeitos desse vídeo foram criados pela compilação de diversos clipes e passando-os por um meticuloso processo quadro-a-quadro.

The S.M.O. series seeks to emulate the possibility of extraordinary but overlooked occurrences as if captured by a passing videographer. This series is informed by the writings of anthropologist Carlos Castaneda, who described rare moments when our normal perceptions of daily life would shift dramatically and without warning. The effects in this video were created by compiling different clips and moving them through a meticulous frame-by-frame process.

Quest for Oblivion

A obra trata da imersão em duas experiências visuais diferentes: a passagem de nuvens e a passagem de trens. Ambas ocupam um espaço que é vasto, constante e fora de alcance.

Quest is about entering into two distinct visual experiences: the passing of clouds and the passing of trains. Both occupy a space that is vast, constant, and beyond reach.

Square Millimeter of Opportunity: Cars

Esta série é inspirada nos textos do antropólogo Carlos Castañeda, que descreveu raros momentos em que nossas percepções da vida cotidiana seriam alteradas drástica e inadvertidamente. Uma hora de gravação de vídeo foi dissecada em carros individuais e reorganizados por cor, como um exercício de intensificação da percepção comum. Cerca de oitenta carros são usados no espectro.

This series is informed by the writings of anthropologist Carlos Castaneda, who described rare moments when our normal perceptions of daily life would shift dramatically and without warning. An hour of video footage was dissected into individual cars and reordered by color, as an exercise in enhancing ordinary perception. About eighty cars are used in the spectrum.

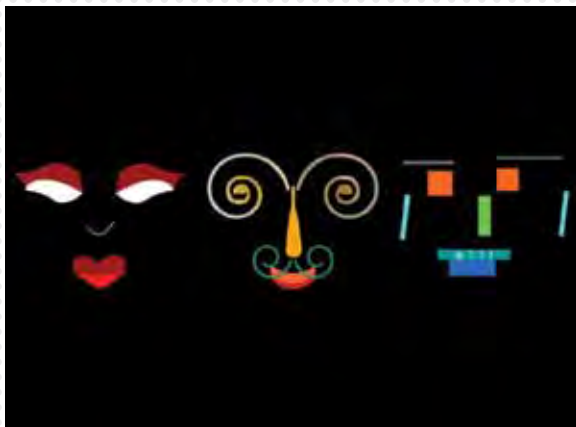
Lunographe_FRA

**Pixel in Love**

É uma ficção interativa apresentada por Lunographe. Dois pixels, amarelo e verde, são perseguidos pelo sistema operacional enquanto causam confusão em uma galeria de fotos. Para escapar do sistema, os dois pixels devem fugir para um território utópico chamado Pixanie... O projeto é representativo da arte multimídia e digital pois une fotografia, vídeo, música, animação, algoritmos e arte mímica/dramática.

It is an interactive fiction presented by Lunographe. Two pixels, orange and green, are tracked by the operating system as they make disorder in a photo gallery. To escape the system, the two pixels must flee towards an utopian territory called Pixanie... The project is representative of multimedia and digital art as it brings together photography, video, music, animation, algorithmic and mimodrame art.

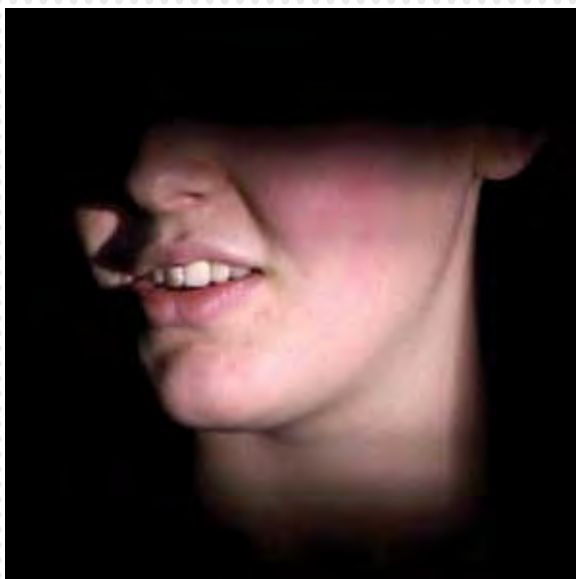
Mariana Rillo_BRA

**Pares (des)conexos**

É um aplicativo sobre a banalização de conceitos advinda da popularização das mídias digitais. Através de vídeos produzidos a partir de materiais diversos pode-se notar a variedade de significados que os três conceitos escolhidos para serem trabalhados no aplicativo podem adquirir, de acordo com a situação e a intenção.

It is a computer application about the banalization of concepts induced by the popularization of digital media. Through videos produced from different materials, one may notice the variety of meanings that the three concepts chosen to be worked with the application can acquire, depending on the situation and the intention.

Marika Dermineur_FRA

**Keyboard**

O teclado é ao mesmo tempo um objeto e uma interface que nos liga ao computador, o que nos dá dois motivos para esquecê-lo. Ele está presente há tanto tempo que ninguém presta mais atenção nele, a não ser quando as teclas começam a grudar. Esta obra “Keyboard” injeta um pouco de resistência no teclado para renovar nossa consciência dele.

The keyboard is both an object and an interface that links us to the computer, which gives us two reasons to forget it. It has been ubiquitous for so long that nobody takes any notice of it anymore, except when the keys start sticking. This work “Keyboard” injects a bit of resistance in the keyboard to refresh our consciousness of it.

Marika Dermineur, Stephane Degoutin,
Gwenola Wagon_FRA

Martha Carrer Cruz Gabriel_BRA

**What are you?**

What Are You? mistura representações de estilos de vida e códigos sociais para gerar um número infinito de tendências, atitudes e comportamentos sociais. Cada clique lança uma nova associação de imagens e sons que descrevem a tendência. Apesar dos enormes investimentos, os designers, especialistas em marketing e caçadores de tendências só produzem duas novas tendências por ano.

What Are You? shuffles representations of lifestyles and social codes to generate an endless number of trends, attitudes and social behaviors. Each click launches a new association of images and sounds describing the trend. In spite of huge investments, designers, marketing experts and trend hunters produce only two new trends a year.

Digital Oracles

Este trabalho de web-art procura levar o participante a refletir sobre questionamentos relacionados aos oráculos digitais e seu poder sobre a vida digital através da interação com um oráculo por ele escolhido para responder a uma pergunta e interagindo com o sistema antes de obter sua resposta.

The work intends to lead the participant to reflect about questions related to digital oracles and their power over digital life, through interaction with an oracle chosen by him/her to answer a question, and interacting with the system before getting his/her answer.

Martin Bricelj_SVN

**Everlandia**

É uma instalação interativa numa galeria que lida com as necessidades humanas, com suas fantasias; desejos... O espaço da galeria é transformado em uma agência turística virtual que dá a todos a oportunidade de criar seu próprio mundo de fantasias utópicas. Qualquer um pode criar a sua própria Everlandia e mandar cartões postais de lá para qualquer lugar do mundo.

An interactive gallery instalation, dealing with human needs, fantasies, wishes... The gallery space is transformed into a virtual tourist agency that gives everybody the opportunity to create their own utopian fantasy world. Everyone can create their own Everlandia and send postcards from there to the everyday world.

MassaraBR_BRA



Documenta – Paisagens Relativas

O projeto envolve uma série de documentários urbanos, numa iniciativa de revelar outras escalas de apreensão e compreensão do espaço urbano em determinadas situações. O documentário interativo aqui apresentado toma como referência a complexidade urbana do Vale do Aço, localizado na região leste de Minas Gerais e caracterizado por uma intensa atividade industrial fortemente articulada pelo vetor de mobilidade da BR-381.

The project involves a series of interconnected urban films, as a proposition of revealing different scales of apprehension and comprehension of urban space in specific situations. The interactive film presented here takes the urban complexity of Vale do Aço (Steel Valley) as reference. It is a place characterized by intense industrial activity, strongly articulated by the 381 Route.

Matt Dunnerstick [CAPitALLism.org]_USA



ilovebees: The Reality of Alternate Reality

Os jogos de realidade alternativa são a mais nova forma de jogo deste milênio, que interage com o mundo real como parte de sua ficção. Ele é apresentado como as palavras finais de Aubepine – o webmaster fictício do CAPitALLism – que foi sequestrado de seu hotel em Tóquio, tentando contar a história das estranhas experiências que cercam nosso “hacking”.

Alternate Reality Gaming is this millennium’s newest form of gaming, which interacts with the real world as part of its fiction. It is presented as the final words of Aubepine – the fictional CAPitALLism webmaster – who has been kidnapped from his Tokyo hotel, trying to tell the story of the strange experiences surrounding our hacking.

Meggan Gould_IND



Go ogle

As imagens da série Go ogle são o resultado de encontros contemporâneos com a paisagem virtual da internet. São imagens compostas, médias matemáticas das primeiras cem imagens obtidas em uma busca no Google para determinada palavra ou frase. Cada imagem baixada perdeu seu tamanho, forma e a clareza de seus pixels individuais na fusão com os demais resultados da pesquisa.

The images in the Go ogle series are the result of contemporary encounters with the virtual landscape of the internet. They are composite images, mathematical averages of the first 100 images retrieved from a Google search engine query for a specific word or phrase. Each downloaded image relinquished its size, shape, and the clarity of its individual pixels in its merger with the other results from the query.

Michael Aschauer_AUT



Michael Brynntrup_DEU



Michael Johansson_SWE



SE.Exit

SE.Exit é um “road-movie ciente da localização”, uma gravação contínua do trajeto de Viena a Sófia, captado com uma webcam e receptor GPS em quase 18 horas de streaming de vídeo 70.149 imagens individuais. É uma maneira de mapear esse território, sua “nova” paisagem geopolítica, sua área periférica e fronteiras, assim como um experimento com novas estruturas geo-narrativas.

SE.Exit is a “location aware road-movie”, a continuous recording of the way from Vienna to Sofia, captured with a webcam and GPS-receiver in nearly 18 hours of videostream and 70,149 single images. It is an approach of mapping this territory, its “new” geopolitical landscape, its peripheral area and borderlands, as well as an experiment with new geo-narrative structures.

TABU2000.NET

A presença online TABU2000.NET inclui duas partes: a) na área pública a oferta é apresentada (venda de páginas de diário sob condições específicas). b) em uma seção privativa, o chamado arquivo diário, existe a possibilidade de acessar toda a base de dados de todas as páginas de diário compradas, em palavras e imagens (incluindo busca de texto).

The online presence TABU2000.NET includes two parts: a) in the public area, the offer is introduced (sale of diary pages under specific conditions); b) in a private section, the so-called diary archive, there is the possibility to access the full database of all purchased diary pages in word and image (including full-text search).

The City of Abadyl

Em The City of Abadyl tentamos explorar um espaço digital complexo em um ambiente que convida à participação. Oferecemos um mundo detalhado e complexo, mas aberto, que pode ser utilizado para gerar cenários para os co-criadores temporários de Abadyl, que então podem interagir em um ambiente opcional, finalmente produzindo novos artefatos.

In the City of Abadyl we try to explore a complex digital space in a setting that invites to participation. We provide a detailed and complex, yet open world that can be used to generate scenarios for the temporary co-creators of Abadyl, who would then interact in an optional environment, eventually producing new artifacts.

Michael Mandiberg_USA



Oil Standard

Oil Standard é um plug-in para navegador da web que transforma todos os preços de dólares americanos em seu valor equivalente a barris de petróleo cru. Quando você carrega uma página da web, o script imperceptivelmente insere na página os preços convertidos. Como o preço do petróleo flutua na Bolsa de mercadorias, os preços sobem e caem em tempo real.

Oil Standard is a web browser plug-in that converts all prices from U.S. Dollars into the equivalent value in barrels of crude oil. When you load a web page, the script seamlessly inserts converted prices into the page. As the cost of oil fluctuates on the commodities exchange, prices rise and fall in real-time.

Michael R. Salmond_USA



Glitch

Esta obra faz parte de uma série que investiga a memória mediada, viagens e nossa relação espacial com os chamados ambientes “exóticos”. Esteticamente, “glitch” é uma representação visual de minha lembrança de um evento – uma viagem de trem pela China.

This work is part of a series that investigates mediated memory, travel and our spatial relationship with so-called “exotic” climes. Aesthetically “glitch” is a visual representation of my recall of an event – a train journey in China.

.drift

Na verdade, “.drift” torna inútil a precisão do relógio do computador e assim permite que o computador se torne mais humano. O computador começa a experimentar o “tempo perdido” com que muitos estamos habituados quando trabalhamos em computadores. Usando o tempo como metáfora do que implicitamente consideramos verdadeiro, alterando o relógio do computador, seu próprio cronômetro, o computador se afasta (“drifts away”) de nosso controle e somos levados a meditar sobre essa nova relação.

In effect “.drift” renders the accuracy of the computer clock useless and thus allows the computer to become more human. The computer begins to experience the “lost time” that many of us are familiar with when working on computers. Using time as a metaphor for what we implicitly trust to be true, altering the computer clock, it’s own chronometer, the computer drifts away from our control and we are asked to meditate on this new relationship.

Shelter

Shelter evoca a estética de “objeto encontrado” da videografia. Nesta filmagem a estética se volta para o quebra-cabeça, ou não ser capaz de enxergar além do que somos obrigados a observar, assim como enfrentar a natureza mundana da imagem. Este vídeo curto evoca a falta de sentido dos deslocamentos urbanos, mas também a beleza que pode ser encontrada no nível da rua quando você se

Michael Takeo Magruder_GBR



permite examinar seu entorno através do filtro exótico de um viajante estrangeiro.

Shelter evokes the “found object” aesthetic of videography. In this footage the aesthetic is towards the puzzle, or not being able to see past what we are forced to observe, as well as facing the mundane nature of the image. This short video evokes the meaninglessness of urban travel, but also the beauty to be found at street level when you allow yourself to examine your surroundings through the exotic filter of a foreign traveler.

Data_cosm

Data_cosm é um exame dos arquivos cronológicos gerados pela mídia noticiosa e das estruturas dinâmicas de informação que mediam esse processo. Todos os dias a obra de arte desconstrói e reorganiza o serviço de notícias da BBC na Internet em um reino em 3D em contínua evolução, povoado por diversos pontos de vista. No espaço físico da galeria, a construção aparece como uma extensa “pintura”, enquanto online a visualização da obra de arte é a de uma forma “escultural” tátil.

Data_cosm is an examination of the chronological archives generated by news media and of the dynamic information structures that mediate this process. Each day, the artwork deconstructs and reassembles the BBC’s Internet news service into a continuously evolving 3D realm populated with multiple viewpoints. In the physical gallery space the construct appears as a ‘painterly’ expanse, whilst on-line, the visualization of the artwork is that of a tactile ‘sculptural’ form.

Re_collection

O desejo de ser lembrado sempre fez parte da condição humana. A sociedade sempre tentou inventar uma forma de memória que sobreviveria aos nossos seres corpóreos. A adaptação do binário, a linguagem universal e pedra de toque do sistema digital, nos permitiu mais um caminho no sentido de atingir essa mais fugaz das aspirações.

The desire to be remembered has always been part of the human condition. Society has ever sought to devise a form of memory that would outlast our corporeal selves. The adaptation of binary, the universal language and cornerstone of the digital system, has afforded us yet another path towards attaining this most elusive of aspirations.

MicroRevolt_USA

**Knitoscope Testimonies**

Knitoscope Testimonies é o primeiro vídeo a usar o software “Knitoscope”, um programa que traduz um streaming de vídeo digital em uma animação tricotada. O título “Knitoscope” se baseia na antiga tecnologia de animação de Edison, o “kinetoscope”, que era “uma máquina de espiar operada por moedas... que se assistia por uma lente de ampliação”. Knitoscope importa o streaming video, reduz a resolução e então gera uma costura que corresponde à cor interpolada do pixel do vídeo.

Knitoscope Testimonies is the first video using “Knitoscope” software, a program that translates streaming digital video into a knitted animation. The title “Knitoscope” is based on Edison’s early animation technology, the kinetoscope, which was a “coin-operated peep show machine... watched through a magnifying lens”. Knitoscope imports streaming video, lowers the resolution, and then generates a stitch that corresponds to the video’s interpolated pixel color.

Minttu Mantynen_GBR

**Forgotten**

Em algumas histórias a coisa mais importante que acontece é o sol se levantar a cada manhã. As crianças saem para brincar, as redes de pesca são estendidas para secar. Há dias de faxina e dias de fazer pão, e isso é tudo o que acontece. Este projeto trata de encontrar um formato para contar uma dessas histórias. É um filme para uma platéia de um, pessoal, pequena e silenciosa.

In some stories the most important thing that happens is the sun coming up every morning. The children are sent out to play, the fishing nets spread to dry. There are cleaning days and baking days and that is all that ever happens. This project is about finding the format to tell one such story. It is a film for an audience of one, personal, small and silent.

Nad_DEU

**Swing**

“Swing” é um loop de vídeo, uma “superposição” de oscilações (intermináveis) de frequências diferentes. Uma oscilação é dada por uma menina em um balanço, outra por transformações matemáticas, as demais por música/som. As oscilações podem ser pensadas como definidoras de diferentes cronogramas (tiques regulares oferecem uma possibilidade de medir o tempo). No entanto, o cérebro tenta juntar os diferentes cronogramas, como se pode ver assistindo ao filme.

“Swing” is a video loop. It is a “superposition” of (neverending) oscillations of different frequencies. One oscillation is given by a girl on a swing, another by mathematical transformations, the rest by music/sound. The oscillations may be thought as defining different timelines (regular ticks provide a possibility of measuring time). However, the brain tries to join the different timelines, as you can see by watching the movie.

NAUTC.o [Vivian Caccuri, Glória C. Coelho, André Leite, Olívia Lima, Júlio Cesar de Souza, Silvine Oliveira]_BRA



Nikoleta Kerinska, Rafael Carlucci_BRA



OficinaDsG [João Francisco Mariano]_BRA

**Stratoself – conectAR**

Através do site do projeto Stratoself, o participante pode fazer a encomenda de um balão de gás hélio. Ele conterá cartões com seu nome, e-mail e uma palavra escolhida. O grupo NAUTC.o confeccionará os balões e os soltará em diversos locais de grandes cidades. Qualquer pessoa que encontrar esse balão poderá se comunicar com o participante.

On the site of Stratoself project, participants can order a latex balloon filled with helium gas. It will have inside a personal card with the participant’s name, e-mail and a chosen word. The NAUTC.o group will confection and release the balloons in different places in big cities. Any person who finds one of them will be able to communicate with the participant.

The Myth

Nosso projeto, intitulado “The Myth”, apresenta uma série de imagens interativas que tornam visíveis quatro conceitos relacionados à maternidade: o Caos, o Chronos, a Memória e a Consciência. O presente trabalho é inspirado na idéia da maternidade como constante renovação da vida e do conhecimento.

Our project, called “The Myth”, presents the understanding of maternity through four basic concepts: Chaos, Chronos, Memory, and Conscience. The present art work has been inspired by the idea that maternity is a constant renovation of life and knowledge.

PARalelo

O famoso teste de borrões de nome estranho sempre me fascinou – Rorschach, de pronúncia “rór-chó-que”, para mim uma palavra tão surreal quando suas imagens carregadas de incertezas e ambigüidades. Procurei uma linha tênue entre dois extremos dentro da linguagem fotográfica. São cliques cotidianos, daqueles com que esbarramos no dia-a-dia com a câmera na mão, mas ao olhar no visor procurei o corte PARalelo.

The famous blot test with a strange name has always fascinated me – Rorschach, pronunciation “ror-sho-ke”, for me, a word so different as its images loaded of uncertainties and ambiguities. I sought a fine line between two ends of the photographic language. They are daily clicks, of those we bump into every day with a camera in hand, but looking through the viewer I searched for a PARallel cut.

Out-of-Sync_AUS

***The 4th Floor***

O trabalho explora relações reais e imaginárias com locais e coloca a pergunta: é possível trazer à existência algo que não existe apenas ao procurá-lo?

The work explores real and imagined relations to location and poses the question: is it possible to bring something that does not exist into existence by searching for it?

Patricia Bonani_BRA

***Capelli, 2005***

“Capelli” foi toda criada no computador. O traço surge não mais da grafite do lápis, mas do manuseio do mouse. A tecnologia dos programas de computador e sua infinita gama de possibilidades para desenhar, pintar, recortar, sobrepor, é a ferramenta que oferece esta experimentação de ir criando na tela, apenas visualmente, sem ter contato com a matéria própria em mãos.

“Capelli” was totally created in a computer. The trace appears no longer from the pencil’s graphite, but from the mouse’s handling. The technology of computer programs and their infinite possibilities to draw, paint, cut, overlap, is the tool that offers this experimentation to create on screen, only visually, without contact with the substance in hands.

“ “

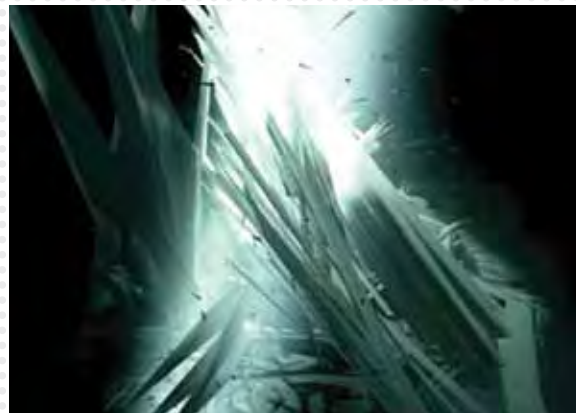
Esta animação partiu da própria essência do vídeo, a qual é nada mais que a inserção de uma seqüência de imagens no tempo. Esse tempo e essas imagens resultam no movimento dos desenhos, da ação sobre o papel, da construção dos traços, relacionando o movimento da cidade com o movimento dos desenhos à mão.

This animation started from the video’s essence, which is nothing else than the insertion of a sequence of images in time. That time and those images result in the drawings’ motion, from the action on the paper, from the construction of traces, relating the city’s movement to the movement of hand-made drawings.

“A Chorona”

“A Chorona” é um projeto experimental, que surgiu da associação do vídeo com outra manifestação artística, no caso o desenho, permitindo a expansão do campo visual da criação para além da imagem estática.

Patrick Doan_CAN



Peter Brinson_USA



Radio Free Robots [Clement Lyonnet, Yann Leguay, Jerome Fino, Laurent Basset, Samon Takahashi]_FRA



“A Chorona” [Crying Woman] is an experimental project that emerged from the association of video with another artistic manifestation, in this case drawing, allowing the expansion of the creation’s visual field beyond the static image.

TRANSREC

É uma visão sobrenatural da natureza dos espaços transitórios, teoria das viagens, e por extensão sua relação com a abstração subconsciente. A dessensibilização ambiental induzida por espaços transientes sugere que transitar, e entrar em espaços transientes, embora temporais, amplia e cria neles mesmos espaços duradouros com base na redução ou falta de significantes físicos, comprimindo a área numa experiência encapsulada.

It is a haunting look at the nature of transitional spaces, travel theory, and by extension their relationship with the subconscious abstraction. The environmental desensitization induced by transient spaces suggest that transiting, and stepping into transient spaces, while temporal, extend and create in themselves enduring spaces based on the reduction or lack of physical signifiers, compressing the area to an encapsulated experience

No Animals Were Hurt

“No Animals Were Hurt” [Nenhum Animal Foi Ferido] é um filme curto sobre Alan Turing. Quanto mais visões o filme recebe, mais perto ele chega de contar sua história. O filme passa rápido demais enquanto o som toca em velocidade normal, mas a cada visitante o filme desacelera. Depois de um número de visitantes suficiente, o som e a imagem passarão em velocidades iguais, permitindo que a história termine.

“No Animals Were Hurt” is a short film about Alan Turing. The more views the film receives, the closer it gets to telling his story. The picture plays too quickly while the sound plays at normal speed, but with each visitor the picture slows. After enough visitors, the sound and picture will play at equal speeds, allowing the story to finish.

Radio Free Robots

Radio Free Robots (RFR) é um programa de rádio totalmente conduzido por robôs (falado com vozes sintetizadas). O nome Radio Free Robots refere-se cinicamente ao infame programa de propaganda dos EUA fomentado pela CIA, Radio Free Europe (Rádio Europa Livre).

Radio Free Robots (RFR) is a radio show entirely conducted by robots (spoken through synthesized voices). The name Radio Free Robots cynically refers to the infamous US propaganda program fomented by the CIA, Radio Free Europe.

Rafael Arrivabene_BRA

**ZippeR**

A apresentação é uma navegação virtual feita em Flash. Ao passar lentamente o mouse pelos elementos da imagem que vê, o usuário interage com texturas e sons. Ao segurar o clique em algumas imagens, novas figuras surgirão, bem como novos caminhos e etapas. A apresentação configura-se como um jogo de sensações inspiradas nas experiências do autor com o personagem-tema das fotos: um saco de lycra

This presentation is a virtual navigation made with Flash. By rolling the mouse over the objects in the scene, the user interacts with textures and sounds. Pressing on some figures will make new images appear, as well as new paths and stages. The presentation is made as a sensitivity game, inspired by the author's experiences with the images' main character: a lycra bag.

Rainer Prohaska_AUT

**Operation Cntrcpy[tm]**

Operation Cntrcpy[tm] é um vôo espacial virtual a Marte, acessível a qualquer pessoa com um telefone celular e acesso à Internet. O objetivo é conduzir uma nave espacial a Marte o mais depressa possível e pousar lá, usando uma interface da web e um celular.

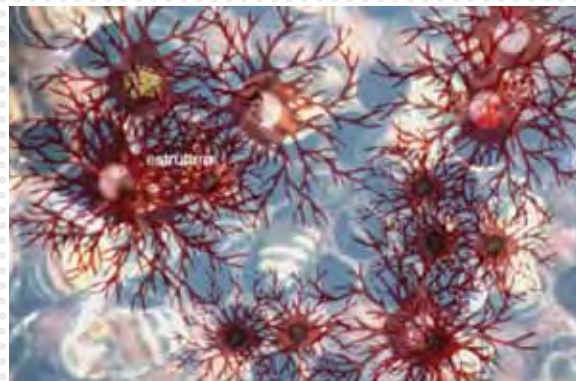
Operation Cntrcpy[tm] is a virtual space flight to Mars, accessible to everybody with a mobile phone and access to the internet. The target is to navigate a spaceship to Mars as fast as possible and to land there, by using a web interface and a mobile phone.

Rebecca Ruige Xu_USA

**Rain**

Inspirada em aquarelas chinesas, a animação gerada por programação de computador (C + OpenGL) é usada para interpretar o movimento da chuva caindo. As gotas de chuva são reduzidas a simples formas geométricas, com a intenção de obrigar os espectadores a prestar atenção ao acúmulo e liberação da imensa tensão interna no processo de chuva.

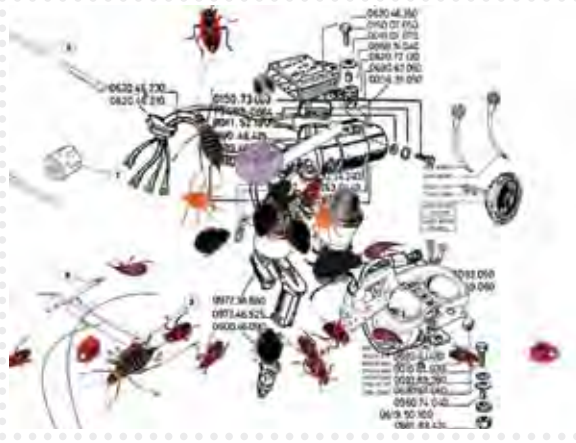
Inspired by Chinese watercolors, computer programming (C + OpenGL) generated animation is used to interpret the motion of falling rain. Raindrops are reduced to simple geometric forms, in the hope of forcing the viewers to pay attention to the building up and releasing of the immense tension within the raining process.

Renata Santos, Leonardo Müller, I.A.Salgado,
Anderson Maschio de Freitas_BRA**Hipermídia Seleção do Pensamento**

O objetivo principal foi estudar modos de interatividade diferenciados, permitindo ao usuário possibilidades de escolha para vídeos e músicas em tempo real através de três formas simultâneas: mouse, teclado e microfone.

The main goal was to study different ways of interactivity, allowing the user possibilities of video and music choices in real time, through three simultaneous ways: mouse, keyboard and microphone.

Renauld Vercey_FRA

**Superpositions**

Superpositions explora nossa relação com as máquinas através de idéias como corpo, transportes, territórios...

Superpositions explores our relation to machines through notions like body, transports, territories...

Ricardo Miranda Zuniga_USA

**Dentimundo**

Dentimundo.com é um documentário multimídia sobre a microeconomia entre os EUA e o México, que investiga os dentistas de fronteira, enquanto oferece aos usuários um diretório das clínicas dentárias na fronteira.

Dentimundo.com is a multimedia documentary of the micro-economy between the US and Mexico that investigates border dentistry, while presenting users with a directory of dentist clinics along the border.

FALLOUT: A History of Upheaval

As visões pessoais coletadas neste site vão informar um jogo que apresenta uma visão geral das histórias populares escritas sobre a Nicarágua embebidas com essas perspectivas subjetivas. Um jogo construído sobre a colisão da história conhecida com relatos pessoais. Acompanhando as contribuições

peçoais há uma história gráfica inspirada pela pintura, murais e grafites da Nicarágua.

The personal insights collected in this website will inform a game that presents an overview of popular written histories of Nicaragua embedded with these subjective perspectives. A game built upon the collision of known history with personal accounts. Accompanying the textual contributions is a graphical history inspired by Nicaraguan painting, murals and graffiti.

Robert Praxmarer_AUT



Mona Lisa Overdrive

A arte do capitalismo – um retrato em rede de Mona Lisa com seu sorriso substituído por um “ticker” da Bolsa, mostrando online os valores das ações das 25 companhias mais valiosas do mundo. O sorriso da arte foi substituído pela arte de ganhar dinheiro; se você não acredita, dê uma olhada nas feiras de arte contemporânea. Técnica: óleo sobre tela, computador de bolso (HP IPAQ), wireless LAN, display azul PLED.

The Art of Captitalism – A networked portrait of Mona Lisa with her smile replaced by a stock market ticker, which displays the online stock market values of the 25 most valuable companies in the world. The smile of art was replaced by the art of making money; if you don’t believe it, take a look at contemporary art fairs. Technique: oil paint on canvas, pocket computer (HP IPAQ), wireless LAN, blue PLED display.

Roch Forowicz_POL



Environment

Environment é um projeto em rede, um espaço onde cada membro do projeto pode se conectar com todos os outros, se estiverem on-line. Eles podem fazê-lo ao vivo, por vídeo, telefone e e-mail. Este é um espaço livre, para todos.

Environment is a network project, a space where every member of the project is able to connect with every other member, if he or she is on line. They could do it live, by video, phone and e-mail. This is a free space, for everyone.

Roger Tavares, Felipe Neves_BRA



Invisible War :: Dominação :: Fase I

É uma wargame-arte que critica o processo de globalização através do consumo desmedido, no qual algumas nações são dominadas culturalmente em detrimento da troca ou intercâmbio cultural.

It is a wargame-art that criticizes the process of globalization through immoderate consumption, in which some nations are culturally dominated através the expense of a cultural exchange or interchange.

Roman Bleichenbacher_USA



CODECHECK.CH

O site faz uma descrição abrangente da composição de produtos comerciais comuns, e o consumidor recebe uma definição e a opinião de um perito sobre substâncias químicas específicas.

The site gives a comprehensive description of the make-up of standard commercial products, and the consumer is provided with a definition and expert opinion on specified contents such as sodium laurent sulphate or citric acid.

Simon Biggs_GBR



Non Loss'y Translator

Nesta peça o usuário pode digitar o que quiser no aplicativo. O aplicativo pega essa informação e a exibe de maneira mais ou menos convencional. No entanto, faz isto em diversas linguagens diferentes, incluindo inglês, alfabeto cirílico, códigos decimais ASCII que mapeiam as teclas do teclado na tipografia, os códigos binários equivalentes a estes, código Morse e braille.

In this piece the users can type whatever they wish into the application. The application takes this information and displays it in a more or less conventional manner. However, it does it in a number of different languages, including English, Greek symbols, decimal ASCII codes that map keyboard keys to typography, the binary codes that equate to these, Morse Code and Braille.

Sinasi Günes _TUR

***The Middle of Bridge***

Este trabalho é uma ponte que conecta o ocidente ao oriente. Ela encontra a linha da vida do ocidente com a serenidade do oriente. Suicídios acontecem no meio da ponte e algumas vezes é uma arena de “show” desejada pela escolha daqueles que querem fazer uma performance da sua morte. É um ponto onde as duas culturas se encontram. É um estado entre a realidade e a fantasia. Pode ser um ensaio para o suicídio ou para se suicidar.

This work is a bridge that connects the east and the west. The live line of west of bridge meets the serenity of the east. Suicides happen in the middle of this bridge and sometimes it is an arena wish to chosen by those who wish to perform their show. A point where two cultures meet. It is a state between reality and fantasy. It may be a rehearsal for suicide or suicide itself.

Sophie Blum _FRA

***Par(ou)Courir***

É uma obra totalmente autônoma e infinita. A tela é coberta por uma rede de meandros e junções, visualmente muito simples e puros. O olhar segue um itinerário desenvolvido durante o progresso, parecendo o caminho principal. Palavras definem um estado de espírito, às vezes instável, às vezes preciso. A questão das direções, os motivos e as maneiras como chegamos ao que consideramos um objetivo parecem tão presentes que poderiam impedir qualquer tentativa de evolução.

Par(ou)Courir is totally autonomous and infinite. The screen gets covered by a net of meanders and junctions, visually very simple and pure. The eye follows an itinerary developed during the progression, appearing as the main way. Words define a state of mind, sometimes unstable, sometimes precise. The matter of the directions, the reasons why and the manners we get to what we think as an aim seem so present that could put a curb on any attempt of evolution.

Stephanie Boisset _DEU

***Latente Sehnsucht***

Latente Sehnsucht é feito de uma janela de tela contendo cinco plataformas relacionadas, cada qual correspondente a um espaço de troca dedicado a apenas duas pessoas que se comunicam segundo uma lógica de agendamento de compromissos diários, durante os quais elas trocam uma imagem, um texto, uma animação ou um som.

Latente Sehnsucht is made of a screen window containing five relational platforms, each corresponding to an exchange space dedicated to only two persons who communicate following a logic of scheduling daily appointments, during which they exchange a picture, a text, an animation or a sound.

Stephane Pichard _FRA

***Acousmate***

Uma criança dança sob bombas de fragmentação. Dança e turbulência. A turbulência é uma das questões não solucionadas da física atual. Não temos nenhuma equação capaz de dar uma explicação adequada do fenômeno da turbulência na mecânica de fluidos. A turbulência é um processo em fluxo, e não um estado de essência material. Uma dinâmica não-linear que não pode ser demonstrada. Comportamento errático, imprevisível. Somos confrontados com um conjunto de soluções (numéricas).

A child is dancing under fragmentation bombs. Dance and turbulence. Turbulence is one of the unsolved questions in physics today. We don't have any equation capable of giving an adequate explanation of the turbulence phenomena in fluid mechanics. Turbulence is a flowing process, and not a state of material essence. A non-linear dynamics which can't be demonstrated. Erratic, unpredictable behaviour. We are confronted with a set of (numerical) solutions.

Steven McCarthy _USA

***Commercial Rhetoric Art Project***

O projeto usa material visual destinado aos mercados domésticos para criar um corpo de trabalho que o recontextualiza em uma declaração social, política e econômica. Ao desmontar e reorganizar as mensagens comerciais destinadas a nos seduzir como consumidores, o projeto leva os espectadores a questionar a retórica que tenta colonizar nossos lares.

Commercial Rhetoric Art Project uses the visual material aimed at domestic markets to create a body of work that recontextualizes it into a social, political and economic statement. By dismantling and re-arranging the commercial messages meant to seduce us as consumers, the project causes viewers to question the rhetoric that attempts to colonize our homes.

Stuart Pound _GBR

***10 short videos***

Dez vídeos curtos mostrando um estudo dos efeitos criados por quadros em rápida alternância: excitação, confusão, desorientação. A trilha sonora musical é minimalista até o último minuto.

Ten short videos showing a study of the effects that rapidly alternating frames can create: excitement, confusion, disorientation. The music soundtrack is minimalist until the closing minute.

Susan Jowsey, Marcus Williams Collaboration_NZL



The Coat

Uma série de fotos animadas de “bolhas na pele”. As Bolhas são criadas com imagens da pele dos artistas, um homem e uma mulher, acompanhando as imagens em movimento que se “encontram” brevemente e se separam # é o texto...

The Coat is an animated photo series of ‘Flesh Blobs’. The blobs are created using images of two artists’ skins, a male and a female, accompanying the moving images which ‘encounter’ each other briefly and turn away is the text ...

Suzanne Treister_GBR

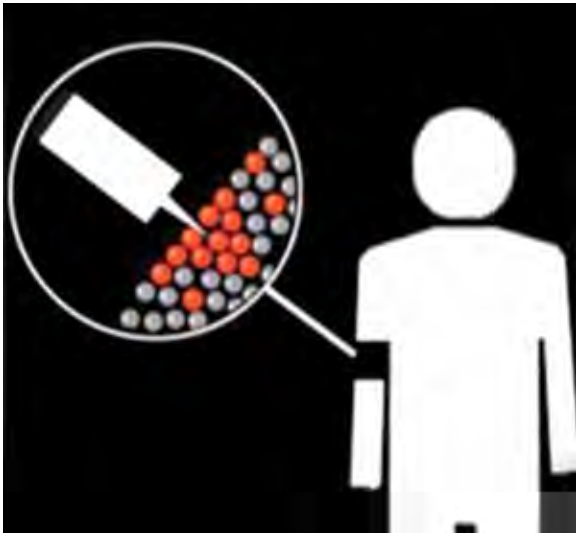


HEXEN 2039

HEXEN 2039 é um importante projeto de pesquisa de viagem no tempo realizado por Rosalind Brodsky, do Institute of Militrionics and Advanced Time Interventionality, em Londres.

HEXEN 2039 is a major new time-travel research project carried out by Rosalind Brodsky of the Institute of Militrionics and Advanced Time Interventionality in London.

SWAMP [Matt Kenyon, Doug Easterly]_USA

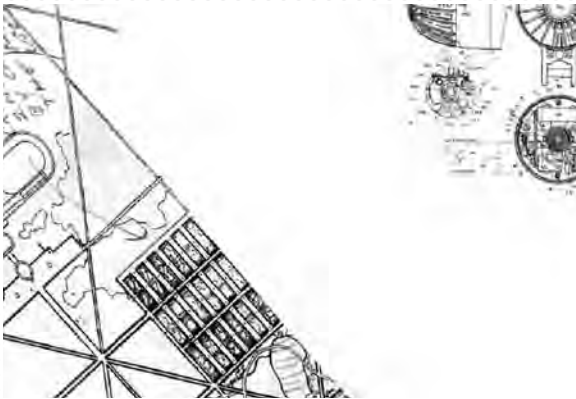


Improvised Empathetic Device

O projeto I.E.D. (Improvised Empathetic Device) do SWAMP pretende dar uma presença real e física à morte e à violência que ocorrem no Oriente Médio, criando uma dor física direta do evento dos soldados mortos, cujos sofrimentos e detalhes são silenciosamente relegados a pequenas notícias ou nenhuma. Um aplicativo de software especial monitora constantemente um site da web que atualiza o acúmulo e os detalhes dos soldados americanos mortos.

SWAMP’s I.E.D. (Improvised Empathetic Device) project aims to give real and physical presence to the death and violence occurring in the Middle East, by creating direct physical pain from the event of killed soldiers, whose toll and details are silently relegated to small or no print. A custom software application continuously monitors a website that updates the accumulation and details of slain U.S. soldiers.

Tal Halpern _USA

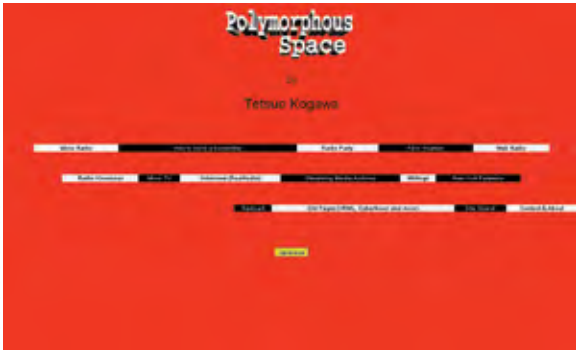


“Le Nouveau Western” aka “Alula Price”

“Le Nouveau Western” entremeia fato e ficção para mediar sobre guerra e memória na era da informação. Uma história sobre os prazeres de escutar e os custos de fazê-lo, a obra, também conhecida como “Alula Price”, assume a forma de um texto narrativo em camadas e convida os usuários a montar uma história a partir de uma série de artefatos encontrados no arquivo de um rádio-engenheiro fictício.

It weaves together fact and fiction to mediate upon war and memory in the information age. A story about the pleasures of listening and the costs of doing so, “Le Nouveau Western”, aka “Alula Price”, takes the form of a layered narrative text and invites users to piece together a story from a series of artifacts found in a fictional radio engineer’s archive.

Tetsuo Kogawa_JPN



Toward Polymorphous Radio

A questão na era da mídia via satélite não é mais se a televisão, o rádio ou o “polimórfico” são livres ou não. A polimídia não pretende simplesmente ligar unidades menores a um todo maior. A polimídia deve se basear em ferramentas autocontroladas, de outro modo as tecnologias avançadas como os satélites continuarão sendo instrumentos de manipulação de poder.

The question in the age of satellite media is no longer whether television, radio or “polymorphous” are free or not. Polymedia aren’t intended simply to link smaller units into a larger whole. Polymedia must be based on self-controlled tools, otherwise, advanced technologies like satellites will remain as tools for the manipulation of power.

Tina Velho_BRA



Vera Bighetti [Mutaforma]_BRA



Visual_basiq. and/or (rux)_POR



... de todos os dias

É uma animação digital que fala do fluxo do movimento cotidiano, de um ponto específico em uma rota qualquer (Escola de Artes Visuais do Parque Lage). São momentos capturados no espaço/tempo que pretendem determinar e remeter à memória daquele lugar. Momentos que se repetem cotidianamente traçam sua memória e se fazem reconhecidos em um primeiro olhar.

It is a digital animation that speaks of the flow of the daily movement, from a specific point in a given route (Visual Arts School of Parque Lage). Moments captured in space/time that intend to determine and to bring back the memory of that place. Daily repeated moments trace their memory and are recognized at first glance.

Collective Intelligence

O projeto formado por dez artistas digitais propõe a re-laboração de vídeos com base em cem arquivos de som e imagem selecionados da web. Como um trabalho de hacker, a proposta se conceitualiza na autoria diluída e no fim do antropocentrismo na arte digital.

Collective Intelligence is a collective artistic project conceived by Mutaforma. Its purpose is the file-sharing of audio and video available on the net, their re-working and the successive file-sharing of the new videos realized according to the copyleft logic.

Loop-R – Video Control Interface

Loop-R é uma ferramenta de performance de vídeo em tempo real, baseada na exploração de tecnologia simples e conceitos ergonômicos. Com esta “ferramenta”, seu autor dá um grito para a indústria, usando tecnologia existente e maltratada de maneiras inovadoras, combinando conceitos e interfaces: mostrando que os usuários podem e devem desenvolver suas próprias ferramentas.

Loop-R is a realtime video performance tool, based in the exploration of low-tech, used technology, and ergonomic concepts. With this “tool”, its author is sending a cry to industry, using existing and mistreated technology in innovative ways, combining concepts and interfaces: showing that users can/should develop their own tools.

Xtine, Vasna Sdoeung_USA



Yara Guasque [Interações Telemáticas]_BRA



Zer_BRA



Mail A Virus!

Em maio de 2005 a artista Xtine de Los Angeles lançou Mail A Virus como parte do concurso de arte-mídia da Internet “Contagious Media” do Eyebeam (maio-junho de 2005). Criado a partir da nostalgia dos vírus de computador hoje considerados “retro” e incorporando o e-mail como transmissor adequado, Mail A Virus permite que os usuários naveguem por cartões-postais que mostram memorabilia viral hoje ultrapassada, como os vírus de e-mail invasivos I Love You e Melissa. Embora o site de Mail A Virus seja benigno, ele testa o nível de hipocondria tecnológica em uma sociedade da era informática.

On May, 2005 Los Angeles artist Xtine launched Mail A Virus as part of Eyebeam’s arts and media Internet showdown, “Contagious Media” (May-June, 2005). Created out of nostalgia for computer viruses now considered “retro” and incorporating email as the apt transmitter, Mail A Virus allows viewers to browse postcards which depict now dated viral memorabilia, like the pervasive I Love You and Melissa email viruses. Although the Mail A Virus site itself is benign, it does test the level of technological hypochondria in a computer-age society.

Telefagia, Esquizolinguagens e Libidoeconomia

O grupo de Interações Telemáticas pesquisa o material videografado do Perforum Desterro para elaborá-lo como uma mídia interativa. As teleperformances do projeto Perforum se utilizavam da estrutura de videoconferência previamente arquitetada nos centros culturais propagadores.

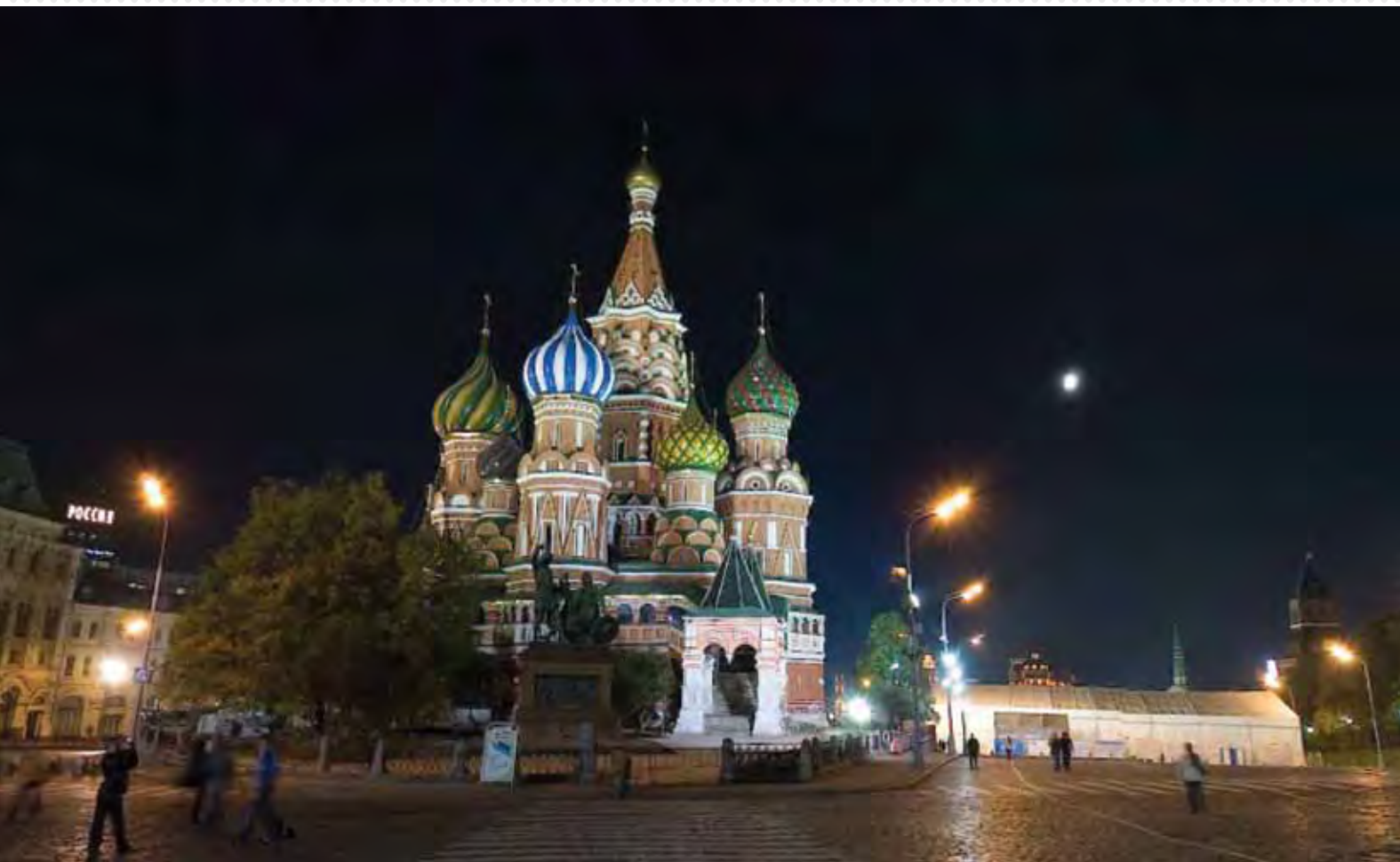
The Telematic Interactions group researches the video material of Perforum Desterro, in order to elaborate it as interactive media. Project Perforum’s teleperformances used the videoconference structure previously architected in the propagating cultural centers.

Meu Lugar

O trabalho apresentado na forma de hipermídia é uma síntese poética de observações e leituras sobre a comunicação midiática. Estas observações pressupõem algumas questões sociais e estéticas da contemporaneidade, representadas em vídeos, animações e imagens digitais produzidos pelo realizador e inseridas como conteúdos na hipermídia para contemplação e interatividade.

The present work in the form of hypermedia is a poetic synthesis of observations and readings on mediatic communication. These observations are based on some social and aesthetic questions of contemporary life represented in videos, animations and digital images produced by the author and inserted as contents in the hypermedia for contemplation and interactivity.

PANORAMAS

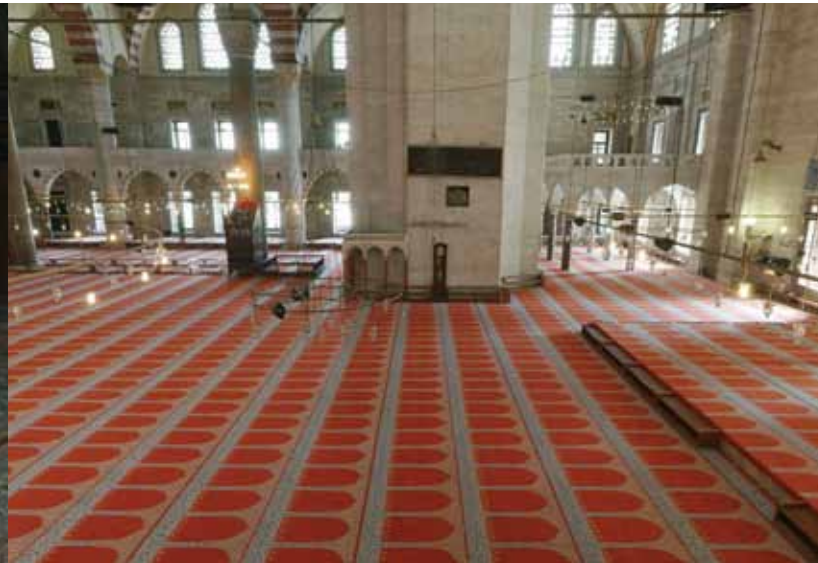








Ercan Gigi_TUR *Aksaray Somuncu Baba Mescidi, Hüdavendigâr Camii,
Edirne Selimiye, Süleymaniye Camii,
Mescid-i-haram, Obruk hani arkasi*

















FILE GAMES

Jairo Lugo, Tony Sampson, Merlyn Lossada

Novas indústrias culturais da América Latina ainda jogam velhos jogos Da República de Bananas a Donkey Kong

Latin America’s New Cultural Industries still Play Old Games From the Banana Republic to Donkey Kong

Introdução

Este artigo explora a indústria de videogames como parte do que se tornou conhecido como “indústrias culturais” (Hesmondhalgh 2002), usando a América Latina como estudo de caso. Sugerimos que a indústria de videogames possui uma economia política que responde aos mesmos princípios e padrões de uma empresa convencional. Em nossa opinião, essa indústria tem valores tecnológicos específicos definidos por “convergência e digitalização” (Baldwin et al. 1996) e compartilhados por outras chamadas novas mídias. Sugerimos que eles são de fato fatores chaves para explicar o desenvolvimento desse setor, mas, como argumentamos, de modo algum representam uma alteração das relações entre os agentes econômicos de produção, distribuição e consumo. Ao contrário, assim como outras indústrias culturais, a indústria de videogames tende a reproduzir a economia política do sistema de relações, tanto em estrutura (nível econômico) quanto em superestrutura (nível ideológico), pelo menos no caso da América Latina. Houve muito otimismo nessa região em relação ao potencial das novas economias. O anúncio feito pela Microsoft no início de 2001 de que a Xbox seria fabricada no México¹ talvez tenha sido um dos mais importantes indicadores de que nos anos seguintes a indústria de jogos dos EUA tentaria criar um pólo de desenvolvimento alternativo distante do Extremo Oriente. O “retorno do Capitão América” (Price 2001), frase que os analistas cunharam para descrever o ressurgimento dos EUA no mercado global de videogames², foi interpretado de maneira otimista como uma importante oportunidade para a América Latina desenvolver sua própria indústria de jogos ou, pelo menos, como uma oportunidade para desenvolver produtos e serviços nativos de valor agregado nesse setor pujante. No entanto, evidências sugere-

Introduction

This article explores the video games industry as part of what has become known as the “cultural industries” (Hesmondhalgh 2002), using Latin America as a case study. We suggest that the video game industry possesses a political economy that responds to the same principles and patterns a conventional business does. In our view, this industry has specific technological values defined by “convergence and digitalisation” (Baldwin et al. 1996) and shared by other so-called new media. We suggest that they are indeed key factors in explaining the development of this sector, but, as we argue, by no means represent an alteration of the relationships between the economic agents of production, distribution and consumption. Instead, like other cultural industries, the video games industry tends to reproduce the political economy of the system of relations in both the structure (economical level) and superstructure (ideological level), at least in the case of Latin America. There has been much optimism in this region in regards to the potential of new economies. The announcement made by Microsoft at the beginning of 2001 that the Xbox would be manufactured in Mexico¹ was perhaps one of the most important indicators that in the following years the US game industry would try to create an alternative pole of development away from the Far East. The “return of Captain America” (Price 2001), a phrase analysts coined to describe the reemergence of the US in the global video games market², was optimistically interpreted as an important opportunity for Latin America to develop its own game industry or, at least, as a chance to develop indigenous value-added products and services in this thriving sector. However, evidence suggests otherwise, with companies such as Microsoft and Nintendo – in joint ventures with local toys and games manufactures – developing a

rem em contrário, com companhias como Microsoft e Nintendo – em joint-ventures com fabricantes locais de brinquedos e jogos – desenvolvendo um modelo de manufatura-marketing para videogames na América Latina baseado em linhas de montagem locais, situadas em áreas econômicas “especiais”, onde os principais componentes eram trazidos de fora com muito pouco valor agregado pela comunidade industrial local. Esse esquema foi amplamente descrito na América Latina como um modelo de “maquiadoras” (“Maquilas” – Stoddard 1987) e é considerado parte de uma estratégia para aumentar a competitividade do mercado. O modelo da maquiadora está em operação desde a década de 70 e aproveita o potencial do Tratado de Livre Comércio da América do Norte (Nafta)³, que não apenas facilita o acesso à mão-de-obra barata como também oferece facilidades de exportação com base em uma substancial redução das tarifas para o mercado americano. Em nossa opinião, o modelo de produção de consoles, acessórios e software para videogames segue o mesmo padrão de indústrias tradicionais como automóveis e eletrodomésticos. Além disso, os “valores” tecnológicos que caracterizam a indústria de videogames que tiveram pequeno impacto na relação existente entre os vários agentes econômicos. Evidências sugerem que companhias como Microsoft e Nintendo estão investindo no México, Costa Rica e Brasil para desenvolver centros de produção por baixo custo, capazes de exportar para o mercado americano usando as oportunidades oferecidas pelo Nafta e outros acordos inter-regionais. Isso simplesmente repete a maneira como as indústrias tradicionais transferiram suas operações de produção para centros de baixo custo no Extremo Oriente nos anos 60 e 70. Além disso, esses realinhamentos industriais não se baseiam simplesmente na legislação vigente e em acordos internacionais, mas também na percepção generalizada de que o subcontinente oferecerá no futuro próximo um espaço de investimento que permitirá a certas indústrias evitar restrições legais e regulamentações e aproveitar plenamente as facilidades de exportação para o mercado americano. Portanto, esta pesquisa não apenas incorpora uma análise introspectiva usando os dados quantitativos disponíveis, como também leva em conta as percepções de empresários e homens de negócios da indústria de videogames. Este artigo é especialmente crítico à suposição de que a indústria de videogames está isenta do quadro tradicional das indústrias culturais já que possui um conjunto

manufacturing-marketing model for video games in Latin America based on local assembly-lines, located in “special” economic areas where the main components were shipped from abroad with very little added value from the local industrial community. This scheme has been widely described in Latin America as the model of *Maquilas* (Stoddard 1987) and is seen as part of a strategy to improve market competitiveness. The model of the *Maquila* has been operating since the 1970s and takes advantage of the potential of the North American Free Trade Agreement (Nafta)³, which not only facilitates access to cheap labour, but also provides exporting facilities based on a substantial reduction of tariffs to the US market. In our view, the production model of consoles, accessories and software for video games follows the same pattern of traditional industries such as automobiles and white goods. Furthermore, the technological “values” that characterize the video games industry have had little impact on the relationship that exists between the various economic agents. Evidence suggests that companies such as Microsoft and Nintendo are investing in Mexico, Costa Rica and Brazil in order to develop low-cost production centres capable of exporting to the US market using the opportunities that Nafta and other inter-regional agreements provide. This simply repeats the way in which traditional industries moved their production operations to low cost-centres in the Far East in the 60s and 70s. In addition, these industrial realignments are not simply based on current legislation and international agreements, but also on the widespread perception that the subcontinent will, in the near future, offer an investment space that will allow certain industries to avoid legal constraints and regulation and take full advantage of the exportation facilities to the US market. Therefore, this research not only incorporates a prospective analysis using current quantitative data available, but also takes into account the perceptions of entrepreneurs and businessmen from the video games industry. This article is especially critical of the assumption that the video games industry is exempt from the traditional frame of cultural industries since it possesses a different set of technological values that makes it unique. Indeed, the evidence suggests instead that the transfer of technological values, defined by digitalization and convergence, is offering little opportunity to create an indigenous games industry that could provide added value (in terms of software). Consequently, we suggest that even though the technological values that characterize the video games industry are relatively different from traditional cultural

diferente de valores tecnológicos que a torna única. De fato, evidências sugerem que a transferência de valores tecnológicos, definida por digitalização e convergência, está oferecendo pequenas oportunidades para a criação de uma indústria de jogos nativa que pudesse oferecer valor agregado (em termos de software). Conseqüentemente, sugerimos que mesmo que os valores tecnológicos que caracterizam a indústria de videogames sejam relativamente diferentes dos das indústrias culturais tradicionais (mídia analógica como rádio, televisão, cinema, etc.), a natureza das relações econômicas entre os agentes de produção é a mesma.

O passo para um grande lugar

Mais de três décadas atrás Celso Furtado (1970) escreveu que a análise econômica é meramente uma primeira abordagem do estudo dos processos históricos complexos que se desenrolam na América Latina. Na verdade, seu postulado de que o que acontece na região “é amplamente condicionado por variáveis exógenas” continua válido. Tradicionalmente, a América Latina foi definida como o “quintal” dos EUA e existe uma suposição corrente de que é um grupo de “Repúblicas de Bananas incapazes de produzir qualquer coisa além de matérias-primas, bom rum e ditadores gordos”. Visões mais elaboradas parecem reconhecer os mercados de mídia e telecomunicações da região como um jogo de xadrez kafkiano, em que a mão invisível do mercado, juntamente com o braço tangível da política e as intenções suspeitas de corporações internacionais, movimenta as peças em diversas direções (Cole 1996). Em termos da indústria de videogames e novas mídias, a América Latina é um mercado contraditório e mutável. Nas últimas duas décadas a maioria dos países da região experimentou mudanças profundas e drásticas em sua estrutura política (Cordeiro 1995) e passaram de sociedades altamente politizadas com economias centralizadas, que incluíam um papel forte do Estado e sistemas políticos caracterizados na maioria por ditaduras militares, para democracias liberais representativas e formais que estão cada vez mais desregulamentando suas economias e tentando obter acesso ao mercado global. Todas essas mudanças correspondem a um processo de “desmobilização política” (Tironi e Sunkel 2000). Uma das mudanças mais importantes aconteceu no setor de mídia e comunicações em meados dos anos 90,

industries (analogue media such as radio, television, film, etc), the nature of the economic relations between the agents of production is the same.

El Paso to a Big Place

More than three decades ago Celso Furtado (1970) wrote that economic analysis is merely a first approach to the study of complex historical processes under way in Latin America. In fact, his postulate that what is happening in the region “is largely conditioned by exogenous variables” is still valid. Traditionally, Latin America has been defined as the “backyard” of the US and the trivial assumption exists that it is a group of “Banana Republics incapable of producing anything but raw materials, very good rum and fat dictators.” More elaborate views seem to acknowledge the region’s media and telecommunications markets as a Kafkian chess game, in which the invisible hand of the market, alongside the tangible arm of politics and the suspicious intentions of international corporations, moves the pieces in several directions (Cole 1996). In terms of the video games industry and new media, Latin America is a contradictory and changing market. In the past two decades most countries in the region have experienced deep and dramatic changes in their political structure (Cordeiro 1995) and have gone from highly politicized societies with centralized economies that included a strong role of the state and political systems mostly characterized by military dictatorships into formal representative liberal democracies that are increasingly deregulating their economies and attempting to gain entry into the global market. All of these changes correspond to a process of “political demobilisation” (Tironi and Sunkel 2000). One of the most important changes happened in the communications and media sector in the mid 1990s when Latin America privatized its telecommunications industry and saw the return of important flows of investment into the region for that specific area (Inter-American Development Bank Annual Report 2000). Significant amounts of capital were allocated to telecommunications, media and computing sectors, especially in Brazil, Mexico, Costa Rica, Venezuela and Argentina. For the telecommunication and computer sectors, Latin America is today one of the fastest growing regions in the world, even though is still a marginal market in comparison to the US, Europe and Asia. Steve Ballmer, vice-president of Microsoft, perhaps the most important new player in the

quando a América Latina privatizou sua indústria de telecomunicações e viu o retorno de importantes fluxos de investimentos para a região para essa área específica (Relatório Anual do Banco Interamericano de Desenvolvimento 2000). Quantidades significativas de capital foram alocadas para os setores de telecomunicações, mídia e computação, especialmente no Brasil, México, Costa Rica, Venezuela e Argentina. Para os setores de telecomunicações e computadores, a América Latina é hoje uma das regiões de crescimento mais rápido no mundo, embora ainda seja um mercado marginal em comparação com os EUA, Europa e Ásia. Steve Ballmer, vice-presidente da Microsoft, talvez o mais importante novo ator na indústria de videogames, afirmou que a América Latina foi a região de maior crescimento para sua empresa nos últimos três ou quatro anos, e espera que continue em um crescimento “incrível”⁴ (Reuters 2001). A companhia disse que teve um crescimento médio anual de 30% nos últimos três anos na região, enquanto seu crescimento global foi de 5% a 10% ao ano. Parece que as companhias americanas não estão necessariamente interessadas em desenvolver linhas de manufatura e infra-estruturas para satisfazer o mercado local. Por isso, o investimento local em indústrias relacionadas à tecnologia da informação e comunicações (TIC) parece ser feito principalmente para melhorar a competitividade das exportações⁵, já que as companhias de alta tecnologia americanas estão interessadas tanto no atual potencial do mercado local⁶ quanto no futuro uso da América Latina como plataforma para exportar para os EUA e o Canadá. Essa visão é sustentada pelo próprio tamanho do mercado, que não justifica a quantidade de investimento em telecomunicações e tecnologias digitais nos últimos cinco anos. Por exemplo, somente 1,5% da população latino-americana está conectado à Internet em base diária, enquanto o índice nos EUA é estimado em 37%. Em termos do mercado de videogames, a América Latina representa um segmento marginal das vendas mundiais: somente 2% do consumo mundial de software e hardware (Figura 1). Outro elemento do mercado interno que projeta dúvidas sobre os investimentos americanos se relaciona à penetração tecnológica. A América Latina compreendia apenas 3,2% dos 165 milhões de usuários mundiais da Internet em 1999 (Gómez 2000). Em outras palavras, a região não está exatamente na vanguarda no uso de TIC (Figura 2).

video games industry, stated that Latin America has been the fastest growing major region for Microsoft over the last three to four years and expects that it will continue an “incredible” growth⁴ (Reuters 2001). The company said it has seen an average annual growth of 30 percent in the last three years in the region, while its global growth has been 5 to 10 percent a year. It appears that US companies are not necessarily interested in developing manufacturing lines and infrastructures to satisfy the local market. As such, the investment in local information and communications technology (ICT)-related industries seems mainly to be made in order to improve export competitiveness⁵, since US high-tech companies are interested in both the current potential of the local market⁶ and the future use of Latin America as a platform to export to the US and Canada. This view is supported by the size of the market itself, which does not justify the amount of investment in telecommunications and digital technologies in the past five years. For example, only 1.5 percent of Latin America’s population is connected to the Internet on a daily basis while the rate in the United States is estimated at 37 percent. In terms of the video games market Latin America represents a marginal segment of world sales: only 2 percent of the world consumption of software and hardware (Figure 1).

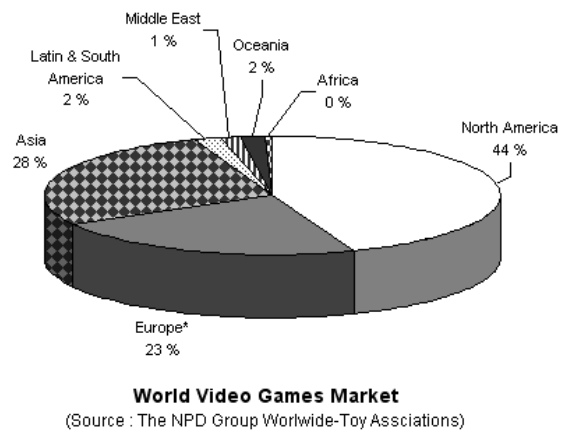


Figure 1

Another element of the internal market that casts doubt over US investment relates to technological penetration. Latin America comprised just 3.2 percent of the 165 million worldwide users of the Internet in 1999 (Gómez 2000). In other words, the region is not exactly ahead in the use of ICT (Figure 2).

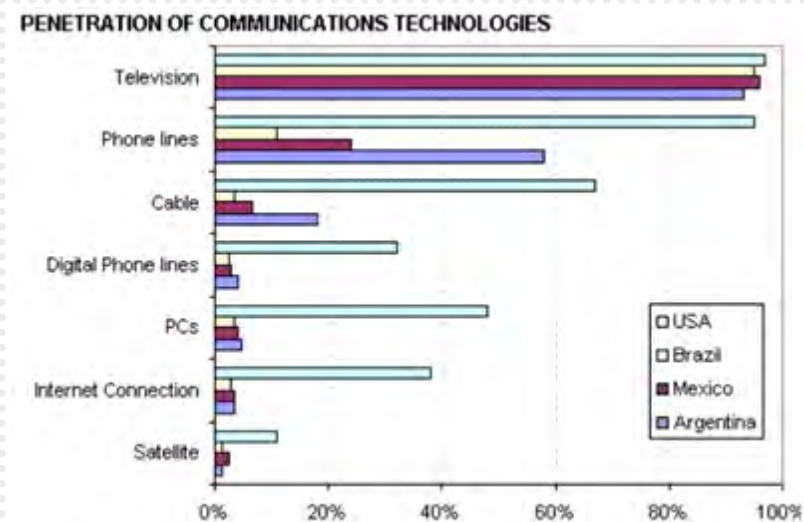


Figura 2 (Fonte: Infoamerica)

Além disso, um relatório da companhia de pesquisa de mercado e tecnologia Dataquest (Gartner Group 2001) mostra que a divisão digital na América Latina está aumentando e há muito poucas probabilidades de um crescimento exponencial de TIC na região no futuro próximo. Com base em um estudo de acesso a serviços telefônicos básicos e a serviços de banda larga na Internet, o relatório indica que 80% dos consumidores americanos têm conexões telefônicas, comparados com 24,5% dos chilenos. Este é um número interessante se considerarmos o fato de que o Chile tem o maior número de conexões telefônicas per cápita na região. Depois vêm Argentina, com 23,1%, Colômbia com 22,4% e Brasil com 20%, numa região com um número médio de 17,3%. A pesquisa da Dataquest também indica que “a América Latina fica muito atrás dos EUA em termos de uso de banda larga. Mais de 6 milhões de americanos têm acesso à Internet com banda larga, enquanto somente 53 mil brasileiros, 38 mil argentinos, 22 mil chilenos e 20 mil mexicanos tiveram esse acesso em 2000”.

Outra referência importante que corrobora essa visão é o Índice de Sociedade da Informação (ISI)⁷, que salienta uma lacuna abissal entre o ISI da América Latina e o da maior parte dos países desenvolvidos (Figura 3).

Figure 2 (Source: Infoamerica)

Furthermore, a report from the market and technology research company, Dataquest (Gartner Group 2001) shows that the digital divide in Latin America is widening and there is very little chance of an exponential growth of ICT in the region in the near future. Based on a study of access to basic telephone services and to broadband Internet access services, the report points out that 80 percent of US consumers have telephone connections compared to 24.5 percent of Chileans. This is an interesting figure if we consider the fact that Chile has the highest number of phone connections per capita in the region. Argentina follows with 23.1 percent of people having phone connections; Colombia is next with 22.4 percent and Brazil with 20 percent in a region with an average figure of 17.3 percent. The Dataquest research also points out that “Latin America trails far behind the US in terms of broadband use. Over 6 million Americans have broadband Internet access, while only 53,000 Brazilians, 38,000 Argentines, 22,000 Chileans and 20,000 Mexicans had access in 2000.”

Another important reference that supports this view is the Information Society Index (ISI)⁷, which highlights an abysmal gap between the ISI of Latin America and most developed nations (Figure 3).

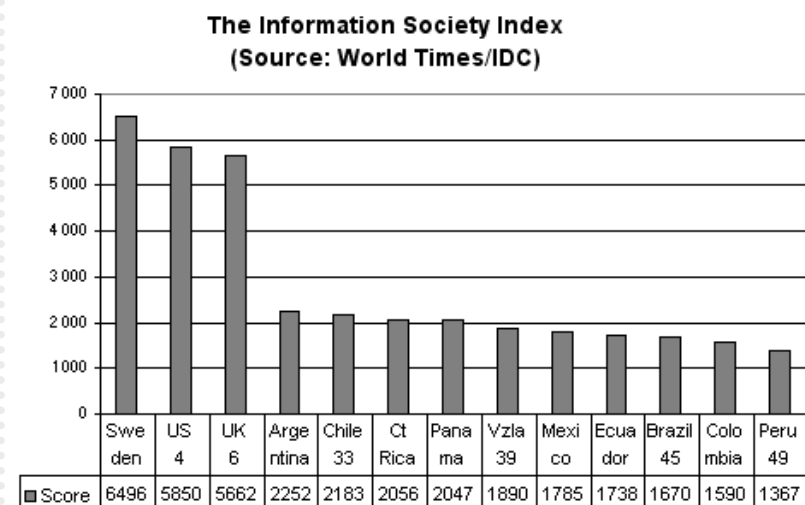


Figura 3 (Fonte: World Times/IDC Information)

Não há um só país latino-americano que possa ser classificado como “skater” (nota no ISI acima de 3.500), um país em posição forte o suficiente para aproveitar plenamente a revolução da informática por causa de informações, computadores, Internet e infra-estruturas sociais avançadas. Além disso, o Brasil, México⁸, Colômbia, Venezuela, Equador e Peru nem sequer se classificam como “striders” (nota no ISI acima de 2.000), países que estão entrando decididamente na era da informática, com a maior parte da infra-estrutura necessária implantada. Na verdade, a maioria dos mercados latino-americanos pode ser classificada como “sprinters” (nota no ISI acima de 1.000), países que avançam em surtos antes de precisar retomar o fôlego e mudar de prioridades por causa de pressões econômicas, sociais e políticas.

No entanto, as contradições do mercado aparentemente subdesenvolvido surgem quando comparamos áreas de produção específicas em países específicos. O potencial da indústria de videogames na América Latina não está apenas no mercado em si, mas também na percepção irreal da região como uma possível plataforma para exportar e aumentar as vendas globais. Por exemplo, na pesquisa mundial “Brinquedos e Jogos”, a Euromonitor (1999) indica que os acessórios para o mercado de videogames no Japão “valiam apenas US\$ 13,3 milhões em 1998, somente US\$ 4 milhões a mais que as vendas no Brasil”. O mercado japonês registrou um ligeiro declínio entre 1994 e 1998⁹, enquanto o Brasil apresentou um ritmo de crescimento de três anos. O relatório também salientou o fato de que os EUA representam 80% dos acessórios globais compra-

Figure 3 (Source: World Times/IDC Information)

There is not a single Latin American country that can be classified as a “skater” (ISI score above 3,500), a nation in a strong enough position to take full advantage of the Information Revolution because of advanced information, computer, Internet and social infrastructures. Moreover, Brazil, Mexico⁸, Colombia, Venezuela, Ecuador and Peru do not even classify as “striders” (ISI score above 2,000), nations moving purposefully into the information age, with much of the necessary infrastructure in place. In fact, most Latin American markets can be classified as “sprinters” (ISI score above 1,000), countries moving forward in spurts before needing to catch their breath and shift priorities because of economic, social and political pressures. Nevertheless, the contradictions of the apparent underdeveloped market emerge when we compare specific production areas from specific countries. The potential for the video games industry in Latin America not only lies with the market itself, but also with the unrealistic perception of the region as a possible platform for exporting and improving global sales. For example, in the “Toys and Games” world survey, Euromonitor (1999) points out that accessories for the video games market in Japan were “worth just US\$ 13.3 millions in 1998, only US\$ 4 million higher than sales in Brazil.” Further, the Japanese market registered a slight decline between 1994 and 1998⁹ while Brazil presented a 3-year growth rate. The report also highlights the fact that the US represents 80 percent of the global accessories purchased and that many of the accessories produced and sold in Brazil ended up in the US market.

dos e que muitos dos acessórios produzidos e vendidos no Brasil terminaram no mercado americano. Conseqüentemente, existem fatores que indicam que o desenvolvimento de uma indústria de videogames na América Latina poderia responder mais a seu potencial como produtor de baixo custo e exportador, do que a seu potencial como mercado de consumo.

Concentrando-se no jogo

A esta altura parece claro que a percepção do mercado tem um papel chave na motivação do investimento e desenvolvimento da indústria como um todo. Um grupo de opinião composto de empresários, administradores e homens de negócios da indústria de videogames baseado em Caracas (Venezuela), mas com experiência em outros países latino-americanos¹⁰, discutiu um conjunto de questões estruturadas relacionadas à natureza e ao futuro desenvolvimento do setor na América Latina. A dinâmica do grupo também incluía uma análise de força, oportunidades e fraquezas. A dinâmica trouxe conceitos interessantes para a discussão, e embora não tenham validade geral, oferecem uma “abordagem de *insiders*” para a visão do setor sobre si mesmo. Todos os participantes concordaram que lá não existe uma indústria de videogames no sentido puro, mas sim uma parte de uma indústria significativa de brinquedos, jogos e computadores, “definida pelas tendências e estruturas corporativas internacionais”. Os participantes admitiram o potencial do mercado, não por si só, mas como parte de um contexto maior (que se equipara a nossas conclusões estatísticas). Seis membros do grupo de opinião comentaram várias vezes as potenciais condições criadas pelo Nafta e outras reformas econômicas que estão ocorrendo na América Latina. Um dos participantes afirmou que: “Você tem um mercado potencial de mais de 500 milhões de habitantes e uma plataforma desregulamentada para exportar para os EUA no contexto da [área] alfandegária unificada, regimes fiscais homogêneos e força de trabalho competitiva. Tudo isso está acontecendo no quintal do maior mercado de videogames do mundo.” Os participantes também concordaram sobre a importância do mercado latino-americano, “onde as vendas vêm melhorando nos últimos 24 meses” e que as vendas de videogames “pareciam não ser afetadas no mesmo nível que outros produtos e serviços”, mas manifestaram preocupações de somente isso possa justificar o volume

Consequently, there are factors that indicate that the development of a video games industry in Latin America could respond more to its potential as a low-cost producer and exporter rather than to its potential as a consumer-market.

Focusing on the Game

At this point it seems clear that market perception plays a key role in motivating investment and the development of the industry as a whole. A focus group composed of entrepreneurs, managers and businessmen from the video game industry based in Caracas (Venezuela), but with experience in other Latin American countries,¹⁰ discussed a set of structured questions related to the nature and future development of the Latin American video games industry. The group dynamic also included a strength, opportunities and weakness analysis. The dynamic brought interesting concepts into the discussion, and, even though it does not have general validity, it did provide an “insiders approach” to the industry’s view on itself. All the participants agreed that there a video games industry did not exist in the pure sense, but, instead, existed as part of a significant toys, games and computer industry “defined by international corporate structures and trends.” The participants recognized the potential of the market, not by itself, but as part of a wider context (which matched our statistical findings). Six of the members of the focus group remarked several times on the potential conditions created by the Nafta and other economic reforms that were taking place in Latin America. One of the participants stated that:

“You have a potential market of over 500 million inhabitants and a deregulated platform to export to the US in the context of unified customs [area], homogeneous tax regimes and competitive labour force. All this is happening in the back yard of the biggest video game market in the world.”

The participants also agreed on the importance of the Latin American market, “where sales are improving in the last 24 months” and that sales of video games “seemed not to be affected in the same levels as other products and services,” but express concerns that by itself could justify the amount of intensive investment that the development of an indigenous industry would demand. One of the participants from the marketing department of a regional office of a games firm pointed out the specificity of the market in the region compared to other industries:

intensivo de investimentos que o desenvolvimento de uma indústria nativa exigiria. Um dos participantes do departamento de marketing de um escritório regional de uma firma de jogos apontou a especificidade do mercado na região, comparado com outros setores: “O mercado de videogames na América Latina parece manter tendências atípicas, independentemente do restante do mercado. Em outras palavras, observamos que apesar de o índice de consumo cair para os computadores, serviços e outros tipos de TIC, não é necessariamente o caso dos videogames. Você pode manter vendas constantes ou registrar uma grande queda e em nenhum dos casos observar uma relação com o resto do mercado.” O grupo concordou sobre vários padrões comuns da indústria de videogames na América Latina. O primeiro padrão é que “a região não é homogênea e portanto não pode ser avaliada como um único mercado”. Por exemplo, um participante que trabalhou anteriormente em São Paulo afirmou “que o Brasil por si só não é apenas o único maior mercado, mas também uma região dentro de uma região”. Os participantes indicaram que apesar de a região ter importantes disparidades sociais de renda de um estrato social para o outro, “a [natureza dos] padrões de consumo é muito semelhante ao mundo desenvolvido”. Um segundo padrão percebido pelos participantes era que a América Latina tem conhecimento, tecnologia e capacidade industrial para desenvolver hardware. No entanto, esse não é necessariamente o caso em relação ao software. De fato, como disse um participante do setor de software: “O desenvolvimento de software e aplicativos para jogos de computador precisa de importantes investimentos em desenvolvimento e pesquisa”. Esse mesmo participante apontou que: “No início, no final dos anos 80, os videogames não eram sofisticados. O que importava era ter um projeto criativo e algumas técnicas de programação. Um jogo de pingue-pongue em preto-e-branco muito básico foi um sucesso. Isso não acontece mais. Crianças e adultos querem qualidade, realidade e dimensionalidade. E isso exige dinheiro e recursos.” Houve consenso no grupo sobre isso. O grupo também concordou que os empresários locais na região teriam menor disposição a aventurar-se em software do que em hardware. Como colocou um empresário: “Embora pareça que o software oferece oportunidades para desenvolver uma nova indústria com baixo investimento e risco, a realidade é muito diferente. Quando

“The video games market in Latin America seems to maintain atypical trends regardless of the rest of the market. In other words, we have observed that even though the consumption index drops for computers, services and other types of ICTs, this is not necessarily the case of video games. You can maintain steady sales or register a big drop and in neither case observe a relation with the rest of the market.” The group agreed on several common patterns of the video game industry in Latin America. The first pattern is that “Latin America is not a homogeneous region and therefore cannot be evaluated as a single market.” For example, one participant who worked previously in São Paulo argued “that Brazil is not per se only the biggest market but also a region within a region.” The participants pointed out that even though the region has important social disparities of income from one social stratum to the other, “the [nature of the] patterns of consumption are very similar to the developed world.”¹¹ A second pattern perceived by the participants was that Latin America has knowledge, technology and a manufacturing capability to develop hardware. However, this is not necessarily the case in regards to software. Indeed, as one participant from the software sector said, “Development of software and applications for computer games needs important investment in development and research.” This same participant pointed out that: “At the beginning, in the late 80s, video games were not sophisticated. What was important was that you had a creative project and some programming skills. A very basic-black and white Ping-Pong game was a success. This is not the case anymore. Kids and adults want quality, reality and dimensionality. And that takes money and resources.” There was consensus in the group about this. Furthermore, the group agreed that local entrepreneurs in the region would be less willing to venture into software than in hardware. As one businessman put it: “Although it seems that software provides opportunities to develop a new industry with low investment and risk, the reality is very different. When you develop a game, you need high tech equipment, with lots of memory for the graphic processing. Your whole project will depend on people sitting there, people with skills that demand first world salaries and that in any moment will jump to a competitor or even outside the country letting you hang in the air. At the end of the day, you are there alone, on your own, risking an important amount of capital.”

“você desenvolve um jogo, precisa de equipamento de alta tecnologia, com muita memória para o processamento de gráficos. Todo o seu projeto dependerá de pessoas com capacidades que exigem salários de primeiro mundo e que a qualquer momento passarão para um concorrente ou mesmo para outro país, deixando-nos no ar. No fim do dia você está lá sozinho, arriscando uma quantia importante de capital.”

Outro participante acrescentou:

“Isso não acontece com o hardware. Desenvolver software para videogames poderia dar certo como empresa pessoal, mas não é uma decisão que muitos fabricantes de brinquedos na América Latina podem se permitir. O hardware parece um caminho lógico e racional para as companhias locais. Se você pretende manufaturar hardware, provavelmente o fará sob licença, com canais de distribuição já garantidos e melhores condições financeiras para o investimento.”¹²

No entanto, os membros do grupo concordaram que o desenvolvimento de software para videogames não é impossível e que poderia acontecer, apontando exemplos interessantes na área educacional.¹³ Mas todos os participantes deixaram claro que nas atuais condições seria muito difícil para a América Latina desenvolver uma indústria de software competitiva.

Outro padrão observado pela maioria dos participantes é que, apesar da insegurança jurídica, da instabilidade política e de um setor de serviços públicos inadequado—as fraquezas mais importantes da região como pólo alternativo de desenvolvimento para a indústria de videogames—uma cultura de exportação está sendo desenvolvida no continente. Todos os participantes reconheceram que um esquema político e institucional mais estável precisa ser construído e mencionaram que o processo de privatização e desregulamentação das telecomunicações e serviços estava melhorando rapidamente a situação. Esse não era o caso sobre a segurança jurídica para investimentos, já que tribunais e sistemas jurídicos ainda são vistos como “incompetentes, altamente politizados e suscetíveis a corrupção”.

O grupo percebeu a “pirataria”—reprodução ilegal de produtos—como a maior ameaça para o futuro da indústria de videogames na América Latina. Essa percepção equivale aos dados estatísticos disponíveis. O Conselho Venezuelano para Promoção de Investimento Privado (Conapri 1999) estima que a indústria de software na América Latina é ameaçada por uma taxa média de pirataria de 68% (Figura 4).

Another participant added:

“This is not the case with hardware. Developing software for video games could be all right as a personal enterprise, but it is not a decision that many toys manufacturers in Latin America can afford. Hardware seems to be a logical and rational path for the local companies. If you intend to manufacture hardware you will be probably doing it under license, with distribution channels already guaranteed and better financial conditions for the investment.”¹²

However, the members of the group agreed that the development of software for video games is not impossible and that it could happen, pointing out interesting examples in the educational area¹³. But all participants made it clear that in the current conditions it would be very hard for Latin America to develop a competitive software industry.

Another pattern observed by most participants is that despite legal insecurity, political instability and inadequate facilities—the most significant weakness of the region as an alternative pole of development for the video games industry—an exporting culture is still being developed on the continent. All of the participants recognized that a more stable political and institutional framework needed to be built and mentioned that the process of privatization and the deregulation of telecommunications and services were rapidly improving the situation. This was not the case concerning legal security for investment since courts and legal systems are still perceived as “incompetent, highly politicized and susceptible to corruption.”

The group perceived “piracy”—the illegal reproduction of products—as the major threat to the future of the video games industry in Latin America. This perception matches available statistical data. The Venezuelan Council for the Promotion of Private Investment (Conapri 1999) estimates that the software industry in Latin America is threatened by an average piracy rate of 68 percent (Figure 4).

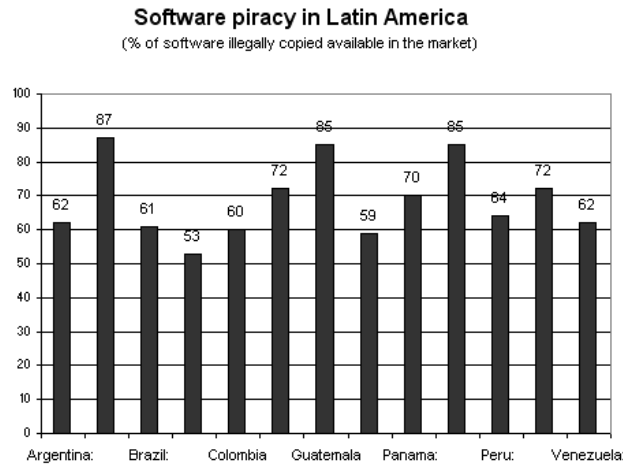


Figura 4 (Fonte: Conapri)

Concluindo, os participantes viam o acesso ao mercado americano como o elemento mais importante a abordar se a região quiser desenvolver seriamente uma indústria de videogames para hardware e software. Esse foi um dos comentários mais recorrentes durante a sessão. Os participantes estavam conscientes de e preocupados com o impacto que o acordo de livre comércio continental teve sobre o potencial da indústria. Todos os participantes percebiam que ele significaria não apenas um maior acesso ao mercado de videogames dos EUA¹⁴, mas também representaria um ambiente mais estável politicamente e seguro legalmente para investimentos.

Figure 4 (Source: Conapri)

In conclusion, the participants saw access to the US market as the most important element to address if the region wanted to seriously develop a video games industry for both hardware and software. This was one of the most recurrent remarks during the session. Participants were aware of and concerned about the impact the continental free trade agreement had on the industry’s potential. All of the participants perceived that this would not only mean wider access to the US video games market¹⁴, but would also translate into a more politically stable and legally secure environment for investment.

Grandes e pequenos macacos na República de Bananas

Como disse um dos participantes do grupo de opinião, “não podemos falar sobre uma indústria de videogames latino-americana propriamente, mas sobre uma indústria básica que se situa entre a representação local da indústria global de videogames e o ‘apêndice’ das indústrias nacionais de brinquedos e jogos”. Essa definição parece precisa se analisarmos as tendências de mercado e o papel dos atores. Definir o mercado de videogames como “maquiadoras” da indústria global parece certo, então. A maquiadora é um tipo de indústria muito comum no norte do México e outros países da América Central, que é operada por corporações americanas, européias e asiáticas para juntar partes de produtos industriais (sobretudo eletrodomésticos) e depois exportá-los para os EUA, aproveitando os acordos e interesses regionais.

Big and Small Apes in the Banana Republic

As one of the participants in the focus group said, “we cannot talk about a proper Latin American video games industry, but about a basic industry that locates itself between local representation of the global video games industry and the ‘appendix’ of the national toys and games industries.” This definition appears to be accurate if we analyse the market trends and the role of the players. Defining the video games market as a *Maquila* of the global industry seems then to be right. The *Maquila* is a type of industry very common in the north of Mexico and other Central American countries that are operated by US, European and Asian corporations to assemble parts of industrial products (mostly white goods and electric appliances) and then export them to the US, taking advantage of inter-regional agreements. The *Maquila*, also called *Maquiladoras*, are industries managed by interna-

As maquiadoras são indústrias administradas por firmas internacionais em áreas economicamente pobres que principalmente importam partes de certos produtos, os montam usando mão-de-obra barata e os exportam livres de impostos para os EUA. Significativamente, as maquiadoras se beneficiam de tratamento especial do governo—supostamente justificado pelo fato de que elas se situam em áreas pobres—e na maioria dos casos são isentas de impostos e não precisam acatar as leis nacionais relativas ao emprego ou salário mínimo. Existe um grande número de maquiadoras no México e na América Central, e seu número está crescendo na América do Sul. As maquiadoras tornaram-se populares com o advento do Nafta. Também é interessante notar que várias corporações globais que têm maquiadoras na fronteira EUA-México estão direta e indiretamente envolvidas na indústria de videogames (Tabela 1).

Tabela 1 : Maquiadoras na fronteira EUA-México

3 Day Blinds
20th Century Plastics
Acer Peripherals
Bali Company, Inc.
Bayer Corp./Medsep
BMW
Canon Business Machines
Casio Manufacturing
Chrysler
Daewoo
Eastman Kodak/Verbatim
Eberhard-Faber
Eli Lilly Corporation
Ericsson
Fisher Price
Ford
Foster Grant Corporation
General Electric Company
JVC
GM
Hasbro
Hewlett Packard
Hitachi Home Electronics

Apesar de o esquema das maquiadoras ter sido fortemente criticado porque representa pouco mais que uma relocação do modelo de “exploração” usado no Extremo Oriente, parece um modelo mais provável para a indústria de videogames seguir na América Latina. A criação de uma zona de livre comércio do Alasca à Patagônia em 2005—se permanecerem as variáveis políticas e econômicas—levará a uma proliferação de maquiado-

tional corporations in economically deprived areas that mainly import parts of certain products, assemble them using cheap labour and export them tax free to the US. Significantly, the *Maquilas* benefit from special government treatment—presumably justified by the fact that they are located in poor areas—and in most cases are exempt from taxation and do not have to comply with national laws with regard to employment or the minimum wage. There are a great number of *Maquilas* in Mexico, Central America, and are increasing in number in South America. *Maquiladoras* became popular in the advent of Nafta. It is also interesting to note that several of the global corporations that have *Maquilas* along the US-Mexico border are directly, and indirectly, involved in the video games industry (Table 1).

Table 1 : Maquilas along the US-Mexico Border

Honda
Honeywell, Inc.
Hughes Aircraft
Hyundai Precision America
IBM
Matsushita
Mattel
Maxell Corporation
Mercedes Benz
Mitsubishi Electronics Corp.
Motorola
Nissan
Philips
Pioneer Speakers
Samsonite Corporation
Samsung
Sanyo North America
Sony Electronics
Tiffany
Toshiba
VW
Xerox
Zenith

Even though the *Maquila* scheme has been heavily criticised because it represents little more than a relocation of the “exploitation” model used in the Far East, it seems the most likely model for the video games industry to follow in Latin America. The creation of a free trade zone from Alaska to Patagonia by 2005—if the political and economic variables remain—will lead to a proliferation of *Maquilas* all over the continent. Several international corporations

ras por todo o continente. Várias corporações internacionais que manufaturam e vendem videogames estão seguindo o modelo e montaram fábricas que produzem hardware que poderá ser usado para fabricar consoles (Alvarez e Rodriguez 1998)¹⁵. A Nintendo, por exemplo, tem investimentos diretos na América Latina. A empresa chegou ao Brasil em 1993 através da Playtronic Industrial Ltda. Entre 1993 e 1996 a Playtronic lançou a Nintendo Entertainment System (NES—8 bits), o Game Boy portátil, o Super Nintendo Entertainment System (SNES—16 bits) e o Virtual Boy (portátil 1—32 bits). Em 1996 essa companhia se fundiu com a Gradiente Entertainment Ltda, uma gigante eletrônica que está no mercado desde os anos 60. Essa medida coincidiu com o lançamento do primeiro sistema de videogame de 64 bits, Nintendo 64, que muitos analistas latino-americanos consideraram uma “revolução” na indústria. Em julho de 1998 a companhia tinha vendido 1,5 milhão de unidades de hardware e apenas 1,4 milhão de unidades de software (Relatório Anual Nintendo-Brazil 2001), o que poderia ser interpretado como um sinal de que a indústria estava concentrando seu esforço em hardware. Com uma fábrica em Manaus e escritórios em São Paulo, a Gradiente opera em todo o Brasil e está expandindo sua produção para atingir outros mercados da região, mas se concentrando principalmente nos EUA. A companhia também busca estratégias para aproveitar os acordos de integração econômica como Nafta e Mercosul. A Microsoft, com sua Xbox, hoje compete com a Sony e a Nintendo em um mercado global de US\$ 6,5 bilhões. A companhia pretende construir uma fábrica de hardware no México e não descartou a possibilidade de licenciar a produção para fábricas independentes no Brasil e na Costa Rica. De fato, a Microsoft quer agitar o mercado da mesma maneira que a Sony fez (Charles 2001). A Sega, que está se retirando da fabricação de hardware e se concentrando totalmente no software, tem escritórios em Porto Rico e no Brasil. Em Porto Rico ela opera a Sega, pois as leis americanas a protegem, e de lá administra suas operações nos mercados da América Central e Caribe. No entanto, no Brasil essa mesma companhia tem uma associação com a Tec Toy, uma firma local que experimentou um crescimento significativo nos últimos anos e em 1996 vendeu mais de 2 milhões de videogames no Mercosul. A Tec Toy é uma companhia brasileira fundada em 1987, que hoje ocupa o segundo lugar no mercado de brinquedos do Brasil, segundo dados publicados pela Abrinq (Associação Brasileira de Fabricantes de Brin-

that manufacture and sell video games are following the *Maquila* model and have set up plants that manufacture hardware that could be used to manufacture consoles (Alvarez and Rodriguez 1998)¹⁵. Nintendo, for example, has direct investment in Latin America. Nintendo arrived in Brazil in 1993 through Playtronic Industrial Ltda. Between 1993 and 1996 Playtronic launched the Nintendo Entertainment System (NES—8 Bit), the portable Game Boy, the Super Nintendo Entertainment System (SNES—16 Bit) and the Virtual Boy (portable 1—32 Bit). In 1996, this company merged with Gradiente Entertainment Ltda, an electronic giant that had been in the market since the 60s. This move coincided with the launch of the first 64-bit video game system, Nintendo 64, which many Latin America analysts considered a “revolution” in the industry. By July 1998 the company had sold 1.5 million hardware units and only 1.4 software units (Nintendo-Brazil Annual Report 2001), which could be interpreted as a sign that the industry was concentrating its effort in hardware. With a manufacturing plant in Manaus and offices in São Paulo, Gradiente Entertainment Ltda operates all over Brazil and is expanding its production to reach other markets in the region, but is focusing mainly on the US. The company is also seeking strategies to take advantage of economic integration agreements such as Nafta and Mercosur. Microsoft, with its Xbox, is now competing with Sony and Nintendo in a US\$ 6.500 million global market. The company plans to build a hardware plant in Mexico and has not overruled the possibility of licensing the production to independent plants in Brazil and Costa Rica. Indeed, Microsoft wants to stir up the market in the same way that Sony did (Charles 2001). Sega, who are withdrawing from hardware manufacturing and concentrating entirely on software, have offices in Puerto Rico and Brazil. In Puerto Rico it operates as Sega since US laws protect it and from there manages its operations for Central America and the Caribbean markets. However in Brazil this same company has an association with Tec Toy, a local firm that has experienced significant growth in recent years and in 1996 sold more than 2 million video games in the Mercosur. Tec Toy is a Brazilian company, founded in 1987, which today ranks second in the Brazilian toys market according to data published by ABRINQ (Association of Toys Manufacturers). Other partnerships were signed with Vtech, Tiger, Nikko and Tyco. Because of Sega’s announcement that it was stopping hardware production, the company is launching a new

quedos). Outras parcerias foram assinadas com a Vtech, Tiger, Nikko e Tyco. Devido ao anúncio da Sega de que ia parar a produção de hardware, a companhia está lançando uma nova estratégia de mercado e produção, e Arnold e Dazcal, os fundadores da companhia, não descartaram expandir seus produtos para acessórios genéricos. Parece haver um padrão comum em que as corporações globais não fabricam diretamente seus produtos, mas os terceirizam para firmas locais e depois os revendem com seu logotipo. Um modelo já utilizado por multinacionais como Nike, Adidas e outros fabricantes de roupas no Extremo Oriente.

Novas peças, mas o mesmo velho jogo

O futuro da indústria de videogames na América Latina parece claramente definido por fatores internacionais. Em nossa opinião, o desenvolvimento lógico dessa indústria será para a racionalização das maquiadoras através de joint-ventures com fabricantes locais de brinquedos e jogos (o modelo foi bem descrito por Pérez Sáinz 1998). Os mercados do México e do Brasil provavelmente serão os principais alvos, mas também o acesso ao mercado americano, que oferecerá à indústria de videogames o potencial de se desenvolver como um importante centro de produção e distribuição na região. Sugerimos que uma análise clara da indústria de videogames na América Latina deva ser realizada dentro de um contexto global. Nesse sentido, alguns analistas prevêem que em 2003 a indústria de brinquedos e jogos global valerá quase US\$ 80 bilhões em preços constantes de 1998 (Euromonitor 2000). A pesquisa *Toys and Games: A World Survey* (Euromonitor 2000) também prevê que a América Latina assumirá uma parcela cada vez maior desse mercado, já que a população e os índices de crescimento de renda estão aumentando.¹⁶ Outro fator importante a considerar é que a região parece ter o potencial para montar hardware e poderá eventualmente desenvolver hardware genérico para videogames. No entanto, é provável que isso só aconteça sob o esquema de maquiadoras. Se a indústria for capaz de se consolidar sob esse modelo, então talvez possa começar a desenvolver software. Em todo caso, a transferência de tecnologia e capacidade será uma questão chave, mas também dependerá de diversos fatores, incluindo políticas nacionais, variáveis políticas e condições econômicas. Somos tentados, devido ao determinismo tecnológico, a

market and production strategy, and Arnold and Dazcal, founders of the company, have not ruled out expanding their products to generic accessories. It appears that there is a common pattern in which global corporations do not directly manufacture their own products, but rather sub-contract them to local firms and then resell them with their logo stamped. A model used in the past by multinationals such as Nike, Adidas and other clothing manufacturers in the Far East.

New pieces but the Same Old Game

The future of the video games industry in Latin America seems clearly defined by international factors. In our view the logical development of this industry will be towards a rationalisation of the *Maquila* through joint ventures with local toys and games manufacturers (the model has been well described by Pérez Sáinz 1998). The markets of Mexico and Brazil will probably be primary targets, but it will be the access to the US market that will offer the video games industry the potential to develop as an important centre for production and distribution in the region. We suggest that a clear analysis of the video games industry in Latin America should be undertaken within a global context. In this sense, some analysts predict that by 2003 the global toys and games industry will be worth almost US\$80 billion at 1998 constant prices (Euromonitor 2000). *Toys and Games: A World Survey* (Euromonitor 2000) also predicts that Latin America will take an increasingly bigger portion of this market since both population and income growth rates are increasing¹⁶. Another important factor to consider is that the region appears to have the potential to assemble hardware and could eventually develop generic video games hardware. However, it is likely that this will only happen under the *Maquila* scheme. If, and only if, the industry is able to consolidate under this model, then perhaps it could start developing software. In any case, the transfer of technology and skills will be a key issue, but this will also depend on a number of factors, including national policies, political variables and economic conditions. We are tempted because of technological determinism to see new things almost everywhere. We have come to refer to video games as a “new cultural industry” (Hesmondhalgh 2002). But the economic relations of agents of production, distribution and consumption mainly define the nature of an industry, even if the process occurs in a

ver coisas novas em quase todo lugar. Passamos a nos referir aos videogames como uma “nova indústria cultural” (Hesmondhalgh 2002). Mas as relações econômicas dos agentes de produção, distribuição e consumo definem principalmente a natureza de uma indústria, mesmo que o processo ocorra em um ambiente multiplataforma. Em meados dos anos 90 havia uma quantidade importante de literatura com visões otimistas, em que novas tecnologias de mídia eram capazes de liberar as forças do progresso e do desenvolvimento. Alguns autores (Drucker 1993) chegaram a dizer que alguns países latino-americanos estavam na fase de “decolagem” de seu desenvolvimento¹⁷ graças a essas novas tecnologias. Apesar de termos deixado para trás muitos desses conceitos, eles ainda são conceitos poderosos na comunidade acadêmica e empresarial. Por isso, é ainda mais importante olhar mais para trás e lembrar outros autores como o economista brasileiro Celso Furtado (1970), que observou mais de três décadas atrás que: “Na América Latina durante muitos anos a penetração da tecnologia moderna se confinou virtualmente ao setor de infra-estrutura e mostrou um padrão em que a assimilação de tecnologia é decididamente lenta, especialmente nas atividades produtivas diretas.” A tendência atual não é notavelmente diferente: a indústria de videogames da América Latina é apenas mais uma quimera em evolução. Ainda está longe de ser uma indústria definida, mas possui muitas características de outras indústrias culturais. Sua economia política perpetua o modelo da dependência e reprodução, tanto em nível econômico como ideológico, mas, assim como outras indústrias culturais, tem o potencial de liberar as forças criativas da região. Como a televisão, o rádio e o cinema, também vende ideologia através do entretenimento, mas as antigas tecnologias analógicas também oferecem a oportunidade de desenvolver um conteúdo nativo. No entanto, o grau de valor agregado e participação local no processo de produção parece ainda mais restrito do que em outras indústrias culturais. No momento não há sequer escala de economia capaz de justificar pequenas operações nesse sentido. Parece improvável que a região terá a oportunidade de oferecer sua própria versão de *Space Invaders*—como fez a televisão nas telenovelas—porque o mercado e a indústria já foram colonizados e os agentes econômicos parecem ser de outro planeta.

multi-platform environment. In the mid 90s there was an important amount of literature that carried an optimistic view in which new media technologies were able to liberate the forces of progress and development. Some authors (Drucker 1993) went so far as to say that some Latin American countries were in the “take-off” stage of their development¹⁷ thanks to these new technologies. Even though we have left behind many of these preconceptions, they are still very powerful concepts within the academic and business community. For this reason it is even more important to look further back and recall other authors such as the Brazilian economist Celso Furtado (1970) who observed more than three decades ago that: In Latin America for many years the penetration of modern technology was virtually confined to the infrastructure sector and has shown a pattern in which assimilation of technology is decidedly slow, particularly in the direct productive activities. The current trend is not remarkably different: the video games industry in Latin America is just another evolving *chimera*. It is still far from a defined industry, but it possesses many of the characteristics of other cultural industries. Its political economy perpetuates the model of dependence and reproduction at both the economic and ideological level, but, as with other cultural industries, it has the potential to liberate creative forces within the region. Like television, radio and film it also sells ideology through entertainment, but the old analogue technologies also offer the opportunity to develop an indigenous content. Nevertheless, the degree of added value and local participation in the production process seems even more constrained than in other cultural industries. At the moment there is not even the scale of economy capable of justifying small operations in this sense. It seems improbable that the region would have the opportunity to offer its own version of *Space Invaders*—as the television did with the *telenovelas*—because the market and the industry have already been colonised and the economic actors appear to be from another planet.

Referências

Alvarez, Víctor & Rodríguez, Davgla (1998). *De la Sociedad Rentista a la Sociedad del Conocimiento*. Maracaibo. Fundacite.

Arthur, Charles (23/05/2001). *Battle Stations*. The Independent (UK),

Baldwin, Thomas F. et al. (1996). *Convergence. Integrating Media, Information and Communication*. Sage. Londres.

Cole, Ricgard (1996). *Communication in Latin America*. Scholarly Resources In. EUA.

Cordeiro, Jose Luis (1995) *El Desafio Latinoamericano*. Caracas. McGraw-Hill Interamericana.

Drucker, Peter F. (1993). *Post-Capitalist Society*. Oxford. Butterworth-Heinemann.

Euromonitor International (1999) *Toys and Games: A World Survey*. Global Market Reports.

Furtado, Celso (1970). *Economic development of Latin America*. Cambridge. Cambridge University Press.

Galperin, Hernan (setembro de 1999). *Cultural Industries policy in regional trade agreements: the cases of Nafta, the European Union and MERCOSUR*. Media Culture & Society. No. 5 , Vol. 21: 627-648.

Gómez, Ricardo (2000). *The Hall of Mirrors: The Internet in Latin America*. Current History. Vol. 99 No.634, pp.70-78.

Gradiente Relatório Annual (2001). Informações Financeiras. http://www.gradiente.com/empresa/relatorio/index.asp

Hesmondhalgh, David (2002). *Cultural industries*. Sage. Londres.

Myint, H. (1972). *South East Asia’s Economy: Development Policies in the 1970’s*. Penguin. Nova York.

Pérez Sáinz, Juan Pablo (1998) *From the finca to the maquila: labor and capitalist development in Central America*. Westview Press. Boulder, Colorado. (EUA).

Price, Simon (May 2001). *Captain America*. Develop. N° 7, pp. 13-16.

Scheeres, Julia (25 Jan. 2001). *Latin America: The Mobile World*. Wired Magazine.

Sheff, David (1993). *Game Over: Nintendo’s battle to dominate an industry*. Londres. Coronet Books.

Skirrow, G. (1990). *Hellivision—an analysis of video games*. The media reader, British Film Institute, Londres, pp. 321-338

Stoddard, Ellwyn R. (1987). *Maquila: assembly plants in northern Mexico*. Texas Western Press, University of Texas em El Paso (México).

Tironi, Eugenio & Sunkel, Guillermo editado por Gunther, Richard e Mughan, Anthony (2001). *Democracy and the Media*. Cambridge. Cambridge University Press.

World Times/IDC (1º de janeiro de 2001). Measuring the Global Impact of Information Technology and Internet Adoption. The World Paper.

http://www.worldpaper.com/2001/jan01/ISl2001%20Information%20Society%20Ranking.html

Notas

1 El Universal, 11 de janeiro de 2001.

2 Depois de 20 anos o país estabeleceu seu primeiro marco importante com o Atari (Sheff 1993).

3 O Tratado de Livre Comércio do Atlântico Note (Nafta na sigla em inglês) é um pacto comercial entre Canadá, México e EUA, muito semelhante à Área Econômica Européia. Segundo o Nafta, os três países são capazes de importar e exportar 90% de seus produtos sem taxação. A idéia é desenvolver esse acordo em um tratado internacional que inclua da Patagônia (Argentina) ao Alasca (EUA) até 2005.

4 Outras empresas parecem muito conscientes do potencial do mercado latino-americano. A America Online Latin America Inc. (AOL) concluiu os termos de um pacote de financiamento de US\$ 150 milhões com seus três principais acionistas, pelo qual a companhia espera tornar-se o principal provedor de serviços interativos na região. A America Online Inc., subsidiária da gigante da mídia AOL Time Warner Inc., está comprando US\$ 66,3 milhões de ações preferenciais resgatáveis, enquanto o Grupo

References

Alvarez, Víctor & Rodríguez, Davgla (1998). *De la Sociedad Rentista a la Sociedad del Conocimiento*. Maracaibo. Fundacite.

Arthur, Charles (23 May 2001). *Battle Stations*. The Independent (UK),

Baldwin, Thomas F. et al. (1996). *Convergence. Integrating Media, Information and Communication*. Sage. London.

Cole, Ricgard (1996). *Communication in Latin America*. Scholarly Resources In. USA.

Cordeiro, Jose Luis (1995) *El Desafio Latinoamericano*. Caracas. McGraw-Hill Interamericana.

Drucker, Peter F. (1993). *Post-Capitalist Society*. Oxford. Butterworth-Heinemann.

Euromonitor International (1999) *Toys and Games: A World Survey*. Global Market Reports.

Furtado, Celso (1970). *Economic development of Latin America*. Cambridge. Cambridge University Press.

Galperin, Hernan (September 1999). *Cultural Industries policy in regional trade agreements: the cases of Nafta, the European Union and MERCOSUR*. Media Culture & Society. No. 5 , Vol. 21: 627-648.

Gómez, Ricardo (2000.). *The Hall of Mirrors: The Internet in Latin America*. Current History. Vol. 99 No.634, pp.70-78.

Gradiente Relatório Annual (2001).Informações Financeiras.

http://www.gradiente.com/empresa/relatorio/index.asp

Hesmondhalgh, David (2002). *Cultural industries*. Sage. London.

Myint, H. (1972). *South East Asia’s Economy: Development Policies in the 1970’s*. Penguin. New York.

Pérez Sáinz, Juan Pablo (1998) *From the finca to the maquila: labor and capitalist development in Central America*. Westview Press. Boulder, Colo. (USA).

Price, Simon (May 2001). *Captain America*. Develop. Issue 7, pages 13 to16.

Scheeres, Julia (Jan. 25, 2001). *Latin America: The Mobile World*. Wired Magazine.

Sheff, David (1993). *Game Over: Nintendo’s battle to dominate an industry*. London. Coronet Books.

Skirrow, G. (1990). *Hellivision—an analysis of video games*. The media reader, British Film Institute, London, pages 321 to 338

Stoddard, Ellwyn R. (1987). *Maquila: assembly plants in northern Mexico*. Texas Western Press, the University of Texas at El Paso (Mexico).

Tironi, Eugenio & Sunkel, Guillermo edited by Gunther, Richard and Mughan, Anthony (2001). *Democracy and the Media*. Cambridge. Cambridge University Press.

World Times/IDC (January 1 2001). Measuring the Global Impact of

Information Technology and Internet Adoption. The World Paper.

http://www.worldpaper.com/2001/jan01/ISl2001%20Information%2oSociety%20Ranking.html

Notes

1 El Universal, 11 January, 2001.

2 After 20 years it established its first landmark with Atari (Sheff 1993).

3 The North American Free Trade Agreement is a commercial pact between Canada, Mexico and the US, very similar to the European Economical Area. According to Nafta the three countries are able to import and export 90 percent of their products without been taxed. The idea is to develop this agreement into a continental agreement that will run from the Patagonia (Argentina) to Alaska (US) by 2005.

4 Others companies seem very aware of the potential of the Latin American market. America Online Latin America Inc. (AOL) has finalised the terms of a \$150-million funding package from its three main stockholders that the company expects will help it to become the leading interactive services provider in the region. America Online Inc., a

Cisneros da Venezuela (ODC) está comprando outros US\$ 63,8 milhões (Reuters 2001). O principal objetivo é ser um agente chave no desenvolvimento da supervia da informação na América Latina nos próximos anos. A região está se tornando um campo fértil para desenvolvimentos de alta tecnologia. Estima-se (IDC 2001) que um em cada quatro latino-americano possuirá um telefone celular em 2004, e os mesmos analistas crêem que isso levará a um maior acesso móvel à internet (Scheeres 2001).

5 O que outros conglomerados industriais fizeram nos anos 60 e 70 no Sudeste Asiático (Myint, 1972).

6 Como exemplo, a pesquisa Video Games & Intelligent Toys indica que 48% dos visitantes à Cartoon Network (CN.com) na América Latina baixaram um videogame no último mês (contra 29% que surfaram por motivos educacionais). Os brinquedos ficaram em 4º lugar numa lista de 20 produtos comprados online por visitantes da CN.com (a média de idade é 9 anos).

7 Esse índice mede a capacidade de 55 países de participar da revolução da informática. Criado por uma joint-venture entre World Times e IDC Information, o índice oferece dados e análises exigidos para mensurar o progresso em direção à sociedade digital, avaliando oportunidades de mercado e políticas de desenvolvimento.

8 O México é o segundo mercado de internet na América Latina depois do Brasil (Nielsen NetRatings, 11 de junho de 2001), onde 10,4 milhões de pessoas têm acesso à internet em casa. Mais de 87% dos usuários de internet mexicanos visitaram uma máquina de buscas ou portal em abril, e 80,6% visitaram os sites de companhias de telecom ou provedores de internet.

9 No entanto, esse se deveu ao fato de que os clientes japoneses preferem consoles em vez de acessórios de PC.

10 Oito pessoas participaram do grupo de opinião, que foi realizado em Caracas (Venezuela) em 19 de dezembro de 2000. Elas vinham de diversas partes do setor de videogames e eram de diferentes nacionalidades, representando diferentes partes da indústria; trabalhavam com grandes fabricantes, cadeias independentes de distribuição de hardware e software de videogame e outras áreas relacionadas. As perguntas e declarações foram discutidas durante duas horas e 15 minutos.

11 Na verdade, o mercado de videogames do Brasil é maior que os mercados da Espanha, português e Suécia juntos (Euromonitor 2000).

12 Deve-se salientar também que a maioria dos países da América Latina tem Eximbanks e fundos de industrialização criados em meados da década de 1970, que oferecem crédito com taxas menores para esse tipo de operação.

13 Na verdade a Universidad de los Andes em Bogotá (Colômbia) desenvolveu um projeto chamado Ludomática em que os pesquisadores desenvolveram software de videogame para fins educacionais em um programa chamado “A Cidade Fantástica”. O software teve relativo sucesso e atualmente está sendo considerado por pelo menos uma companhia multinacional.

14 Em acessórios de videogame em 1998, os EUA representaram US\$ 960 milhões, o que é cinco vezes o tamanho dos mercados da Europa Ocidental e Japão juntos (Euromonitor 2000).

15 Mesmo a posição assumida recentemente pelo Brasil, questionando a viabilidade do Nafta, expandindo o Mercosul e distanciando-se de um esquema rígido de conversibilidade da moeda, é considerada até certo ponto convergente com a criação da Área de Livre Comércio das Américas (Alca). Isto é ainda mais provável depois do colapso da economia argentina no ano passado.

16 A indústria de brinquedos e jogos da América Latina não deve ser subestimada, com vendas líquidas em 1998 de US\$ 1,8 bilhão (Euromonitor 2000), e talvez seja uma das indústrias manufatureiras mais desenvolvidas no continente meridional, mas a indústria de brinquedos e jogos local não somente tem capital, conhecimento de mercado e infraestrutura para sustentar as companhias globais, como também tem a capacidade de influenciar legisladores, autoridades alfandegárias e outros agentes políticos que afetam as operações.

17 Na verdade Drucker refere-se ao México. Paradoxalmente, isto foi escrito pouco antes da crise da Tequila de 1994.

wholly owned subsidiary of media giant AOL Time Warner Inc., is purchasing \$66.3 million in redeemable convertible preferred stock while Venezuela’s Cisneros Group of Companies (ODC) is buying another \$63.8 million (Reuters 2001). The main objective is to be a key player in the development of the Latin American information super highway in the next few years. Latin American is becoming a fertile arena for high-tech developments. It is estimated (IDC 2001) that one in four Latin Americans will own a cell phone by 2004, and the same analysts think that this will lead to greater mobile Internet access (Scheeres 2001).

5 Which is what other industrial conglomerates did in the 60s and 70s in South East Asia (Myint, 1972).

6 As an example, the Video Games & Intelligent Toys survey points out that 48% of Latin America’s Cartoon Network (CN.com) visitors have downloaded a video game in the last month (versus 29% who surfed for educational purposes). Toys ranked 4th out of a list of 20 products purchased online by CN.com visitors (average age is 9 years old).

7 This index measures 55 nations’ abilities to participate in the information revolution. Designed by a joint venture between World Times and IDC Information, the index provides data and analysis required for measuring progress toward a digital society, assessing market opportunities and developing policies.

8 Mexico is the second largest Internet market in Latin America after Brazil (Nielsen NetRatings, June 11 2001), where 10.4 million people have home Internet access. Over 87 percent of Mexican Internet users visited a search engine or portal site during April, and 80.6 percent visited the sites of telecom companies or Internet providers.

9 However this was due to the fact that Japanese customers prefer consoles instead of PC accessories.

10 Eight persons attended the Focus Group, which was held in Caracas (Venezuela) on December 19th 2000. They came from different parts of the video-game industry and different nationalities, representing different parts of the industry; they were working with big manufacturers, independent chain distributors for video games hardware and software, and other related areas of the industry. The questions and statements were discussed during a period of two hours, 15 minutes.

11 In fact, Brazil’s video games market is bigger than the markets of Spain, Portugal and Sweden put together (Euromonitor 2000).

12 It should also be pointed out that most countries in Latin America have Eximbanks and Industrialisation funds created in the mid 1970s, which offers credits with lower rates for this type of operations.

13 In fact the Universidad de los Andes in Bogota (Colombia) has developed a project called Ludomática in which researchers have developed video game software for educational propose in a programme called ‘The Fantastic City’. The software is relatively successful and currently is being considered by at least one multinational company.

14 In video game accessories in 1998, the US represented US\$ 960 million, which is five times the markets of Western Europe and Japan together (Euromonitor 2000).

15 Even the position assumed lately by Brazil, questioning the viability of Nafta, expanding the Mercosur and distancing from a rigid monetary convertibility scheme, is seen to converge to a point with the creation of the free trade zone for America. This is even more certain after the collapse of the Argentinean economy last year.

16 Latin America’s toys and game industry should not be underestimated with a net value sales for 1998 reach the US\$ 1.8 billion (Euromonitor 2000) and it is perhaps one of the better-developed manufacturing industries in the southern continent, but the local toys and games industry not only has capital, market knowledge and infrastructure to support global companies, but it also has the capability to lobby legislators, custom officers and other political agents that affect operations.

17 In fact Drucker refers to Mexico. Paradoxically this was written just before the Tequila crisis of 1994.

a.Game_AUT



Antonio Vargas, Ana Beatriz Bahia Spinola
Bitencourt, Aline Dias, Diego Rayck_BRA



Barry Smylie, Muriel Frega, Ryan Douglas_CAN



a.Shooter – Sonic Invaders

a.Shooter é o primeiro lançamento em protótipo de uma produção a.Game: um jogo de atirador somente acústico. A tarefa do jogador é atirar em invasores sônicos, conquistando um espaço virtual definido por panorama, tom e volume.

a.Shooter is the first prototype release of a.Game production: a solely acoustical ego-shooter game. The player's task is to shoot up sonic invaders conquering a virtual room as defined by panorama, pitch and volume.

The Croquets in the Quelicera's Mansion

O jogo adota como padrão para criação de suas imagens o equilíbrio entre as técnicas tradicionais de criação em artes visuais e softwares especializados. Os ambientes da mansão são concebidos a partir do desenho a lápis aquarelado, para posteriormente serem digitalizados. Os personagens e objetos animados são feitos com a minúcia do desenho a lápis, para depois receberem o movimento e a cor no meio digital.

The game adopts the balance between the traditional creation techniques and specialized softwares with its image creation pattern. The mansion environment is made from watercolored pencil to be later written on digital language. The characters and animated objects are made with pencil-drawing details to receive digital color and movement afterwards.

Circ: Planet Treasure

Uma companhia de artistas de circo intergalático chega a um planeta e tem uma aventura.

A company of intergalactic circus performers arrive on a planet and have an adventure.

Chico Queiroz_BRA



Frank Werner_DEU



Freie Arbeitsgruppe Bastard Minds_DEU



Insular

O jogo é baseado nos sentimentos de criatividade e cuidado do usuário, e oferece várias atividades pensadas para oferecer momentos de reflexão e expressão ao jogador. Sem contar com objetivos, metas e condições de vitória preestabelecidos – e sem julgar a performance do jogador –, Insular poderia ser descrito como um non-game.

The game offers several activities designed to deliver moments of reflection and self-expression to the player. It also offers an integrated suite of creative tools, functioning as a sort of mix between virtual cork board, a virtual pet and an organizer. Having no defined goals, challenges and victory conditions – and not judging the player's performance –, Insular could be defined as a non-game.

Las Familias – a gambling den

O videogame se baseia em uma animação em 2-D gerada pelo programa “Director”, que permite uma integração fluida de imagens fixas e seqüências de vídeo na sucessão do jogo. Neste caso, espaçonaves alienígenas hostis são substituídas por bolos caseiros recém-assados, que irão ocupar a tela e, assim, encerrar o jogo.

The videogame is based on a 2-D animation generated by the “Director” program that allows a fluent integration of still images and video sequences into the succession of the game. In this case, hostile alien spaceships are replaced by fresh home-baked cakes, that are about to occupy the screen and, in doing so, to end the game.

The Ball of Bastards

O conceito de “Ball of Bastards” se baseia na violência associada ao fenômeno do futebol. O web site criado para a Copa do Mundo 2006 da Fifa será o principal canal do projeto para abordar a agressão e a tendência à violência dos fãs, assim como dos atletas, na cultura do futebol. Com elementos estilísticos como sátira, sarcasmo e uma parcela adequada de ironia, BoB vai apontar os problemas, mas também, através da comédia, aliviar a agressão ao usuário.

The “Ball of Bastards” concept is based on the violence associated with the football phenomenon. A website built for the 2006 FIFA World Cup will be the project's main channel in addressing the aggression and tendency to violence of fans, as well as athletes, in the football culture. With stylistic devices like satire, sarcasm and a proper portion of irony, BoB will point out grievances but also, through comedy, relieve the user's aggression.

Molleindustria_ITA

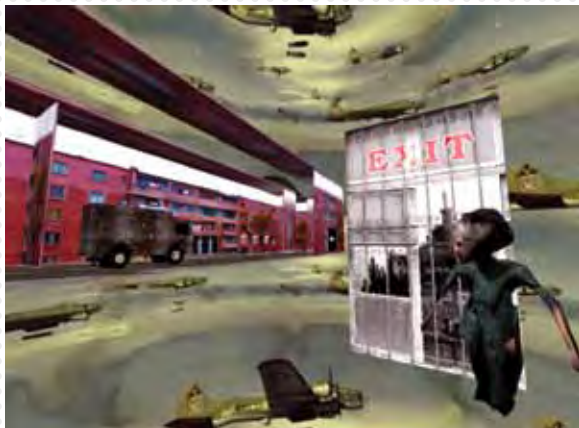


McDonald's Videogame

O jogo exige que o jogador aprenda e domine todas as técnicas complexas da gigante do fast food. Os jogadores têm de subornar autoridades sul-americanas pelo direito a derubar as florestas tropicais para criar gado e plantar soja; manipular os funcionários para alcançar os lucros mais altos e assim por diante. Todas as fases paradoxais de exploração e as diversas responsabilidades pelo inevitável crescimento contínuo são monitoradas.

The game requires the player to learn and master all the complex techniques of the biggest fast food corporation. Players have to bribe South American officials for the rights to clear rainforests for cattle and soy; to manipulate the employees to achieve the highest profits and so on. All the paradoxical stages of exploiting and the crossed responsibilities for the unavoidable continuous grow are monitored.

Personal Cinema_GRC



The Making of Balkan Wars: The Game

O projeto enfoca as questões sociais e culturais da península dos Balcãs e a criação de uma rede de artistas, críticos de arte, escritores e curadores do sudeste europeu. O trabalho se contrapõe ao espetáculo sensacionalista da guerra apresentado pela mídia, desconstruindo estereótipos e concentrando-se na distorção de identidades, numa revisão da lógica dominante de explicação.

The project focuses on the social and cultural issues of the Balkan Peninsula and on the creation of a network between artists, art critics, writers and curators from Southeastern Europe. The work counteracts the sensational spectacle of war presented by the media, by deconstructing stereotypes, focusing on the distortion of identities, and revising the dominant logic of explanation.

Pixelate Environment [Andreas Zecher, Elisabeth Moch, Martin Eichhorn]_DEU



Panda Park

Panda Park é um jogo de ritmo rápido para dois jogadores, com idéias novas e originais: um conjunto de regras e objetivos diferentes que pode ser modificado pelos jogadores em seu próprio benefício e enquanto o jogo se desenrola. Foi criado originalmente para o Nintendo Gameboy Advance e produzido em versão Flash durante o curso de design de jogos.

Panda Park is an fast-paced two-player game with fresh and unique gameplay ideas: A set of different rules and goals that can be changed by the players to their own advantage while the game is actually running. It was originally designed for the Nintendo Gameboy Advance and produced as a Flash version during the Game Design course.

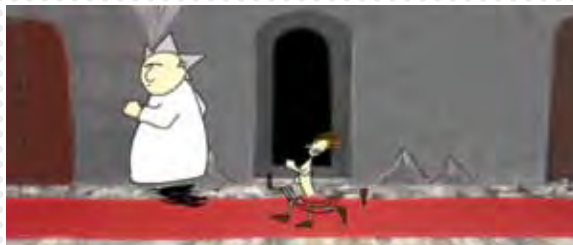
Playtime [Sam Lavigne, Sean Mahan, Ian Kizu-Blair]_USA



Urtica, art and media research group_SCG



Vinicius Gouveia Armelin Ferreira, Alex Zani Canduço, Flavio Maluf de Carvalho, Michael Velo dos Passos, Cesar F. Assakura de Freitas Sportore, André Fernando Sônego, Rodrigo German Boccardi Palou_BRA



San Francisco Zero

San Francisco Zero é um jogo on/off-line de produção colaborativa e exploração. Combinando elementos de redes sociais e jogos imersivos de “realidade alternativa”, SFO recontextualiza a cidade fornecendo uma estrutura aberta para jogo e interação.

San Francisco Zero is an ongoing on/off-line game of collaborative production and exploration. Combining elements of social networks and immersive “alternative reality” games, SFO recontextualizes the city by providing an open structure for play and interaction.

Social Engine

Social Engine explora como os padrões culturais se disseminam e de que maneira eles moldam o mundo em que vivemos. É produzido com aplicativos da web, banco de dados de CBTI – informação cultural transmissível pelo comportamento –, que orienta nosso comportamento cotidiano. O sistema é operado pela ação dos usuários através da internet.

Social Engine explores how the cultural patterns spread and in which way they shape the world we live in. It is produced as a web application, database of CBTI – cultural behaviorally transmissible information –, that guide our everyday behavior. The system is powered by the users’ input, through the internet.

Derrota dos Deuses

Neste curta, em que a animação tradicional mistura-se com a técnica de stop motion, foi criada uma nova atmosfera, com uma proposta de experimentalismo. O cenário é composto de três maquetes, todas feitas a mão.

In this short film, in which traditional animation is mixed with stop-motion technique, a new atmosphere was created, with an experimental proposal. The set is composed of three hand-made models.

FILE POESIA

Wilton Azevedo

Interpoesia e Interprosa: Escrituras Poéticas Digitais

Interpoetry and Interprose: Digital Poetic Writing

Ts’ui Pên, homem douto em diversas disciplinas, governador de sua província, poeta famoso, decide renunciar a tudo para dedicar sua vida a construir um labirinto e escrever um livro. Durante muitos anos sua obra não é entendida: quem a lê percebe um texto caótico e desordenado, onde não é possível reconhecer um desenrolar seqüencial dos eixos. O homem que sabe interpretar corretamente essa criação reconhece a intenção de Tsúi Pên: o livro e o labirinto não eram obras independentes, e sim um único objeto. O que o escritor pretendia era criar um texto que não precisasse optar por uma única alternativa, mas que pudesse reunir todas as possibilidades de uma narração: ‘Em toda obra de Ts’ui Pên, todos os desenlaces ocorrem; cada um é um ponto de partida de outras bifurcações. (Vouillamos apud. Borges, 2000:80)

O mundo digital trouxe para nós a possibilidade de criarmos alternativas no processo de comunicação estabelecendo vários níveis nestas relações interativas. É nesta trajetória que algum tempo atrás escrevi um paper levantando e apontando aspectos relevantes destas relações e que oportunamente chamei de “Hiperdesign: Uma Cultura do Acesso”¹. Este texto começava com uma citação de Michael de Certaux que diz: “O memorável é o que se pode sonhar de um lugar”. É pensando na possibilidade da memória ocupar um espaço em um ambiente virtual, que pretendo neste texto desenlear o que me vem instigando. Em 1989, Philippe Quéau escreveu um livro chamado *Metaxu*² em que já apontava para a importância de uma revisão para os textos sobre a cognição humana diante de ambientes virtuais, salientando uma evolução dos conceitos biológicos e a necessidade de um aperfeiçoamento nos processos de simulação via aparatos tecnoló-

Ts’ui Pên, learned man in several disciplines, governor of his province, famous poet, decides to resign to everything to dedicate his life to build a labyrinth and write a book. During many years his work is not understood: who reads it notices a chaotic and disordered text, in which it is not possible to recognize a sequential development of the axes. A man who knows how to correctly interpret this creation recognizes Tsúi Pên intention: the book and the labyrinth were not independent works, but a single object. What the writer intended was to create a text that need not to choose for a single alternative, but that could gather all of the possibilities of a narration (VOUILLAMOZ, 2000, p. 80): “in Ts’ui Pên’s work, all of the endings happen; each one is a starting point of other bifurcations. (BORGES, 1972, p. 105)

Digital world brought for us the possibility of creating alternatives in the communication process and establishing several levels in these interactive relationships. It was, in this trajectory, that some time ago I wrote a paper emphasizing and pointing up the relevant aspects of these relationships, which I opportunely called “Hyperdesign: A Culture of the Access.” (AZEVEDO, 1998, p.28). This text began quoting Michael of Certaux that says: “The memorable is what one can dream of a place”. It was, thinking about the possibility of the memory to occupy a space in a virtual atmosphere, that I intend to clarify, in this text, what is instigating me. In 1989, Philippe Quéau wrote the book *Metaxu* (QUÉNEAU, 1989) in which he pointed to the importance of a revision for the texts about the human cognition before virtual atmospheres, pointing out an evolution of the biological concepts and the need of an improvement in the simulation processes through digital technological apparatuses, as it had already described in his work, *La Eloge de la Simulation*, 1986, so that we could create a writing as an alive organism. If we observe artistic productions as a language in evolution, we will notice that the established frontier notion

gicos digitais, como já havia descrito na sua obra, *Eloge de la Simulation*, 1986, para que pudéssemos criar uma escritura como organismo vivo. Se observarmos as produções artísticas como uma linguagem em evolução, perceberemos que a noção fronteira estabelecida de código para código, fica muito mais claro quando lidamos com aparatos que propiciam um produto híbrido, no caso a mídia digital. A poética nos suportes digitais ultrapassam a esfera das metáforas e entram decididamente para o mundo dos modelos matemáticos de linguagem binária para que possamos simular e ao mesmo tempo dar ao receptor a oportunidade de completar a obra. As linguagens verbais, visuais e sonoras estão sempre operando no limite da representação, propondo analogias ou metáforas no contexto desta escritura híbrida, “A metáfora pode esclarecer, às vezes com muita luz, mas carece de verdadeira capacidade de declinação. Sempre representa um caráter mais ou menos adequado.” (Quéau, 1995: 35). Quanto ao modelo matemático em forma de escritura, este pode experimentar comprovando sua coerência interna sempre inserido em um contexto real. A partir disso, podemos dizer que o conceito de intermediaridade só ocorre entre processos interdisciplinares como é o caso natural das hiper mídias, e lembrando novamente Certaux, abrimos com isso a possibilidade de que “sonho e memória”, possa ser lido como duas entidades que sempre tentamos representar e simular para romper os limites fronteiros entre as linguagens, sendo assim, continuamos inventando máquinas incansavelmente para transpor os limites da nossa tão programática linguagem humana. No exercício da transposição é que damos a estas entidades, o poder de vencermos os limites estabelecidos, e recordarmos por alguns instantes as nossas histórias nos reconhecendo registrados por estas criaturas tecnológicas que apreendem as nossas almas dentro das máquinas que funcionam segundo o padrão do seu criador. Com isto, os artistas destes novos meios acabam produzindo linguagens “intermediárias” para poderem se expressar de forma híbrida, “...e poderá aproveitar sua ‘vida artificial’ para criar obras em perpétua genesis, processos quase vivos que se modificam a si mesmos em função de um contexto.” (Quéau, 1995:35). Diante deste terreno novo, a maior fronteira a ser transpassada é a linha limítrofe que migra de um ambiente-material-real para um ambiente-potencial-virtual. “Os espaços virtuais equivalem a campos de dados e a cada ponto pode se considerar como uma porta de entrada

of code for code is much clearer when we worked with apparatuses that propitiate a expanded product, that is, digital media. The poetics in digital supports crosses the sphere of the metaphors and enter with determination in the world of the mathematical models of binary language so that we can simulate and, at the same time, to give to the receiver the opportunity to complete the work. Verbal, visual and sound languages are always operating in the limit of the representation, proposing analogies or metaphors in the context of this expanded deed, “The metaphor can explain, sometimes with a lot of light, but it lacks true decline capacity. One always represents a character more or less appropriate.” (QUÉAU, 1995, p. 35). As for the mathematical model in deed form, this can try proving his/her internal coherence inserted always in a real context. Starting from that, we can say that the intermediary concept only happens among interdisciplinary processes as it is the natural case of the hypermedia, and, reminding Certaux again, we open this comment with the possibility that “dream and memory” can be read as two entities that we have always tried to represent and simulate to break the frontier limits among the languages, that is, we tirelessly continue inventing machines to transpose the limits of our so programatic human language. In the exercise of the transposition it is that we give, to the these entities, the power of wining the established limits, and we remember for some instants our histories recognizing them registered by these technological creatures that apprehend our souls inside of the machines which work according to its creator’s pattern. With this, the artists of these new media end up producing “intermediate” languages for they could be expressed in an expanded way, “... and it will take advantage of their ‘artificial life’ to create works in perpetual genesis, almost alive processes that modify themselves in function of a context.” (QUÉAU, 1995, p.35). Before this new realm, the largest border to be passed over is the bordering line that migrates from an atmosphere-material-real to an atmosphere-potential-virtual one. “The virtual spaces are equivalent to fields of data and each point can be considered as an entrance door to other field of data, having a new virtual space that drives its time to other spaces of data.” (QUÉAU, 1995, p. 38) Every language exercise associated to the hypermedia concept, inside of this aspect, begins to provide an open system of communication – originator and receiver – without defined limit, starting to configure a new space

1. Este *paper* foi publicado na Revista Design Belas Artes, Ano 4, Número 5, Dezembro de 1998. Texto “*Hiperdesign uma cultura do acesso*”.
2. Quéau, Philippe. “*METAXU, Théorie de L’art Intermédiaire*”. Colleccion Milieux Editions Champ Vallon. Seyssel. 1989.

a outro campo de dados, tendo um novo espaço virtual que conduz a sua vez a outros espaços de dados.” (Quéau, 1995: 38)

Todo exercício de linguagem associada ao conceito de hipermídia, dentro deste aspecto, começa a proporcionar um sistema aberto de comunicação – emissor e receptor – sem limite definido, passando a configurar uma nova noção de espaço em que não se reconhece nem o princípio e nem o fim deste sistema.

(...) como esquema conceitual, é plurisignificativo e acaba por oferecer múltiplas ocorrências, múltiplos acessos e leitura, de maneira que é possível reconhecer uma certa analogia entre o modelo hipertextual desenvolvido pela informática e o polisemantismo tão reclamado pelo campo da literatura. (Vouillamoz, 2000: 74).

O trânsito desta nova escritura híbrida acaba ganhando por consequência todo um novo conceito do que possa significar: as palavras, os sons e as imagens. Digo isto no plural, porque não se trata aqui de termos signos sempre com características genéricas e sim um programa em que se possa identificar as sutis diferenças que ocorrem ao migrarem de um sistema para um outro, como explica Núria Vouillamoz:

A projeção histórica da linguagem faz com que a palavra se veja sobrecarregada de intencionalidade plurilingüística e, por tanto, encerra um constante diálogo de sua semântica ambígua: a condição significativa da palavra ‘não é acabada, e sim aberta; é capaz de descobrir em cada novo contexto dialógico, novas possibilidades semânticas (Vouillamoz apud. Bakhtin. 2000:76).

Quanto as questões do elemento virtual ligado ao significado das palavras, não resta mais dúvida, principalmente depois dos estudos de Ferdinand Saussure, que a palavra sempre carregou consigo uma condição de significado aberto na formação de novos produtos de linguagem e por que não dizer, de novas poéticas. Com isso passamos a entender melhor que todo fruto de uma operação hipermediática tem sua nascente nos processos de construção literária e sua característica de escritura, uma vez que seu modelo matemático no processo de simulação vai se expandindo – tanto na literatura como na hipermídia – tentando ocupar cada vez mais nos ambientes virtuais uma escritura em movimento, sem começo meio e fim, sem emissor e receptor pré-determinado, sendo

notion in which one does not recognize neither the beginning nor the end of this system.

(...) as conceptual outline, it has many meanings and offers multiple occurrences, multiple accesses and reading, so that it is possible to recognize a certain analogy among the hipertextual model developed by the computer science and the multiple meanings so complained by the field of the literature. (VOUILLAMOZ, 2000, p. 74).

The transit of this new expanded writing ends up winning for consequence an entire new concept of what can mean: the words, the sounds and the images. I say this in the plural, because it is not treated here of having signs always with generic characteristics and yes a program in which one can identify the subtle differences that happen when they migrate from a system to another one, as explains Núria Vouillamoz:

The historical projection of the language makes the word to see itself overloaded of multi-linguistic intentionality and, for so much, it contains a constant dialogue of its ambiguous semantics: the significant condition of the word ‘is not ended, but open; it is capable to discover in each new dialogic context, new semantic possibilities (BAKHTIN apud. VOUILLAMOZ, 2000, p. 76).

Concerning to the questions of the linked virtual element to the meaning of the words, it doesn’t remain more doubt, mainly after Ferdinand Saussure’s studies, that the word always carried with itself a condition of open meaning in the formation of new language products and, why not to say, of new poetic ones. With this point of view we started understanding better that every fruit of an hypermedia operation has its source in the processes of literary construction and its writing characteristic, once its mathematical model in the simulation process goes on expanding – not only in the literature but also in the hypermedia – trying to occupy more and more in the virtual atmospheres a moving writing, without beginning, middle and end, without originator and predetermined receiver, being this writing of digital synthesis the bearer of an almost artificial intelligence.

We need to understand that digital supports of the hypermedia world started configuring a new space notion, concerning to representation.

The form of the poetic text is own. It is already a drawing, it is shown in verse, it configures a new

esta escritura de síntese digital portadora de uma quase inteligência artificial.

Precisamos entender que os suportes digitais do mundo da hipermídia passaram a configurar uma nova noção de espaço, no que diz respeito a representação, “A forma do texto poético é própria. Ela já é um desenho, mostra-se em verso, configura um espaço novo no pergaminho, na página ou na tela, tempo e espaço se buscando, se sobrepondo. Os primeiros teóricos perceberam este conluio de formas e de códigos.” (Oliveira, 1999: 12).

(...) o que a vista abarca de um só lance, ele (o poeta) nos enumera lentamente, pouco a pouco, e muitas vezes sucede que, ao último traço apresentado, já esquecemos o primeiro...Para a vista, as partes contempladas conservam-se constantemente presentes, ela pode percorrê-las quantas vezes lhe aprouver; para o ouvido, porém, as partes ouvidas se perdem, caso não se gravem na memória. (Oliveira apud. Lessing, 1999:14)

É assim que no terreno da hipermídia vemos este trânsito de escrituras. O mundo virtual é uma fronteira imaginária, de etnias, línguas, culturas e ideologias, que acabam por se globalizar diante desta escritura/software que permite que o ser humano hoje se reconheça em sua escrita digitalizada, com o mesmo índice das marcas digitais da palma da mão que o imortalizou no desktop das cavernas.

Não há novidade quanto o poder virtual da linguagem, seja qual for o código.

Os sinais criados pelo ser humano em seqüências imagéticas que foram se transformando aos poucos em textos intertextuais, sempre comprovou a capacidade de migrarmos virtualmente diante da materialidade que este mundo foi se apresentando através do desdobramento de seus fenômenos para outros campos de nossa percepção, conquistando definitivamente lugares novos que se caracterizam e se apresentam nestes ambientes virtuais. Este produto híbrido proveniente desta migração virtual dos códigos, só está sendo possível com o exercício poético nos suportes digitais, exercício este que começou de forma programática com os manifestos da modernidade do século XX.

Podemos dizer, que a cultura da representação, da simulação e da emulação, já esta impregnada em nossas mentes que convive muito mais com a cópia e a simulação através dos aparatos tecnológicos, do que com o mundo que se apresenta diante de nossos olhos, sem a intermediação destes mesmos aparatos.

space in the parchment, on the page or on the screen, time and space looking for themselves, being put upon. The first theoreticians noticed this collusion in forms and of codes. (OLIVEIRA, 1999, p. 12).

What the vision embraces in an only glance, he (the poet) enumerates for us slowly, little by little, and a lot of times it happens that, when the last presented line is shown, we already forgot the first one (...) for the vision, the contemplated parts are constantly conserved present, it can travel them how many times one wants to; for the ear, however, the heard parts are lost, if one didn’t have recorded in memory. (LESSING, 1992, p. 122)

It is, then, that, in the hypermedia realm, we see this traffic of writings. The virtual world is an imaginary border, of ethnos, languages, cultures and ideologies, that end to a globalization before this writings/software which allow that the human being today is recognized in his/her digital writing, with the same index of the digital marks of the palm of the hand that immortalized him/her in the desktop of the caves.

There is no innovation as the virtual power of the language, whatever is the code.

The signs created by the human being in images sequences, that were if transforming little by little into intertextual texts, always proved the capacity of virtually migrating before the materiality that this world was presenting through the unfolding of their phenomena for other fields of our perception, definitively conquering new places which are characterized and are presented in these virtual environments.

This expanded product, which came from this virtual migration of codes, is being only possible with the poetic exercise in the digital supports, exercise that began from programmatic form with the manifestos of the modernity of the century XX.

We can say that the culture of the representation, of the simulation and of the emulation, already this impregnated in our minds which lives together much more with the copy and the simulation through the technological apparatuses, than with the world that comes before our eyes, without the intermediation of these same apparatuses. The beginning of any communication system was always the obvious: send and receive messages. What we attended is the sophistication of this method, is the human language going by an important period of our history, these

O princípio de qualquer sistema de comunicação, sempre foi o óbvio: enviar e receber mensagens. O que assistimos é a sofisticação deste método, é a linguagem humana passando por um período importante da nossa história, estes aparatos digitais que disseminam, imagens, texto e sons, de forma híbrida, copiam e simulam com tal competência que acabamos por nos esquecer de nosso estado vicário. Esta sofisticação nos coloca impotente diante da quantidade de informação recebida, e acabamos por perder a noção do que possa ser crível, para administrar a recepção. Se coincidência ou não, as relações fronteiriças através dos espaços virtuais proposto pelas infovias, esta trazendo para a humanidade mudanças fundamentais no que diz respeito a comportamento, atitude e ideologia, no entanto, a migração virtual do ciberespaço, vai muito mais além do que qualquer experiência vivida pela humanidade, é uma linguagem que se situa no limite da aplicabilidade, que testa os nossos níveis de interatividade do ponto de vista do cognitivo, perspectivo e da intervenção, dando ao público também emissor a possibilidade de tornar um sítio em trânsito, portador de uma escritura em que o limite ainda ficará a cargo da linguagem humana. Não há o porquê de nos sentirmos ameaçados se suscitamos pensamentos advindos de registros produzidos pela tecnologia, e me refiro aqui a todos os registros produzidos pela tecnologia, tanto os verbais, sonoros e imagéticos, como aqueles em forma de escritura. Já que podemos ter acesso em qualquer lugar e hora a esses armazéns de signos, arquivos que contêm de maneira parcial e asséptica o conhecimento humano contido em um apertar de um mouse, passou a ser oportuno desvendar esta nova escritura que há muito estamos tendo contato através de vídeos, vinhetas de televisão, internet, CD-ROM, blog, fotolog e as câmeras de bolso usadas como canetas. Ou seja, o que entendemos hoje por livro, texto e literatura, e suas conseqüências narrativas, não poderá ser analisado pelos novos suportes digitais – hipermídia – se não voltarmos a nossa atenção para a necessidade maior que o ser humano tem em produzir escrituras com ou sem “o sangue de seu próprio corpo”, na intenção de lançar o exercício do efêmero em forma de eterno.

Segundo Platão, em ‘Fedro’, quando Hermes – ou Thot, suposto inventor da escrita – apresentou sua invenção para o faraó Thamus, este louvou tal técnica inaudita, que haveria de permitir aos seres humanos recordarem aquilo que, de outro modo, esqueceriam. Mas Thamus não ficou inteiramente satisfeito. ‘Meu habilidoso Thot’ disse ele, ‘a

digital apparatuses that disseminate images, text and sounds, in an expanded way, copy and simulate with such competence that we ended to forget our vicarious state. This sophistication puts us impotent due to the amount of received information, and we ended to lose the notion of what can be believable, to administer the reception. If coincidence or no, the frontier relationships through the virtual spaces, proposed by the infoways, are bringing fundamental changes for the mankind, in what concerns behavior, attitude and ideology, however, the virtual migration of the cyberspace is going much more beyond than any experience lived by the humanity, for it is a language that locates in the limit of the applicability, that tests our levels of interactivity of the point of view of the cognitive, perspective and of the intervention, giving to the public also originator the possibility to turn into a site in traffic, bearer of a writing in that the limit will still be under the responsibility of the human language. There is why to make ourselves threatened if we raised thoughts came from the registrations produced by the technology, and I refer here all of the registrations produced by the technology, the verbal, resonant and images ones, as those in writing form. Since we can have access anywhere and time to those grocery stores of signs, files that contain the human knowledge in a partial and aseptic way, which is contained in a click of a mouse, it started to be opportune to unmask this new writing that we are having contact many years ago through videos, television vignettes, internet, CD-ROM, blog, fotolog and the pocket cameras used as pens. In other words, what understood today for book, text and literature, and their narrative consequences, will not be analyzed by the new digital supports – hypermedia – if we don’t turn our attention to the larger need than the human being has in producing writings with or without “the blood of his/her own body”, in the intention of throwing the exercise of the ephemeral in form of eternal.

According to Plato, in ‘Fedro’ (2002), when Hermes – or Thot, supposed inventor of the writing – introduced his invention for the pharaoh Thamus, he praised such an unheard technique, that must allow to the human beings to remember that, in another way, they would forget. But Thamus was not entirely satisfied. ‘My skilled Thot’ he said to him, ‘the memory is an important talent that one should maintain alive by a continuous exercise. Due to your invention, people won’t be more

memória é um dom importante que se deve manter vivo mediante um exercício contínuo. Graças a sua invenção, as pessoas não serão mais obrigadas a exercitar a memória. Lembrarão coisas em razão de um esforço interior, mas apenas em virtude de um expediente exterior.’³ (Eco 2003:6)

Este expediente exterior produzido pelas tecnologias trouxe novos recortes epistemológicos para a investigação dessas novas escrituras. As novas propostas para métodos historiográficos nos fazem rever algumas teorias sobre a linguagem humana não apenas como um sistema de registro da memória da espécie, mas também como um sistema de articulação de signos que vivem em trânsito migratório interdisciplinar no que diz respeito à linguagem como um sistema em expansão. Os documentos historiográficos e arqueológicos deixam cada vez mais de ser os documentos como o papiro, os ossos, ou mesmo os artefatos de pedra, mas os da língua que falamos e os estudos dos genes. A idéia de uma linguagem evolutiva em expansão pode ser notada pela articulação das escrituras adotadas pelo software da cultura digital e de como, a cada dia, podemos elucidar que uma reformulação cultural do fazer poético e da produção do conhecimento não passa apenas pela escrita verbal, e sim na composição de uma escritura que abarca signos imagéticos e sonoros que se encontram em um estágio de expansão. É inevitável considerar o avanço tecnológico como um dado para a escritura expandida, pois esta coloca em xeque a própria produção artística e o fazer poético dos últimos cem anos.

A densidade populacional já foi detectada como um agente propulsor da expansão geográfica e das culturas, e a língua como forma de expansão e sua linguagem decorrente do uso. O que ainda não conseguimos detectar é que a linguagem humana passa por um momento de hibridização como resultado desta expansão demográfica e tecnológica.

Assim como as primeiras navegações foram um dos principais fatores para a expansão humana de cultura e misturas étnicas, a cultura digital, através de seus sistemas hipermídias, ofereceu este mesmo diagrama de transformação através da migração virtual⁴. Não à

forced to exercise their memory. They will remind things in reason of an interior effort, but just because of an external need. (ECO, 2003, p. 6)

This external procedure produced by the technologies have brought new epistemological cuttings for the investigation of those new writings. The new proposals for historiography methods makes us to review us some theories on the human language, not only as a system of memory registration of the species, but also as a system of articulation of signs which live stay in interdisciplinary migratory traffic in what concerns to the language as a system in expansion.

Historiographical and archeological documents they stop more and more being documents as the papyrus, bones, or even the stone workmanships, but the one of the language that we spoke and the studies of the genes. The idea of an evolutionary language in expansion can be noticed by the articulation of the writings adopted by the software of digital culture and of as, every day, we can elucidate that a cultural reformulation of making poetry and of the production of the knowledge which doesn’t just go by the verbal writing, but in the composition of a writing that embraces image and sound signs in an expansion apprenticeship. It is inevitable to consider the technological progress as an information for the expanded writing, for it puts in check the own artistic production and making poetry of the last hundred years.

The population density was already detected as an agent propeller of the geographical and cultural expansion, and the language as expansion form and its language due to the use. What still didn’t get to detect is that the human language is in a moment of hybridism as a result of this demographic and technological expansion.

As well as the first navigations they were one of the main factors for the human expansion of culture and ethnic mixtures, the digital culture, through their hypermedia systems, offered this same transformation diagram through the virtual migration¹. It is not worthless that we use the same verb “to navigate” for this same action of clicking and to penetrate this narrative labyrinth, a new stage so that codes that lived in isolated matrix systems, verbal, visual and sound ones, pass, starting from the era of the software, to explore new forms of making to notice themselves as language.

3. Palestra proferida por Umberto Eco no Egito para abertura da nova biblioteca da Alexandria, foi publicada originalmente no jornal egípcio Al-Ahram e traduzido por Rubens Figueiredo para o Caderno Mais da Folha de São Paulo dia 14 de dezembro de 2003.

4. Há um estudo que fiz que foi registrado em uma palestra proferida na Ohio University no Fourth Annual McKay Costa Symposium, em 25 e 26 de abril de 2002, a convite do Prof. Dr. George Hartley.

1. There is a study I made which was registered in a lecture given in Ohio University, USA, in the 4th Annual McKay Costa Symposium, on April 25-26, 2002, invited by Prof. Dr. George Hartley.

toa, usamos o mesmo verbo “navegar” para esta mesma ação do clicar e adentrar este labirinto narrativo, uma nova etapa para que códigos que viviam em sistemas matriciais isolados, verbal, visual e sonoro, passem, a partir da era do software, a explorar novas formas de se fazerem perceber como linguagem.

O autor italiano Luigi Luca Cavalli-Sorza vem fazendo um estudo chamado Geografia Gênica, analisando as formas de expansões que englobam o rompimento das barreiras da língua que falamos e o do crescimento quanto a uma expansão numérica da ocupação geográfica. Diz o autor:

Nossas análises mostram que, no geral, todas as grandes expansões se deveram a importantes inovações tecnológicas: a descoberta de novas fontes de alimentos, o desenvolvimento de novos meios de transporte e o aumento do poderio militar e político são agentes particularmente potentes de expansão. (Cavalli-Sforza 2003:130)

O problema proposto por Cavalli é que nem sempre as revoluções tecnológicas produzem crescimento demográfico e expansão populacional; e posso dizer que é exatamente neste não aparente crescimento que a linguagem, ou melhor, a escritura humana se expande; cresce no sentido migratório e semiótico, articulando outras fontes signícas para dividir o bolo da disseminação do conhecimento poético.

É lógico que esse processo de expansão – escrita expandida – não se dá apenas pela propagação do conhecimento desta tecnologia, difusão de uma cultura digital, mas pelo uso desta como manifestação do fazer hipermediático, levado adiante pelos artistas, poetas, filósofos, educadores e muitos outros que encontraram nesses softwares de autoria uma nova forma de se fazer compreender ou experimentar. Hoje, a forma de difusão dêmica é dada de maneira não somente presencial – tumbleweed –, mas também a minha presença migratória se faz pela linguagem que proponho ao outro poder navegar, ou melhor, potencialmente escrever, interferir na minha escrita. Phillipe Bootz (2003: 5-6) chama a atenção para este processo quando fala sobre o conceito do interpoesia, “... Manipulando fluxos de signos moventes entre diferentes sistemas semióticos e que seu papel consiste em domesticar as possibilidades estéticas (...) como uma nova ‘área de leitura’...”. Prossegue Bootz citando um trecho do Manifesto Digital,

...surge uma poesia que coloca o público como agente principal na criação e intervenção, na ma-

The Italian author Luigi Luca Cavalli-Sorza has been making a study called Genic Geography, analyzing the forms of expansions that include the breaking of the barriers of the language, about what we spoke before, and its growth as for a numeric expansion of the geographical occupation. The author says:

Our analyses show that, in general, all the great expansions were due to important technological innovations: the discovery of new sources of foods, the development of new means of transportation and the increase of the military and political power are particularly potent agents of expansion. (CAVALLI-SFORZA, 2003, p.130)

The problem proposed by Cavalli is that not always the technological revolutions produce demographic growth and population expansion; and I can say that is exactly in this o apparent growth that the language, or better, the human writing expands; it grows in the migratory sense and semiotic one, articulating other signal sources to divide the cake of the spread of the poetic knowledge.

It is logical that this expansion process – expanded writing – doesn’t just happen for the propagation of the knowledge of this technology, diffusion of a digital culture, but for the use of this as manifestation of hypermedia making, taken ahead by the artists, poets, philosophers, educators and many others who found in those authorship softwares a new form of making oneself understood or to try. Today, the form of population diffusion is given in way not only by presence – tumbleweed –, but also my migratory presence is made by the language that I propose to the other to be able to navigate, or better, potentially write, to interfere in my writing. Phillipe Bootz (2003, p. 5-6) gets the attention for this process when he talks about the concept of the interpoetry, “... Manipulating flows of moving signs among different semiotic systems and that its role consists of dominating the aesthetic possibilities (...) as a new one ‘reading area’...”. Bootz continues mentioning a passage of the Digital Manifesto:

... it comes a poetry that puts the public as main agent in the creation and intervention, in the way to read and of obtaining new signs every minute. So it was born the Interpoetry, an intersign exercise that leaves evident the meaning of sign traffic of the digital media, unchaining what one can denominate of a new one Era of the reading. (AZEVEDO apud BOOTZ, 2004, p. 5-6)

neira de ler e de se obter novos signos a todo instante. Assim nasceu a Interpoesia, um exercício intersígnico que deixa evidente o significado de trânsito sígnico das mídias digitais, desencadeando o que se pode denominar de uma nova era da leitura. (Azevedo apud. Bootz 2004:5-6)

De modo geral e sem dúvida, é através das invenções e do uso de novas tecnologias que o experimento poético se fez presente nas novas mídias.

As línguas mudam muito depressa e é terrivelmente difícil estabelecer relações claras entre aquelas distantes. Com o tempo, grandes mudanças fonológicas e semânticas ocorrem em todas elas. A magnitude dessas mudanças torna complexas a reconstrução e a avaliação dos aspectos comuns entre línguas. A gramática também evolui, embora quase sempre num ritmo suficientemente lento para permitir o reconhecimento de relações linguísticas mais antigas. Sob a pressão das mudanças fonéticas e semânticas, uma língua logo se torna incompreensível. (Cavalli-Sforza 2003:182)

Assim como uma palavra perde, com o decorrer do tempo, o seu significado original, ainda não existem métodos precisos para detectar o quanto desta perda faz surgir uma nova língua ou, com o tempo, uma nova linguagem.

Em biologia, temos a vantagem de usar diversas proteínas ou seqüências de DNA para obter várias estimativas independentes de data de separação de duas espécies. Infelizmente, na lingüística não existe a mesma variedade e riqueza de dados para corroborar nossas conclusões. (Cavalli-Sforza 2003:183)

É justamente este dado ainda não aferível e mensurável que torna o fazer poético fascinante e de profunda paixão. Esta miscigenação de linguagens, que tornou os meios digitais uma plataforma possível para a manifestação desta nova escritura, vem aproximando as semelhanças que existem entre a evolução biológica e lingüística. Esta paixão do fazer poético não isenta os poetas e, mais precisamente, os que estudam este fazer, do rigor necessário para o desenvolvimento de um estudo que aponte para esta escritura que se encontra em expansão.

In general and without a doubt, it is through the inventions and through the use of new technologies that the poetic experiment was made present in the new media.

The languages change very fast and it is hardly difficult to establish clear relationships among those distant ones. With the time, great phonological and semantic changes happen in all of them. The magnitude of those changes makes complex the reconstruction and the evaluation of the common aspects among languages. Grammar also develops, although almost always in a rhythm sufficiently slow to allow the recognition of older linguistic relationships. Under the pressure of the phonetic and semantic changes, a language soon becomes incomprehensible. (CAVALLI-SFORZA, 2003, p. 182)

As well as a word loses, with passing the time, its original meaning, there are note precise methods yet to notice how much this loss makes a new language to appear or, with the time, a new language.

In biology, we have the advantage of using several proteins or sequences of DNA to obtain several independent estimates of date of separation of two species. Unhappily, in linguistics it doesn’t exist the same variety and wealth of data to corroborate our conclusions. (CAVALII-SFORZA, 2003, p.183)

It is exactly this information which is not gaugeable and measurable that becomes poetry making fascinating and of deep passion. This miscegenation of languages, that turned the digital media a possible platform for the manifestation of this new writing, has been approximating the similarities that exist among the biological and linguistic evolution. This passion of making poetry no exempt the poets and, more precisely, the ones who study this making, of the necessary rigidity for the development of a study that appears for this writing which is in expansion.

Numeric poetics or expanded writing

The study of the poetic to the beginning of the XXth century turned the verbal code as privileged part of that focus, but it was in the semiotics that the poetics found a larger transit – inter- and intra-codes, making us to remember of the poiesis that means creation.’

Poética numérica ou escritura expandida

O estudo da poética até o começo do século XX tornou o código verbal como parte privilegiada desse recorte, mas foi na semiótica que a poética encontrou um trânsito maior inter- e intra-códigos, nos fazendo lembrar da poiésis que significa criação.

Os aspectos culturais quanto à credibilidade da compreensão e a produção de conhecimento estavam ligados apenas à tecnologia da escrita, como questiona Alberto Manguel (1997). Assim, veremos que as tentativas de uma prática semiótica nos tornam atentos ao fato de que o código verbal, como agente articulador de signos – software –, fez mudar seu referencial de arbitrariedade deste “vir a ser” histórico como forma de registro. Com o mundo da escritura numérica advindo da cultura dos suportes digitais, a linguagem verbal, que tem como modelo um alfabeto, teve sua práxis há muito transformada na obtenção para o que chamar de conteúdo analítico. Com esta tradição, notamos que o algoritmo nada mais é do que uma escritura que, a cada dia, deixa de ser um modelo matemático de simulação, passando à condição de intercódigo hipermídia ou escritura expandida. Pierre Lévy (1996) aponta para este dado como uma atualização que pertence ao próprio ato de ler, e que, de uma maneira ou de outra, cada vez mais as convenções pertencentes ao próprio código podem ser corrompidas:

As passagens do texto estabelecem virtualmente uma correspondência, quase uma atividade epistolar que nós, bem ou mal, atualizamos, seguindo ou não, aliás, as instruções do autor. Produtores do texto, viajamos de um lado a outro do espaço de sentido, apoiando-nos no sistema de referência e de pontos, os quais o autor, o editor, o tipógrafo balizaram. Podemos, entretanto, desobedecer às instruções, tomar caminhos transversais, produzir dobras interditas, nós de redes secretos, clandestinos, fazer emergir outras geografias semânticas. (Lévy 1996:36)

Se tudo se aperfeiçoa, por que a poética não passaria por este processo de aperfeiçoamento, ou melhor, de atualização? A cada passo, os estudiosos se vêem no ímpeto de criar novos termos para uma classificação de seus estudos ou testar a “eficácia de um método” (Teles 1996:14). O que vemos desta tradição lingüística é que as figuras de linguagem ou criaturas sígnicas que, criadas quando estamos no exercício do tormento que é a criação,

The cultural aspects as for the credibility of the understanding and the knowledge production were linked just to the technology of the writing, as questions Alberto Manguel (1997). So, we will see that the attempts of a semiotic practice make us attentive to the fact that the verbal code, as articulating of signs – software –, made change its outrage referential of this to historical “come to be” as registration form. With the world of numeric writing which came from culture of digital supports, the verbal language, which has as model an alphabet, had its praxis transformed into a lot in the obtaining what we could call as analytical content. With this tradition, we noticed that the algorithm is nothing else than a writing that, every day, stops being a mathematical model of simulation, passing to the condition of hypermedia intercode or expanded writing. Pierre Lévy (1996) points out to this information that belongs to the own action of reading, and that, one way or another, more and more the conventions belonging to the own code can be rotten:

The passages of the text virtually establish a correspondence, almost an epistolary activity that we, well or badly, update them, following or no, in fact, the author’s instructions. Producers of text, we travel from a side to another of the space sense, upholding on a reference system and of points, the ones which the author, the editor, and the typographer have based on. We can, however, to disobey to the instructions, take traverse roads, to produce interdict folds, clandestine knots of nets, and do to emerge other semantic geographies. (LÉVY, 1996, p. 36)

If everything improves, why would not the poetic go by this improvement process, or better, of updating? To each step, the specialists see each other in the impulse of creating new terms for a classification of their studies or test the “effectiveness of a method” (TELES, 1996, p.14).

What we see of this linguistic tradition is that the language figures or signal creatures is that, created when we are in the exercise of the torment which is the creation, a lot of times and, frequently, they are identified in other codes, as the sound and visual one, but we hardly see situations in that a code doesn’t illustrate the other, what does with that a lot of times these languages are endowed with extreme technical wealth, but of an incomparable poetic emptiness.

muitas vezes e, com frequência, são identificadas em outros códigos, como o sonoro e o visual, mas dificilmente vemos situações em que um código não ilustre o outro, o que faz com que muitas vezes estas linguagens sejam dotadas de extrema riqueza técnica, mas de um vazio poético incomparável.

Terminologias são criadas como uma espécie de “moléstia verbal” ou, como apontada por Max Muller (Teles 1996:14), na tentativa de se criar um conhecimento científico, o que não é diferente no estudo da poética. Neste, é preciso ter o mesmo rigor se quisermos situá-la dentro do mundo digital. Então, por que a humanidade correu atrás de uma tecnologia que pudesse atualizar cada vez mais o conceito de “ler”, “ver” e “ouvir”, se os sistemas sígnicos do verbo já estavam prontos para a reflexão? Estamos experimentando ainda como utilizar esta nova mídia digital para a reflexão de conteúdos temáticos, mas com certeza uma mídia que, além de conter o verbo, também contempla, no seu suporte, som e imagem, transportando-nos para um outro mundo que não é apenas verbal, e sim de conteúdo imagético-sonoro, simulando o mundo sensível da percepção, formatando a cultura do olhar humano em modelos numéricos – programas. Neste sentido, podemos dizer que as relações cognitivas para a aquisição da reflexão mudaram. Como já foi dito, a memória existe, hoje, nos arquivos eletrônicos de fácil acesso, em uma atividade interdisciplinar que agrupa entidades humanas e máquinas, colocados em redes de acessos no mundo inteiro.

Se pensarmos com atenção, nada é novo no que diz respeito à imagem virtual e seu conceito. Só para lembrar, em S. Agostinho, já encontramos o “espírito” como registro virtual, – “A memória é, para S. Agostinho, a primeira realidade do espírito, a partir da qual se originam o pensar e o querer; e assim constitui uma imagem de Deus Pai, de quem procedem o Verbo e o Espírito Santo.” (Lauand 1998:9)–, esta “primeira realidade do espírito” se faz presente de maneira não física para o pensar. À medida em que estas máquinas se tornam cada vez mais inteligentes, transformando-se em verdadeiras entidades que se moldam às capacidades humanas, esta busca incessante pela perfeição nos faz pensar que a materialidade terrestre é apenas um estágio provisório – uma passagem – e o programa de acordo com o seu conceito se torna uma verdadeira escritura, uma espécie de estado primitivo do Verbo. Querendo ou não, toda a especulação sobre espaços virtuais e como escrevê-la e inscrevê-la acabam por ter dados metafísicos. Isso porque nem tudo o que vemos nestes

Terminologies are created as a type of “verbal disease” or, as pointed for Max Muller (apud TELES, 1996, p. 14), in the attempt of creating a scientific knowledge, what is not different in the study of the poetics. In this, it is necessary to have the same rigidity if we want to place her inside of the digital world. Then, why did the humanity run behind a technology that could update the concept more and more of “to read”, “to see” and “to hear”, if the sign systems of the word were already ready for thinking? We are still experimenting how to use this new digital media for thinking of thematic contents, but certainly with a media that, besides containing the word, it also contemplates, in its support, sound and image, taking us to another world that is not just verbal, but sound-visual one, simulating a sensitive world of the perception, formatting the culture of the human glance in numeric models – programs. In this sense, we can say that the cognitive relationships for the acquisition of the reflection has changed. As it was already said, the memory exists, today, in the electronic files of easy access, in an interdisciplinary activity that it contains human entities and machines, put in nets of accesses in the whole world.

If we think with attention, nothing is new in what refers to virtual image and its concept. Only to remind, in St. Augustine, we have already found “spirit” as virtual registration, – “The memory is, for St. Augustine, the first reality of the spirit, starting from which the thinking and the desires originate; and, so, they become a image of God Father, from who the Verb and the Saint Spirit come.” (LAUAND, 1998, p. 9) –, this “first reality of the spirit” made present by a no physic way for the thinking. In proportion to these machines become more and more intelligent, turning into true entities that are molded to the human capacities, this incessant search for the perfection makes us to think that terrestrial materiality is just a temporary apprenticeship – a passage – and the program, according to its concept, becomes a true writing, a type of primitive state of the Verb.

Wanting or no, the whole speculation on virtual spaces and how to write them and to enroll them seem to have metaphysical data. That is because nor is everything that we see in these environments simulation (HEIM, 1993). The body of the hypermedia writing brings us formidable information that it is the articulation of codes. Anything that it is in a computer screen has to see with manipulation, but with articulation. With the property of the verbal and sound sign, there were never doubts regarding to the virtual character in those two ways of signs. The sound

ambientes é simulação (Heim 1993). O corpo da escritura hipermídia nos traz um dado formidável que é a articulação dos códigos. Nada que está em uma tela de computador tem a ver com manipulação, e sim com articulação. Com a propriedade do signo verbal e sonoro, nunca houve dúvidas a respeito do caráter virtual dessas duas formas de signos. O som só passou a ser manipulado com a música concreta de Pierre Schaeffer, e o mesmo podemos dizer da poesia concreta do grupo Noigandres, daí o dado concreto desses signos que passaram a ser manipulados, ou melhor, montados e não apenas articulados⁵.

Os aspectos tipográficos das palavras e das frases não podem ser esquecidos como um processo signico para a formação da escrita e da escritura. (Dubosc, Bénabou e Roubaud 2003:106)

As artes plásticas sempre operaram a manipulação, a matéria, desde seus pigmentos até as resistências escultóricas com a lei da gravidade; por isso a resistência com o computador por parte de alguns artistas. Marcel Duchamp, com sua frase “Sonho com um tipo de arte que não tenha que por as mãos”, já apontava para este estado de articulação advindo da fisicalidade do objeto artístico, entregando para os futuros artistas do século passado a responsabilidade do conceito artístico: criar criaturas virtuais, ready-made e, mais tarde, a Arte como Idéia proposta por Joseph Kosuth em *One and Three Chairs*, em 1965.

Na poética de síntese numérica ou escritura expandida, tudo é articulado, não se manipula nada, não se monta nada, se “diz lendo”, como na origem matemática se pensou os algoritmos. É claro que muito tempo se pensou na questão a respeito da assepsia desta nova forma de escritura:

Não se combate assepsia dos simulacros introduzindo neles ruídos, sujeiras ou gestos desestabilizadores, mas construindo algoritmos cada vez mais ricos de consequência e cada vez mais complexos... cada vez mais próximos do organismo das formas vivas. (Machado apud. Azevedo, 1994:155)

A questão é saber o que torna o meio poético mais expressivo no que diz respeito a sua autonomia sem ter que combater a assepsia. O trânsito estabelecido entre

only passed to be manipulated with Pierre Schaeffer’s concrete music, and the same can say of the concrete poetry by the Noigandres group, then the concrete information of those signs that have passed to be manipulated, or better, mounted and not just articulated⁵.

The typographic aspects of the words and of the sentences cannot be forgotten as a signal process for the formation of the writing. (DUBOSC: BÉNA-BOU: ROUBAUD, 2003, p.106)

Plastic arts always operated the manipulation, the matter, from their pigments to the sculptural resistances with the law of the gravity; therefore the resistance with the computer on the part of some artists. Marcel Duchamp, with his sentence “Dream of an art type that one doesn’t have to put hand on it”, it already pointed for this state of articulation state which came from the physicality of the artistic object, giving for the future artists from the last century the responsibility of the artistic concept: to create virtual creatures, ready-made and, later, the Art as Idea, as proposed by Joseph Kosuth in *One and Three Chairs*, in 1965.

In the poetics of numeric synthesis or expanded writing, everything is articulated, nothing is manipulated, nothing is not set up, one says “reading”, as in the mathematical origin one thought of algorithms. Of course a long time one thought on the subject regarding the asepsis this new from of writing:

Asepsis of the simulacra is not combated introducing in them noises, dirties or gestures which break stabilization, but building algorithms richer and richer and more and more complex... closer and closer to organisms of the alive ways. (MACHADO apud. AZEVEDO, 1994, p. 155)

The question is to know what the most expressive poetic way becomes concerning to its autonomy, without having to combat the asepsis. The established traffic between the daily language and the poetic language is what is characterizing an exercise of endless citation in the digital supports. Here it is important we make a distinction of the term “citation”. For this focus I am proposing, in the action of programming a language, we noticed that this

2. This concept made me to remember of one story Décio Pignatari told me, in 1983. He didn’t get to find somebody in São Paulo that managed to do graphic types of lead – typography – starting from a size of enlarged body, so that he produced the visual aspect of the word that he wanted for the poem to become visual. Until then he found a gentleman in the Vila Verde district, a neighborhood of the North Area of São Paulo city, that intended to do it for him.

a linguagem do cotidiano e a linguagem poética é o que vem caracterizando um exercício de citação infundável nos suportes digitais. Aqui é importante que façamos uma distinção do termo “citação”. Para este recorte que estou propondo, o ato de programar uma linguagem, notamos que este exercício de articular partes nos aparece como se fosse um todo de uma palavra, de um som ou imagens, que faz e torna estes interpoemas poéticos. É o não romper esta autonomia que a linguagem do cotidiano tem, que se faz poesia quando se trata de programação. A metalinguagem já vem pronta porque hoje conseguimos ter o acervo de quase tudo que a humanidade produziu. O autor Cristóvão Tezza (2003:118) aborda a preocupação que havia com a idéia de romper com certo grau da autonomia das palavras:

A função da arte seria então quebrar este automatismo, chamar a atenção para o próprio meio, para a própria palavra. É neste ‘olhar para si mesmo’ que residiria a língua poética, distinguindo-se da língua vulgar, prosaica, comum, prática. A partir desta dicotomia, criam-se novas categorias de análise: a ‘desautomatização’, o ‘estranhamento’ ou, nas palavras mais precisas de Jakobson (1923), a ‘deformação organizada’ da língua comum pela língua poética.

É interessante notarmos que mesmo a idéia de estranhamento já era explorada por Jakobson em sua proposta de “deformação organizada”; o que não se sabia é que justamente o oposto, ou seja, a mesmice, seria explorada no sentido de criar este “estranhamento”. Carlo Ginzburg propõe este mesmo “estranhamento” como uma “atitude moral diante do mundo” (Tezza 2003: 119), mas a verdade é que o estranhamento proposto desde a época do dadaísmo pertencia a uma condição dos signos em forma de códigos, vistos e compreendidos como “ruído”. Na direção contrária a isso que em Looppoesia⁶ aponte o articular e fazer desaparecer qualquer dado asséptico desses programas, no momento em que passamos a entendê-los como escritura, e insisto que estamos articulando novamente em um registro signico que nos dá a possibilidade de praticarmos trânsitos de intermediariedades interpoéticas do verbo, som e imagem em direção a uma escritura expandida⁷.

6. *Looppoesia. A Poética da Mesmice* – Cd Rom 2001. Será lançado este ano pela Universidade Presbiteriana Mackenzie através do Mackpesquisa. Este trabalho foi apresentado pela primeira vez no E-Poetry, em Buffalo, em 2001.

7. Pode ser lido em www.mackenzie.com.br/interacao/www2003/

exercise of articulating parts seems to us as if it were a wholeness of a word, of a sound or images, that makes and becomes these poetic interpoems. It is the no breaking of this autonomy that daily language has, and that is what makes poetry when it is programming. The metalanguage already comes ready because today we may have the collection of almost everything produced by the humanity. Cristóvão Tezza talks about the concern that there was with the idea of breaking with certain degree of the autonomy of the words:

The function of the art would be then to break this automatism, to call the attention for the own medium, for the own word. It is in this ‘to look for himself/herself’ that the poetic language would stay, standing out of the vulgar, prosaic, common and practical language. Starting from this dichotomy, they grow up new analysis categories: the ‘disautomatization’, the ‘strangeness’ or, in the most precise words of Jakobson (1923), the ‘organized deformation’ of the common language for the poetic one. (TEZZA, 2003, p. 118)

It is interesting to notice that even the strangeness idea was already explored by Jakobson in his proposal of “organized deformation”; the one that one didn’t know is that exactly the opposite, in other words, the sameness, would be explored in the sense of creating this “strangeness”. Carlo Ginzburg proposes this same “strangeness” as a moral “attitude before the world” (TEZZA, 2003, p. 119), but the truth is that the strangeness proposed from that time of the Dadaism belonged to a condition of the signs in form of codices, seen and understood as “noise.” On the direction contrary to that that I pointed to articulate and to disappear any aseptic information of those programs in Looppoesia³, when we started to understand them as writing, and I insist that we are articulating again in a signal registration that gives us the possibility of practicing traffics of interpoetic intermediarities of the word, sound and image towards an expanded writing⁴. If we articulate this writing of the digital supports, its aseptic information disappears almost entirely, because we are not be limited for we be bearers of an alphabet. The same happens with the software or this form of writings. Inside of this picture I can affirm that it was never

5. Isto me fez lembrar de uma historia que um dia Décio Pignatari me contou por volta de 1983, que ele não conseguia achar alguém em São Paulo que conseguisse fazer tipos gráficos de chumbo – tipografia – a partir de um tamanho de corpo ampliado, para que surtisse o aspecto visual da palavra que ele desejava para o poema se tornar visual. Até que então ele encontrou um senhor na Casa Verde um bairro da Zona Norte de São Paulo que se propôs a fazê-lo.

3. Looppoetry. The Poetic of the Sameness – Cd Rom 2001. It will be launched this year by the Presbyterian University Mackenzie through Mackpesquisa. This work was presented for the first time in the E-Poetry, in Buffalo, USA, in 2001.

4. Availabe in: www.mackenzie.com.br/interacao/www2003/

Se articularmos esta escritura dos suportes digitais, seu dado asséptico desaparece quase por completo, pois não somos seres limitados por sermos portadores de um alfabeto. O mesmo acontece com o software ou esta forma de escrituras. Dentro deste quadro posso afirmar que nunca se escreveu tanto quanto agora. Escrevemos o som, a imagem e mais do que nunca o texto, registrando nosso conhecimento de forma menos plana, bidimensional. Com isso, passamos a ganhar o espaço tridimensional das escrituras que é a própria forma de pensarmos, experimentando e conhecendo, como protagonizou Theodor Nelson. Contudo, não poderia deixar de mais uma vez dizer que estamos apenas rerepresentando a nossa fala à humanidade. É um momento de extrema importância em que experimento e prática passaram a ficar muito próximos. Tudo que articulamos nestas escrituras não existe de forma natural, crua, de sintaxe plena. O que chamamos de “pós” é apenas uma maneira reducionista e caricata de não assumirmos que passamos a citar o nosso próprio conhecimento, ou seja, articulamos o que já sabemos, a modernidade não se esgotou ainda.

É justamente este poder articulador que nós, seres humanos, temos para poder experimentar signos nem sempre convencionais em nosso cotidiano, principalmente quando a tecnologia nos coloca em uso verdadeiras máquinas semióticas, em que devemos aprender a deixar nossos registros poéticos em um formato novo de vocabulário, “... uma das coisas admiráveis da linguagem humana é esta de, a partir de um sistema exíguo e fechado de fonemas sem sentido, chegar-se à articulação de milhares de palavras e aos milhares de significações possíveis no vocabulário comum,... (Teles 1996:19).

Para concluir, a pratica deste experimento com linguagens é antiga como uma ciência da experimentação, é parte do corpo sógnico dos códigos a serem articulados em forma de semas que servem e continuarão servindo de linha avançada para a criação estética humana, mas com a certeza de podermos colocar em pratica uma nova era das narrativas.

written as much as now. We wrote the sound, the image and, more than never, the text, registering our knowledge in a less plane, two-dimensional way. With that, we started to win the three-dimensional space of the writings that is the our own form of thinkomg, trying and knowing, as it stated Theodor Nelson. However, one could not leave, once again, to say that are just representing our speech to the humanity. It is a moment of extreme importance in that experiment and practice started being very close. Everything we articulated in these writings doesn’t exist in natural way, raw, of full syntax. What called “post” is just our reduced and comical way of not assuming that we started mentioning our own knowledge, in other words, we articulated what already know, the modernity still didn’t become exhausted.

It is exactly this articulator power that we, human beings, have to experiment signs not always conventional in our daily like, mainly when the technology puts us in use true semiotic machines, with them we should learn how to leave our poetic registrations in a new format of vocabulary, “... one of the amazing things of the human language is this of, starting from a small and closed system of phonemes without sense, to arrive to the articulation of thousands of words and the thousands of possible significances in the common vocabulary,... (TELES, 1996, p.19).

To end, the practices of this experiment with languages is old as a science of the experimentation, it is part of the signal body of the codes to be articulated in form of semas that serve and they will continue serving as line moved forward for the human aesthetic creation, but with our certainty of putting in practices a new one era of the narratives.

Tradução para o inglês: Jorge Luiz Antonio

Bibliografia

AZEVEDO, Wilton. *Criografia: a Pintura Tradicional e seu Potencial Programático*. São Paulo, 1994. 188 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – PEPG em Comunicação e Semiótica, PUC SP.

BESANÇON, Alain. “*A Imagem Proibida. Uma História Natural da Iconoclastia*”. Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 1997.

BRETON, Philippe. “*A Utopia da Comunicação*”. Éditions La Découverte. Instituto Piaget. Lisboa. 1992.

CAVALLI-SFORZA, Luca. *Genes, Povos e Línguas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*. Trad. Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995. Original italiano.

FABRIS, Annateresa. A Estética da Comunicação e o Sublime Tecnológico. In: COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*. Trad. Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1997, p.7-12.

HEIM, Michel. *Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993.

HOOKER, J. T. (introdução). *Lendo o “Passado: A História da Escrita Antiga do Cuneiforme ao Alfabeto”*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, Companhia Melhoramentos,1996.

LAUAND, Luiz Jean (org.). *Cultura e educação na Idade Média*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LEVY, Pierre. “*A Inteligência Coletiva*”. Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 1998.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (TRANS). Título do original francês: Qu’est-ce que le virtuel?

MANGUEL, Alberto. *Uma História da Leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

OLIVEIRA, Valdevino Soares de. “*Poesia e Pintura Um Diálogo em três Dimensões*”, São Paulo, Fundação Editora da UNESP (FEU),1999.

QUÉAU, Philippe. “*Lo Virtual, Virtudes y Vértigos*”, Ediciones Paidós Ibérica, 1º edición,1995.

QUÉAU, Philippe. “*METAXU, Théorie de L’art Intermédiaire*”. Colecion Milieux Editions Champ Vallon. Seyssel. 1989.

TELES, Gilberto Mendonça. *A Escrituração da Escrita. Teoria e pratica do texto literário*. Petrópolis: Vozes, 1996.

TEZZA, Cristovão. *Entre a Prosa e a Poesia: Bakhtin e o Formalismo Russo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

VOUILLAMOZ, Núria “*Literatura e hipermedia _ La irrupción de la literatura interactiva:precedentes y crítica*”. Ediciones Paidós Ibérica. Buenos Aires. 2000.

Periódicos

DUBOSC, Labelle & BÉNABOU, Marcel & ROUBAUD, Jacques (ed.). *Formules: Revue de Literatures à Contrantes*. Paris, France, Association Noésis, ago. 2003, nº 7. (Collection Formules).

Revista Design Belas Artes, Ano 4, Número 5, Dezembro de 1998. Texto “*Hiperdesign uma cultura do acesso*”.

Bibliography

AZEVEDO, Wilton. *Criografia: a Pintura Tradicional e seu Potencial Programático*. São Paulo, 1994. 188 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – PEPG em Comunicação e Semiótica, PUC SP. São Paulo, 1994.

_____. Hiperdesign: uma cultura do acesso. *Revista Design Belas Artes*, São Paulo, Faculdade de Belas Artes de São Paulo, dez. 1998, ano 4, nº 5, p. 28 Também disponível em: <http://www.pucsp.br/~cimid/ling/azevedo/hipdesgn.htm>

BESANÇON, Alain. *A Imagem Proibida. Uma História Natural da Iconoclastia*. Tradução: Carlos Sussekind. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

BOOTZ, Philippe. De Baudot à Transitoire Observable: les approches sémiotiques en littérature numérique. Paris, 2003. Disponível em : <http://transitoireobs.free.fr/to/html/novsemiotiq.htm>. Acesso em 20 jan. 2006.

BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. Tradução: Carlos Nejar. 1.ed. São Paulo: Globo, 1972. (Os Imortais da Literatura Universal, 50).

BRETON, Philippe. *A Utopia da Comunicação*. Tradução: Serafim Ferreira. Lisboa: Editions La Découverte./Instituto Piaget, 1992.

CAVALLI-SFORZA, Luca. *Genes, Povos e Línguas*. Tradução: Carlos Afonso Malferrari São Paulo: Cia. das Letras, 2003.

COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*. Tradução: Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995.

DUBOSC, Labelle : BÉNABOU, Marcel : ROUBAUD, Jacques (ed.). *Formules: Revue de Literatures à Contrantes*. Paris, France, Association Noésis, ago. 2003, nº 7.

FABRIS, Annateresa. A Estética da Comunicação e o Sublime Tecnológico. In: COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*. Tradução: Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1997, p.7-12.

HEIM, Michel. *Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993.

HOOKER, J. T. (intr.). *Lendo o Passado: A História da Escrita Antiga do Cuneiforme ao Alfabeto*. São Paulo: Ed. USP/Melhoramentos,1996.

LAUAND, Luiz Jean (org.). *Cultura e educação na Idade Média*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LESSING, Gotthold Epharim. *De Teatro e Literatura*. Tradução: J. Guinsburg. Intr. e notas de Anatol Rosenfeld. São Paulo: EPU, 1991.

LÉVY, Pierre Pierre. *A Inteligência Coletiva*. Tradução: Luiz Paulo Rouanet São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *O que é o virtual*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (TRANS).

MANGUEL, Alberto. *Uma História da Leitura*. Tradução: Pedro Maia Soares. São Paulo: Cia. das Letras, 1997.

OLIVEIRA, Valdevino Soares de. *Poesia e Pintura: um diálogo em três dimensões*. São Paulo: Ed. UNESP,1999.

PLATÃO. *Fedro*. Tradução: Alex Marins. São Paulo: Martin Claret, 2002. (A obra prima de cada autor 6o).

QUÉAU, Philippe. *Lo Virtual, Virtudes y Vértigos*. 1.ed. Buenos Aires, Argentina: Paidós, 1995.

QUÉAU, Philippe. *METAXU, Théorie de L’art Intermédiaire*. Seyssel : Edition Champ Vallon, 1989. Colecion Milieux.

TELES, Gilberto Mendonça. *A Escrituração da Escrita. Teoria e pratica do texto literário*. Petrópolis: Vozes, 1996.

TEZZA, Cristovão. *Entre a Prosa e a Poesia: Bakhtin e o Formalismo Russo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

VOUILLAMOZ, Núria. *Literatura e hipermedia: la irrupción de la literatura interactiva:precedentes y crítica*. Buenos Aires, Argentina: Paidós Ibérica, 2000.

Agricola de Cologne_DEU



House of Tomorrow

É a casa da identidade de uma pessoa; não precisa ser uma casa ou prédio concreto, mas representa um lugar seguro e protegido onde as pessoas podem ser o que são e representam, um ser humano. Esse humano pode ter muitas identidades em campos diferentes, a identidade sexual representa apenas uma entre muitas outras.

It is the house of one’s identity; it does not need to be a concrete house or building, but represents a secure and protected place where people can stand for what they are and represent, a human being. And this human may have many identities in different fields, the sexual identity represents only one among many others.

Message from Behind a Wall

O muro de segregação construído pelos israelenses na Palestina é um fato. Seu verdadeiro objetivo não são é a segurança, mas separar as áreas residenciais palestinas entre si. Em novembro de 2004, uma ação artística contra o muro iniciou um trabalho convidando artistas de diversos países para pintar uma mensagem artística no concreto.

The segregation wall constructed by the Israeli in Palestine is a fact. Its actual goal is not for security, but to separate the Palestine residential areas from each other. In November 2004, an artistic action against the wall initiated a work inviting artists from different countries to paint an artistic message on the concrete.

Barry Smylie, Muriel Frega, Ryan Douglas_CAN

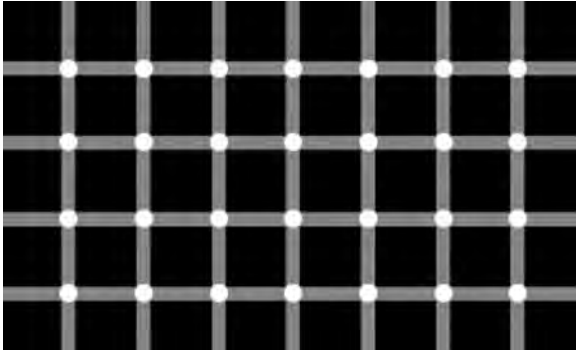


Circ: Planet Treasure

Uma companhia de artistas de circo intergalático chega a um planeta e tem uma aventura.

A company of intergalactic circus performers arrive on a planet and have an adventure.

Jorge Luiz Antonio_BRA



Lawrence Upton, John Levack Drever_GBR



Lori Talley_USA



Lago Algo Mar Barco Chuva

Um estudo panorâmico da poesia eletrônica.
(com Regina Célia Pinto)

A study of electronic poetry categories.
(with Regina Célia Pinto)

Brazilian Digital Art and Poetry on theWeb

Um estudo panorâmico da poesia eletrônica.

A study of electronic poetry categories.

Close to the literal

Uma colaboração entre um músico e um poeta. Não há palavras no texto, mas ele sugere e implica muitas palavras. É um texto gráfico, e não uma partitura gráfica, vocalizada na tradição da poesia sonora declamada. A performance em tempo real é misturada com gravações pré-compostas de execuções em estúdio em até oito canais, num padrão em constante mutação.

A collaboration between a musician and a poet. No words are in the text, though it suggests and implies many words. It is a graphic text, not a graphic score, vocalised in the tradition of performed sound poetry. The realtime performance is mixed with pre-composed recordings of studio performances up to eight channels, in a constantly changing pattern.

The Error Engine

É uma obra de linguagem em auto-evolução, um ciclo virtual que assume a forma visual de uma página digital fluida, em contínua transformação, tecendo-se e retecendo-se em reação às interações do leitor. O texto é ampliado e interrompido pelas tentativas da máquina, um programa de software que utiliza algoritmos evolucionários para ler as camadas de seu próprio código-fonte e preencher as lacunas na narrativa com material obtido de fontes na web.

It’s a self-evolving language work, a virtual loom that takes the visual form of a single, fluid digital page, continuously transforming, weaving and re-weaving itself together in response to the interactions of the reader. The text is extended and interrupted by attempts of the engine, a software program utilizing evolutionary algorithms, to read into the layers of its own source code and to fill the holes in the narrative with material gleaned from sources on the web.

Maria Mencia_GBR



Birds Singing Other Birds’ Songs

Os sons que surgiram do estudo da voz humana foram posteriormente atribuídos a pássaros animados na forma de caligramas. Os contornos e as letras dos pássaros-textos correspondem à transcrição do som feito por cada ave, assim fazendo-as cantar suas próprias composições visuais-textuais. No entanto, o som não corresponde ao pássaro real.

The sounds that emerged from the study of human voice were later attached to the animated birds in the shape of calligrams. The outlines and letters of the text-birds correspond to the transcribed sound made by each bird, so making the birds sing their own visual-textual compositions. Nevertheless, the sound does not correspond to the real bird.

Cityscapes: Social Poetics/Public Textualities

É uma exploração de como integrar a poesia eletrônica ao reino da poética social e urbana. Este trabalho começou a germinar em 2002, durante minha residência artística em Tóquio. Mergulhada em um mundo de sinais eletrônicos/em movimento, sempre mudando, piscando e em fluxo, eu quis reproduzir essa experiência de signos lingüísticos despidos de significado semântico – como leitora não-japonesa – e conseqüentemente transformá-los em imagens textuais, através do uso de tecnologias digitais.

It is an exploration of how to integrate e-poetry into the realm of social and urban poetics. This work began to germinate in 2002, during my artist’s residency in Tokyo. Immersed in a world of moving/electronic signs, ever changing, flickering and in flux, I wanted to reproduce this experience of linguistic signs devoid of semantic meaning – as a non-Japanese reader –, and consequently transform them into textual images, by the use of digital technologies.

Patrick-Henri Burgaud_FRA

a quoi sa rime

Underlab [Rita Varlesi, Wilton Azevedo,
Savana Pace]_BRA



A Quoi Sa Rime

Uma literatura sem objeto. Trabalho de arte digital é a produção de “observable transients”, momentos visíveis dos processos passados pela programação. Eu não estou interessado na produção de multimídia de objetos resultando de uma mistura de textos, imagens ou sons, nem da reprodução de objetos dados pelo computador.

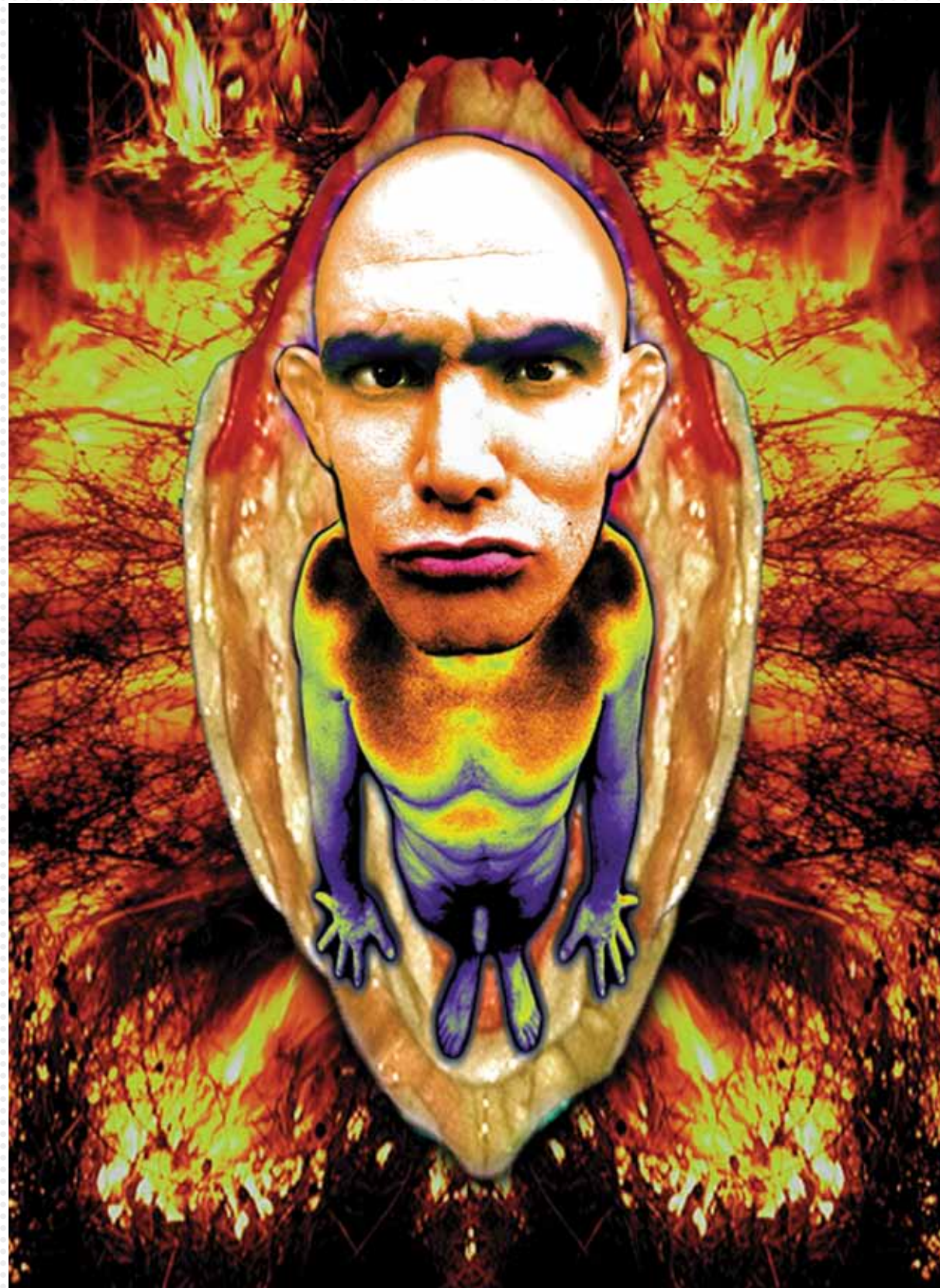
A literature without object. A digital work of art is the production of “observable transients”, visible moments of processes, got by programming. I am not interested in the production of multi media objects resulting from some mix of text, images or sound, neither by the reproduction of objects, got by computer.

Atame: Uma Angústia do Precário

Este trabalho pretende colocar no ambiente da hipermídia o trânsito intertextual e polifônico de vozes que compõem uma prosa. Ele vem sendo realizado a mais de dois anos e é composto de uma inter-narrativa sonora, imagética e textual em que a intervenção mudará sempre as situações de seu enunciado – sua lexia – e os dados informacionais.

This work intends to put in a hypermedia environment the intertextual and polyphonic transit of voices that compose a prose. The work has been made for over two years, and it is composed of a sonorous, imagetic and textual inter-narrative, where intervention will always change the situations of its statement – its lexis – and the informational data.

HIPERSÔNICA



A apresentação de Epizoo no FILE 2006 coincide com o 12º aniversário da primeira apresentação da performance, na Cidade do México. Naquela época os telefones celulares eram usados por uma minoria e a World Wide Web dava seus primeiros passos. Desde então Epizoo foi apresentado cerca de 150 vezes. Essas apresentações incluem cidades da Ásia, América do Norte, América do Sul e Europa. Epizoo foi produzido com (e ainda utiliza) uma tecnologia hoje histórica: processador 486, 100 Mhz, sistema operacional Windows 3.11. Apesar disso, mantém todo o seu frescor e a sua força simbólica. A performance representa, sem o saber, o manifesto da Sistematurgia; literalmente, dramaturgia de sistemas computacionais. Metodologia que mais tarde usei em minhas performances mecatrônicas Afasia (1998), POL (2002), Transpermia (2004) e Protomembrana (2006). No entanto, Epizoo discute, talvez melhor que qualquer de meus trabalhos posteriores, o paradoxo entre o corpo dionisíaco e a tecnologia apolínea. Os usuários da performance, ao mesmo tempo espectadores, operam com uma tecnologia artificial impiedosa enquanto telemanipulam meu corpo sensível e vulnerável. O texto abaixo foi escrito em 1995 e reflete as intenções originais da peça.

EPIZOOTIA, da Enciclopédia Espasa Calpe: (de *epi* e *zootia*) Doença que acomete uma ou várias espécies animais por contágio, parasitas, influências atmosféricas ou por hóspedes intermediários. Algumas vezes as epizootias se espalham por grandes regiões e surgem de improviso e com irregularidade; outras, limitam-se a uma região pequena e aparecem com certa regularidade e constância, e então chamam-se enzootias. Equivale a “epidemia” no ser humano. Algumas dessas doenças são transmissíveis ao homem, como acontece com a raiva.

Introdução

Um dos grandes debates artísticos trata dos suportes técnicos que as disciplinas artísticas estão adotando e adotarão. Assim como no Renascimento a invenção da técnica de pintura a óleo permitiu um desenvolvimento prodigioso desse meio, a nova galáxia tecnocientífica traz tantas e novas possibilidades que é impossível sermos alheios a ela. A performance Epizoo nasce como resposta às possibilidades que esse fenômeno oferece, e aplica a tecnologia informática como um elemento nuclear da performance/instalação.

The presentation of Epizoo at FILE 2006 coincides with the 12th anniversary of the first presentation of the performance, in Mexico City. At that time, mobile phones were used by very few people and the World Wide Web took its first steps. Since then, Epizoo was presented about 150 times. Those presentations include cities in Asia, North America, South America, and Europe. Epizoo was produced with (and it still uses) a technology that today is historical: a 486 processor, 100 MHz, Windows 3.11 operating system. In spite of that, it maintains its freshness and its symbolic force. The performance represents, without knowing it, the Systematurgy manifesto; literally, a dramaturgy of computing systems. A methodology that I used later in my mechatronic performances Afasia (1998), POL (2002), Transpermia (2004), and Protomembrana (2006). However, Epizoo discusses, perhaps better than any of my later works, the paradox between the Dionysian body and the Apollonian technology. The performance users, at the same time spectators, operate with a merciless artificial technology while they tele-manipulate my sensitive and vulnerable body.

The text below was written in 1995, and reflects the original intentions of the piece.

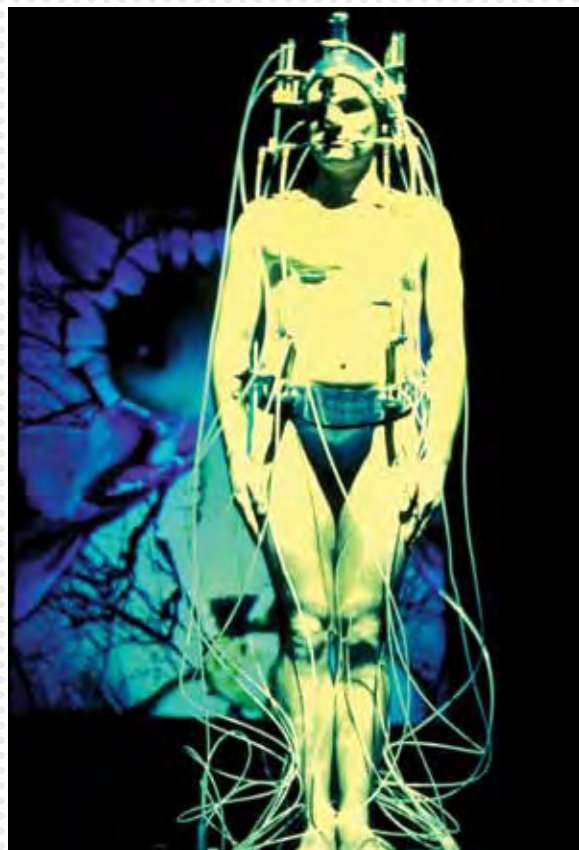
EPIZOOTY, from Spanish “epizootia” – Espasa Calpe Encyclopedia: (from *epi* and *zootia*) A disease that attacks one or several animal species through infection, parasites, atmospheric influences or intermediary guests. Epizooties sometimes spread to wide areas and emerge without warning and irregularly; other times, they are limited to a small area and appear with a certain regularity and persistence; then they are called enzooties. It is the equivalent to “epidemics” for human beings. Some of those diseases are transmissible to humans, as it happens with rabies.

Introduction

One of the major artistic discussions is about the technical supports that the artistic disciplines are adopting and will adopt. As in the Renaissance the invention of the oil painting technique allowed a prodigious development of that medium, the new techno-scientific galaxy brings so many new possibilities that it is impossible to be alien to it. The Epizoo performance is born as a response to the possibilities offered by that phenomenon, and it applies the computer technology as a central element of the performance/installation.

Descrição Epizoo

Retoma um dos velhos temas da Body Art: a exposição do corpo do artista, mas adaptando-o às novas possibilidades oferecidas pelas tecnologias mecânicas e informáticas. O resultado é um híbrido de performance e instalação. Formalmente, a peça consiste em uma série de mecanismos pneumáticos presos por dois moldes metálicos ao corpo do artista. Esses artefatos têm a capacidade de mover diferentes partes do corpo e o rosto do performer, tais como o nariz, as nádegas, os músculos peitorais, a boca ou as orelhas. Durante a performance, Antúnez permanece de pé como se fosse uma estátua viva sobre uma plataforma giratória. Os mecanismos estão conectados a um sistema de eletro-válvulas e relês que, por sua vez, dependem de um computador. Este é dotado de um programa informático que gera até 12 ambientes graficamente animados. Essas animações recriam a figura do artista e indicam a posição dos mecanismos com que o espectador interage. Esse mesmo programa sincroniza sons e músicas que ilustram as infografias, as luzes que iluminam o performer e os movimentos da máquina. Na tela principal, situada atrás de Antúnez, são retroprojetadas as imagens geradas pelo computador, para torná-las visíveis a todos os espectadores. Mas a atitude



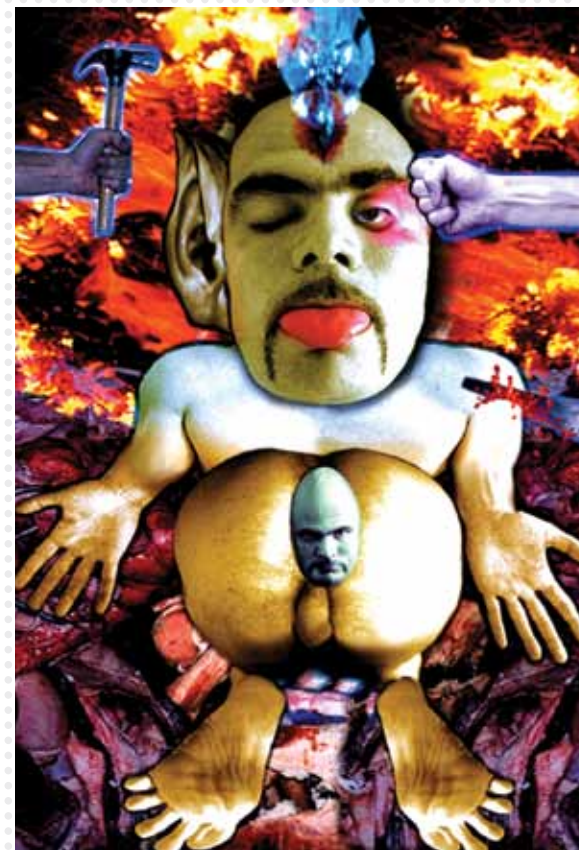
Description Epizoo

It retakes one of the old Body Art themes: the exhibition of the artist's body, but adapting it to the new possibilities offered by mechanical technologies and computer sciences. The result is a hybrid of performance and installation. Formally, the piece consists of a series of pneumatic mechanisms attached by two metallic molds to the artist's body. Those artifacts have the capacity to move different parts of the performer's body and face, such as the nose, the buttocks, the pectoral muscles, the mouth or the ears. During the performance, Antúnez is standing as a living statue on a rotating platform. The mechanisms are connected to a system of electro-valves and relays that depend on a computer. This is equipped with a software program that graphically generates up to 12 animated environments. Those animations recreate the artist's figure and indicate the position of the mechanisms the spectator interacts with. That same program synchronizes sounds and music that illustrate the infographs, the lights that illuminate the performer's and the machine's movements. On the main screen, placed behind Antúnez, the images generated by the computer are retroprojected, making them visible to all spectators. But Antúnez' attitude is not passive, and besides the pneumatic mechanisms he



de Antúnez não é passiva, e além dos mecanismos pneumáticos ele conta com um micro para amplificar sua voz e uma câmera de vídeo. Projetadas na tela, as imagens da câmera ampliam o efeito dos mecanismos.

A performance transcorre da seguinte maneira: o público entra na sala onde estão instalados todos os elementos de Epizoo, enquanto na tela principal estão ativadas as instruções para o uso da interface gráfica e da performance em geral. Depois que o público entra no espaço, Antúnez aparece e veste os *pneumatismos* (mecanismos pneumáticos), a câmera de vídeo e o microfone. Uma vez terminado esse ritual, acende-se a primeira tela do jogo e, um a um, os espectadores que desejarem podem jogar. Antúnez responde aos estímulos com sua voz e a câmera de vídeo. O usuário de Epizoo encontra-se não só com um ambiente repetitivo, mas também com o performer ativo que expressa novos registros. Durante aproximadamente 25 minutos, um número determinado de espectadores se transforma em usuários da performance. Uma vez transcorrido esse tempo, o jogo pára, aparecem os créditos de Epizoo, Antúnez se despe e a seção termina. Diferentemente da performance tradicional ou da instalação, é o espectador quem controla o transcurso e a forma da peça. Num ato teledirigido de prazer e tortura, o público manipula o artista sem sujar as mãos.



counts on a personal computer to amplify his voice, and a videocamera. Projected on the screen, the camera images enlarge the mechanisms' effect.

The performance happens as follows: the public enters the room where all the Epizoo elements are installed, while on the main screen the instructions to use the graphic interface and to the performance in general are activated. After the public enters the space, Antúnez appears and dresses the *pneumatismos* (pneumatic mechanisms), the videocamera and the microphone. Once that ritual is finished, the first screen of the game lights on and, one by one, the spectators who wish so can play. Antúnez answers to the stimuli with his voice and the videocamera. The Epizoo user meets not only a repetitive environment, but also the active performer who expresses new registers. During approximately 25 minutes, a certain number of spectators become users of the performance. After that time, the game stops, the Epizoo production notes appear, Antúnez undresses and the session is over. Differently from the traditional performance or the installation, it is the spectator who controls the piece's course and form. In a teledirected act of pleasure and torture, the public manipulates the artist without soiling their hands.



Intenções

Marcel.lí Antúnez deu um passo além na experimentação artística e deu à luz um mecanismo perverso, carregado de significados inquietantes. Epizoo é uma metáfora da maneira como se estabelecem as relações sexuais. Desde o aparecimento da epidemia de Aids até hoje, a mentalidade sobre as relações sexuais sofreu uma importante modificação. Estabelecer uma relação físico-afetiva com outro corpo com garantias de segurança passa pelo preservativo. Epizoo é uma contração de “epizootia” e quer, com esse título, apontar a idéia de contágio. O fato de que o mecanismo permite mover somente as partes do corpo humano que os manuais de sexualidade consideram zonas erógenas e evita o movimento das extremidades – coisa que o aproximaria da idéia de marionete – salienta essa idéia de intervenção erótica. O amante anônimo, o espectador, sobre o corpo de um amante afastado, Marcel.lí. Epizoo se cruza com outras formas de tele-relação, como o paradoxo da virtualidade do videogame diante do corpo vivo que sofre suas conseqüências. Ou como a ironia sobre os serviços telefônicos que propiciam uma comunicação sexual. Mas a relação usuário/sujeito com a do performer/objeto não é somente uma relação erótica ou irônica; a tecnologia abre outras formas de intervenção. A mais clara talvez seja a crueldade. Consciente ou inconscientemente, o usuário se transforma, além de amante telemático, em seu verdugo. Epizoo obriga seus usuários a assumir uma posição ética. A seqüencialidade temporal é uma constante básica na constituição da música, literatura ou artes cênicas. O

Intentions

Marcel.lí Antúnez went one step beyond in artistic experimentation, and he gave birth to a perverse mechanism, loaded of disturbing meanings. Epizoo is a metaphor of the way as sexual relationships are established. From the emergence of the Aids epidemics to now, the mentality about sexual relationships suffered an important change. Establishing a physical-affective relationship with another body, with safety warranties, goes through the preservative. Epizoo is a contraction of “epizooty”, and it intends, by that title, to indicate the idea of infection. The fact that the mechanism allows moving only the parts of the human body which sex manuals consider erogenous zones, and avoids the movement of extremities – which would bring it closer to the idea of a puppet – highlights this notion of erotic intervention. The anonymous lover, the spectator, on a distant lover’s body, Marcel.lí. Epizoo crosses with other tele-relationship forms, as the paradox of the videogame’s virtuality before the living body that suffers its effects. Or as the irony about phone services that enable a sexual communication. But the user/subject relationship with that of the performer/object is not only an erotic or ironic relationship; technology opens other ways of intervention. The clearest of them is, perhaps, cruelty. Consciously or unconsciously, the user becomes, besides a telematic lover, his torturer. Epizoo forces its users to assume an ethical position. The temporal sequentiality is a basic constant in the constitution of music, literature or scenic arts. Epizoo’s hypertext breaks the sequentiality and opens other

hipertexto de Epizoo rompe a seqüencialidade e abre outras formas de intervenção. Com suas decisões, o usuário navega e determina os entornos do jogo, controlando a forma temporal da obra. É de certo modo o co-responsável pela “dramaturgia” e assim se transforma no sujeito da peça.

A imagem tratada informaticamente de Marce.lí Antúnez é o ícone básico do jogo e um elemento central dos entornos interativos. Essas animações vão desde um estado prazeroso e agradável no primeiro entorno interativo, “Cel florit”, até o desagradável e obsceno “Extrem Golem”. Outros entornos podem levar a lugares oníricos, como “Somni” (o choro que não se escuta) ou EAX.

Em Epizoo, Antúnez é o centro real e virtual da peça. E não se trata de um ator que interpreta um papel determinado, mas é o próprio artista, como costuma acontecer nas performances mais ortodoxas, que mostra a face. Essa atitude o afasta do teatro clássico – em que o autor escreve para atores – e o afasta da representação.

Epizoo não tem gênero, passeia pelos confins difusos das artes cênicas ou das artes visuais, e considera necessária uma revisão da taxonomia das artes e das práticas de mercado. O que os dígitos propiciam é uma fusão de atividades e de ofícios artísticos. E na teoria deveriam simplificar as dificuldades técnicas determinadas por certas práticas artesanais. Mas o que realmente importa em Epizoo são as intenções e o ponto de vista de seu criador, quer dizer, seus conteúdos.

Barcelona 1995, revisado em maio de 2006.
Marcel.lí Antúnez Roca

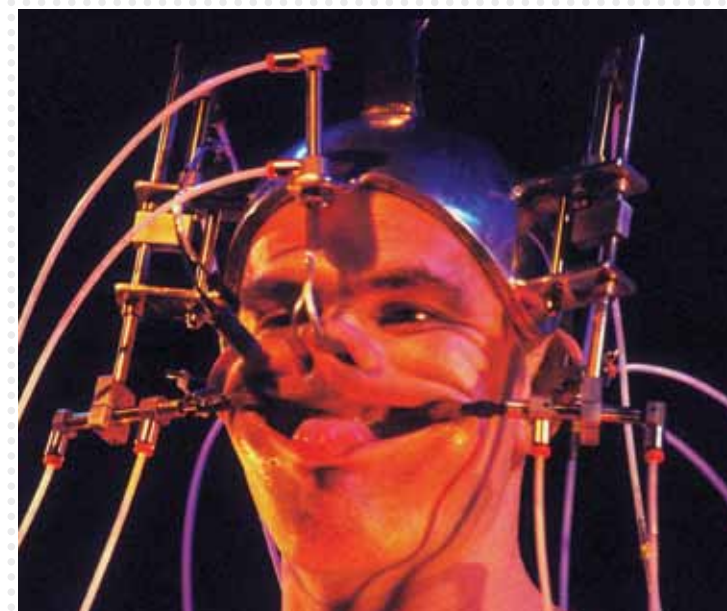
ways of intervention. With his/her decisions, the user navigates and determines the game’s environments, controlling the work’s temporal form. He is, in a certain way, co-responsible for the “dramaturgy”, and so becomes the piece’s subject.

The computerized image of Marce.lí Antúnez is the game’s basic icon, and a central element of the interactive environments. Those animations go from a pleasurable state in the first interactive environment, “Cel florit”, to the unpleasant and obscene “Extrem Golem”. Other environments can take to dreamlike places, as “Somni” (the sobbing that is not heard) or EAX.

In Epizoo, Antúnez is the real and virtual center of the piece. It is not about an actor who interprets a certain role, but it is the artist himself, as it often happens in the most orthodox performances, who shows his face. That attitude moves him away from classic theater – in which an author writes for actors – and it moves him away from acting.

Epizoo doesn’t have a gender; it cruises in the diffuse boundaries of scenic arts or visual arts, and it considers necessary a revision of the taxonomy of arts and of the market practices. What the digits allow is a fusion of artistic activities and occupations. And theoretically they should simplify the technical difficulties determined by certain handmade practices. But what really matters in Epizoo are its creator’s intentions and point of view, that is, its contents.

Barcelona 1995, revised in May 2006.
Marcel.lí Antúnez Roca



Marcel.lí Antúnez Roca (Moià, 1959) é conhecido no cenário artístico internacional por suas performances mecatrônicas e instalações robóticas. Nos anos 90, suas performances mecatrônicas vanguardistas combinavam elementos como Bodybots (robôs controlados pelo corpo), Sistematurgia (narração interativa com computadores) e Dresskeleton (a interface esqueleto-corpo).

Os temas explorados em seu trabalho incluem: o uso de materiais biológicos na robótica, como em JoAn? l'home de carn (1992); controle telemático por parte do espectador de um corpo estranho na performance EPIZOO (1994); a expansão dos movimentos corporais com dresskeletons nas performances AFASIA (1998) e POL (2002); coreografia involuntária com o Bodybot, REQUIEM (1999); e transformações microbiológicas nas instalações RINODIGESTIO (1987) e AGAR (1999). Atualmente ele trabalha na obra espacial e utópica TRANSPERMIA.

No início dos anos 90 sua performance EPIZOO causou comoção no cenário artístico internacional. Pela primeira vez os movimentos físicos de um performer puderam ser controlados pelo público. Operando um videogame, o espectador interage com o bodybot usado por Antúnez, movendo suas nádegas, músculos peitorais, boca, nariz e orelhas. Essa performance salienta o paradoxo irônico e até cruel que surge da coexistência entre a iniquidade digital virtual e a vulnerabilidade física do artista.

Desde os anos 80 o trabalho de Antúnez se baseou numa constante observação de como os desejos humanos se expressam e em que situações específicas eles surgem. Primeiro nas performances tribais do La Fura dels Baus e mais tarde por conta própria, ele expressou seu interesse pela criação de sistemas complexos, em muitos casos híbridos, difíceis de classificar. O trabalho de Antúnez pertence tanto ao campo das artes visuais quanto ao das artes cênicas.

Desde o início da década de 90, a incorporação e a transgressão de elementos tecnológicos e científicos na obra de Antúnez, e sua interpretação por meio de dispositivos únicos e específicos, produziram uma nova cosmologia – quente, crua, irônica – de temas tradicionais como afeto, identidade ou morte. Em suas obras esses elementos assumem dimensões extremamente humanas, o que causa uma reação espontânea do público.

Ele também foi um dos fundadores do La Fura dels Baus, trabalhou na companhia como coordenador artístico, músico e performer de 1979 a 1989 e apresentou as macroperformances do grupo ACCIONS (1984), SUZ/O/SUZ (1985) e TIER MON (1988).

Antúnez apresentou seu trabalho em diversos eventos internacionais, incluindo La Fundación Telefónica em Madri, P.A.C. em Milão, Lieu Unique em Nantes, I.C.A. em Londres, SOU Kapelica em Ljubljana, Cena Contemporânea no Rio de Janeiro, MACBA em Barcelona e DOM Cultural Center de Moscou. Apresentou-se nos festivais internacionais EMAF Osnabruc Alemanha, Muu Media Festival Helsinque, Nouveaux Cinema Nouveaux Medias Montreal, DEAF Roterdã, Spiel Art Munique, Ars Electronica Linz Áustria, DAF Tóquio, entre outros.

Marcel.lí Antúnez Roca (Moià, 1959) is well-known in the international art scene for his mechatronic performances and robotic installations. In the 90's his vanguardist mechatronic performances combined elements such as Bodybots (body-controlled robots), Sistematurgy (interactive narration with computers) and Dresskeleton (the exoskeleton body interface).

The themes explored in his work include: the use of biological materials in robotics, as in JoAn? l'home de carn (1992); telematic control on the part of a spectator of an alien body in the performance EPIZOO (1994); the expansion of body movements with dresskeletons (exoskeletal interfaces) in the performances AFASIA (1998) and POL (2002); involuntary choreography with the bodybot, REQUIEM (1999); and microbiological transformations in the installations RINODIGESTIO (1987) and AGAR (1999). He is currently working on the spatial and utopian artwork TRANSPERMIA.

In the early 90's his performance EPIZOO caused a commotion in the international art scene. For the first time a performer's body movements could be controlled by the audience. By operating a videogame, a spectator interacts with the bodybot worn by Antúnez, moving his buttocks, pectoral muscles, mouth, nose and ears. This performance stresses the ironical, and even cruel, paradox rising from the coexistence between virtual digital iniquity and the performer's physical vulnerability.

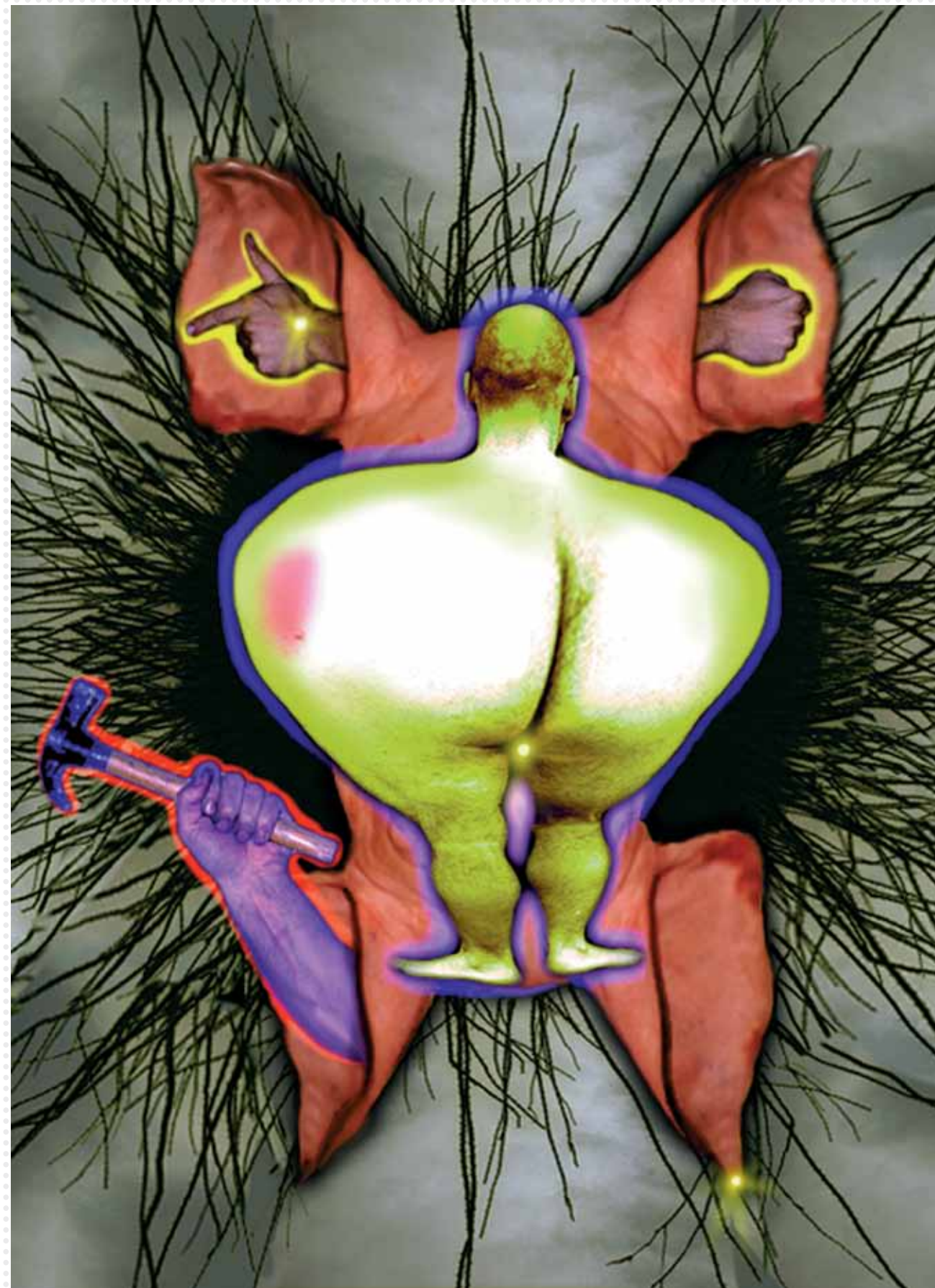
Since the 80's, Antúnez' work has been based on a continuous observation of how human desires are expressed and in which specific situations they appear. First in the tribal performances of La Fura dels Baus and later, on his own, he expressed this interest by creating complex, in many cases hybrid, systems, hard to classify. Antúnez' works belong to the fields of both visual and scenic arts.

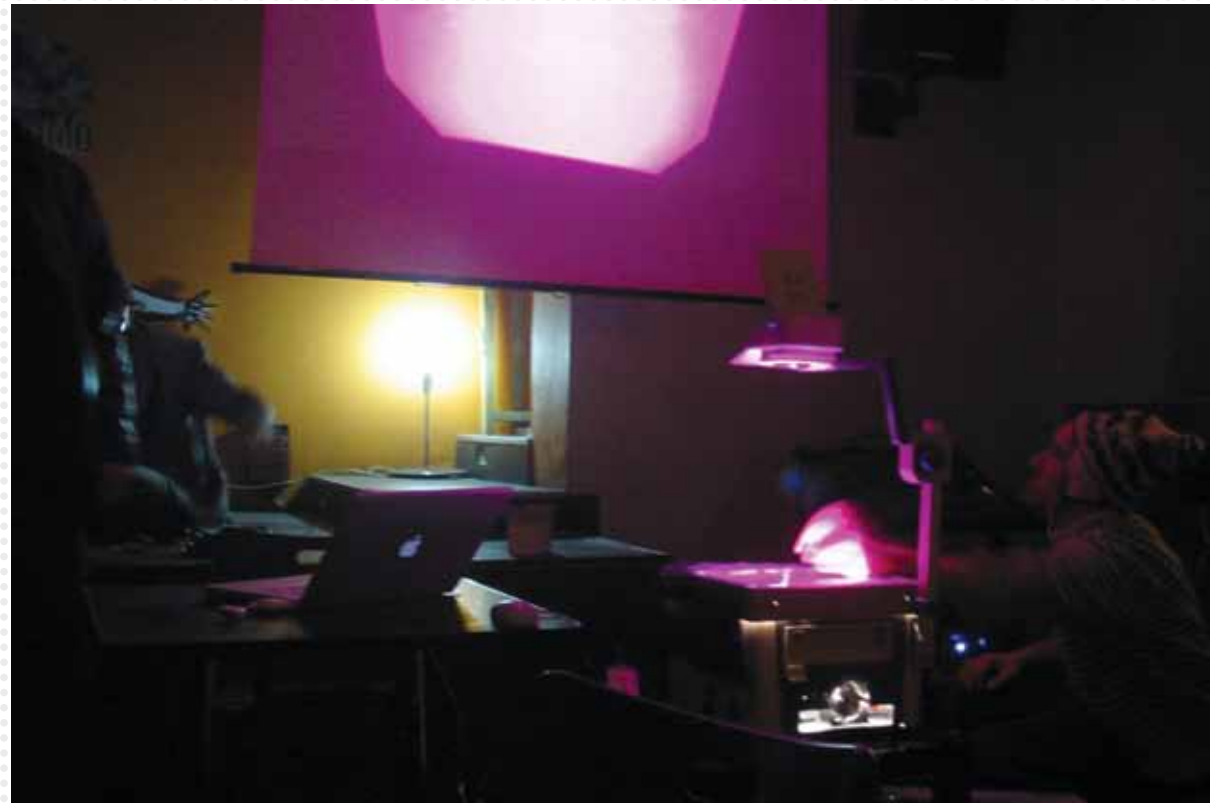
From the early 90's, the incorporation and transgression of scientific and technological elements in Antúnez' work, and their interpretation by means of unique and specific devices, have produced a new cosmogony – warm, raw, and ironic – of traditional themes such as affection, identity, or death. In his works these elements take on an extremely human dimension that causes a spontaneous reaction in the audience.

He was also a founding member of La Fura dels Baus, he worked in this company as art coordinator, musician and performer from 1979 to 1989, and presented the group's macro-performances ACCIONS (1984), SUZ/O/SUZ (1985) and TIER MON (1988).

Antúnez has presented his work in numerous international venues, including La Fundación Telefónica in Madrid, the P.A.C. in Milan, the Lieu Unique in Nantes, the I.C.A. in London, SOU Kapelica in Ljubljana, Cena Contemporânea in Rio de Janeiro, the Barcelona MACBA and the DOM Cultural Center of Moscow. He has performed at the International Festivals EMAF Osnabruc Germany, Muu Media Festival Helsinki, Nouveaux Cinema Nouveaux Medias Montreal, DEAF Rotterdam, Spiel Art Munich, Ars Electronica Linz Austria, DAF Tokyo Japan, among others. Antúnez' work has appeared in the following publications: Il Corpo Postorganico, by Teresa Macri, ed. Costa & Nolan Milano; Body Art and Performances, by Lea Vergine, ed. Skira, London; Marcel.lí Antúnez Roca performances, objetos y dibujos, by Claudia Giannetti, ed. MECAD Barcelona; and the catalogue Epifania published by Fundación Telefónica, Madrid, among others.

Antúnez has received the following awards and distinctions: First Prize at the Festival Étrange, Paris 1994; Best New Media Nouveaux Cinéma Nouveaux Médias Montreal 1999; Max New Theatre award, Spain 2001; FAD Award Barcelona 2001; Honorary Mention at Prix Ars Electronica 2003 and Premi Ciutat Barcelona 2004, multimedia.





Drawn Table:
Depois de cem anos de animação

Zachary Lieberman faz parte da mesma família espiritual que Georges Méliès, Orson Welles e William Kentridge. Ainda jovem e um pouco mais careca que todos eles, Zachary, quando apresenta seus trabalhos, começa sempre mostrando sua carteira de identidade com uma foto de alguns anos atrás. Na foto antiga ele aparece com uma enorme cabeleira e tenta nos convencer de que seu cabelo foi perdido nos anos de trabalho de subversão dos sistemas computacionais vetoriais como o software Flash para criar novos modos de movimentar a imagem. Faz sentido semântico, mas faz ainda mais sentido formal. Sua inspiração para o trabalho *Drawn Table* são os *lightning sketches*. Há exatamente cem anos, depois de trabalhar com Edison, o inglês J. S. Blackton começa a trabalhar com quadros filmados um a um, desenhando em giz numa lousa na qual acrescentava um pequeno detalhe ao desenho em cada quadro filmado, inventando a técnica de animação. *Humorous phases of funny faces* é o nome desse primeiro desenho animado, e bem que os fios de cabelo de Zachary Lieberman poderiam ter sido retirados, a cada fase de sua vida bem humorada, pelas mãos de James Blackton.

Drawn Table é uma máquina espantosa. Claro, é fácil entender por que as pessoas se divertem tanto com ela, crianças e adultos. Tudo parece muito divertido, todo mundo faz magia com as próprias mãos e nem precisa comprar o kit de iniciante. Há algo de ingênuo à la Méliès, sem o inconveniente de seu universo *kitsch*, pois é encantadora sem os barroquismos do excesso de matéria física no enquadramento como em Méliès. Tanto na *Drawn Table* com projetor multimídia, quanto em sua versão anterior com retroprojetor, há um cuidado com as cores da tinta – quase sempre única e próxima do preto –, com o uso do pincel, além da suposição de que as pessoas desenhem seus mais primários e infantilizados rabiscos. O resultado é de grande proximidade com o giz de Blackton, expressando o traço manual do desenho e não do “colorito”, para lembrar uma antiga oposição da arte. *Drawn Table*, antes de tudo, libera-se da vetorização preconcebida nos softwares de animação com o uso do Processing, software livre que pode ser adquirido por download na internet e apresenta alternativa que retoma o gesto humano.

Drawn Table:
After a hundred years of animation

Zachary Lieberman is part of the same spiritual family of Georges Méliès, Orson Welles and William Kentridge. Still young and a little balder than all of them, Zachary, when presenting his works, always begins showing his ID with a photo of a few years ago. In the old picture he appears with a huge hair and tries to convince us that his hair was lost in the years working in the subversion of vectorial computing systems such as the software Flash, to create new manners of moving the image. It makes semantic sense, but it makes still more formal sense. His inspiration for the work *Drawn Table* are the *lightning sketches*. Exactly a hundred years ago, after working with Edison, the Briton J. S. Blackton starts working with frames filmed one by one, drawing in chalk on a slate and adding a small detail to the drawing in each filmed frame, thus inventing the animation technique. *Humorous phases of funny faces* is the name of that first animated cartoon, and Zachary Lieberman's hairs might have been removed, at each stage of his very humorous life, by James Blackton's hands. *Drawn Table* is an awesome machine. Of course, it is easy to understand why people have so much fun with it, children and adults. Everything seems so entertaining, everyone makes magic with his or her own hands and doesn't need to buy the beginners' kit. There is something naive à la Méliès, without the inconvenience of his kitsch universe, because it is charming without the baroque excess of physical matter in the framing, as in Méliès. Both in *Drawn Table* with a multimedia projector, and in its previous version with a retroprojector, there is a concern with the inks colors – almost always one, and close to black –, with the use of the paintbrush, besides the assumption that people draw their most primary and childish scribbles. The result is very close to Blackton's chalk, expressing the manual line of the drawing, and not the “colorito”, to remind an old opposition in art. *Drawn Table*, before everything, frees itself from the preconceived vectorialization of animation softwares with the use of Processing, a free software that can be downloaded from the internet and presents an alternative that recaptures the human gesture.



Automatismo e improviso: trickery

Em filmes que usam a câmera como máquina de reproduzir a realidade, um certo automatismo fica garantido por meio da fotografia dos quadros. Seguindo a argumentação de Stanley Cavell, a câmera de cinema, sendo uma máquina que capta o mundo automaticamente, sem o esforço humano, assegura a nós espectadores mecanicamente o nosso desamparo, pois nossa presença não é testemunha de um ato presente, mas de algo que aconteceu e que é, por nós, apenas absorvido.¹ No universo das artes, as máquinas de reprodutibilidade da realidade são o ponto nodal de um problema que na realidade é bem anterior: aquilo que se refere ao humano, ao improviso e aquilo que é mecânico, automático. Subverter as máquinas é, por assim dizer, considerada a função dos artistas, pois é preciso liberar aquilo que se produz do confinamento do referente. Aliás, o problema colocado pelo artista moderno é que sua função não é mais produzir uma nova instância de uma arte, mas um novo meio dentro dela. O próprio automatismo das máquinas de reprodução

1. Stanley Cavell em *The world viewed. Enlarge edition*. Cambridge, Harvard University Press, 1979. pp. 26.

Automatism and surprise: trickery

In films that use the camera as a machine to reproduce reality, a certain automatism is guaranteed by means of the frames' photography. Following Stanley Cavell's argument, the movie camera, being a machine that captures the world automatically, without human effort, mechanically assures us, spectators, our resignation, because our presence does not witness a present act, but something that has happened and that is just absorbed by us.¹ In the arts universe, the machines of reality reproduction are the nodal point of a problem that in fact is quite earlier: that which refers to the human, to the impromptu, and that which is mechanical, automatic. To subvert machines is, so to speak, considered the artists' role, because it is necessary to free what is produced from the referent's confinement. By the way, the problem placed by the modern artist is that his role is no longer to produce a new instance of art, but a new medium within it. The very automatism of reality-reproduction machines is a new medium to be used, subverted and modeled in function of

1. Stanley Cavell, in *The world viewed. Enlarge edition*. Cambridge, Harvard University Press, 1979. pp. 26.

da realidade é um novo meio para ser usado, subvertido e modelado em função da obra. Orson Welles em *F for fake* (no Brasil traduzido por *É tudo verdade*) apresenta claramente sua versão do automatismo conduzido pelas mãos e inteligência do artista. Imagens de lugares diferentes e distantes são colocadas juntas, construindo o filme que ele pretende construir. Tanto nas seqüências dos motoristas apreciando Oja Kodar, quanto no iluminado *sketch* sobre a mulher-que-enganou-Picasso-que-enganou-a-arte. De real, Welles só tem a mulher que lhe escapa, Kodar e a si mesmo. Nesse filme, Welles lembra sua origem e homenageia os *trick films*, lembra o teatro Robert-Houdin, onde Méliès iniciou-se no ilusionismo, assumindo, além de seu caráter performático, seu fascínio e sua obstinação diante da máquina que reproduz mas forja a realidade.

Correndo o risco de ampliar uma injustiça a respeito da divisão entre os cinemas de Georges Méliès e os irmãos Lumière, pode ser que realmente haja uma outra divisão: entre o cinema com gente real, que vem da fotografia, e o cinema de animação. Ausente de corpo e alma, a animação apresenta suas "criaturas incorpóreas de um mundo destituído de sexo e morte", como diz Stanley Cavell.² Justamente, "animação" vem de *anima*, uma tentativa artificializada de restituir alma a esse corpo que se pode jogar na parede, amassar, de forma sadomasoquista, conforme Adorno e Horkheimer.³ Alma, que também vem do grego *anima*, é o ser imaterial que é unido ao corpo que lhe serve de invólucro temporário e que somente pertence à espécie humana. Logicamente, nesse sentido, "animar" desenhos é uma tarefa perversa que serve antes de tudo para nos lembrar de nossa própria alma.

Consciente dessa perspectiva, William Kentridge anima seus desenhos provocando "soluços", como afirma Rosalind Krauss em seu artigo "The Rock': William Kentridge's drawings for projection", pois ele usa poucos desenhos que são apagados e refilmados para construir uma cena, obstruindo assim o tempo natural da projeção. Krauss também lembra de outro elemento na obra de Kentridge: a gravidade do peso de seus personagens em um dado momento contradiz a incômoda leveza dos seres animados.⁴ Mas o próprio Kentridge mostra como ele controla os movimentos da câmera, inspirado pelo controle de Georges

2. Stanley Cavell em obra citada. pp. 171

3. Theodor Adorno e Horkheimer (2000). "A Indústria cultural" em Luiz Costa Lima. *Teoria da cultura de massa*, São Paulo, Paz e Terra.

4. Segundo Rosalind Krauss, Kentridge pode fazer com apenas 20 desenhos, apagados e redenhados, oito minutos de filme. Em "The Rock': William Kentridge's drawings for projection", em *October*, Vol. 92 Cambridge, MIT Press, 2000. pp. 3-35

the work. Orson Welles, in *F for fake*, clearly presents his version of automatism driven by the artist's hands and intelligence. Images of different and distant places are put together, building the film he intends to build. Both in the sequences of drivers appreciating Oja Kodar, and in the illuminated sketch on the woman-who-cheated-Picasso-who-cheated-art. From reality, Welles has just the woman who escapes him, Kodar, and himself. In that film, Welles recalls his origins and makes a tribute to trick films, reminds the Robert-Houdin theater, where Méliès began in illusionism, assuming, besides his performatic character, his fascination and obstinacy before the machine that reproduces but forges reality.

Taking the risk of deepening an injustice regarding the division between Georges Méliès' and the Lumière brothers' movies, maybe there really is another division: between films with real people, which comes from photography, and animation movies. Lacking body and soul, animation presents its "incorporeal creatures of a world deprived of sex and death", as Stanley Cavell says.² Precisely, "animation" comes from *anima*, an artificial effort to restore soul to that body that one may throw against a wall, to squeeze, in a sadomasochistic way, according to Adorno and Horkheimer.³ Soul, that in Greek is *anima*, is the immaterial being that is united to the body that serves as its temporary wrapping, and which belongs just to the human species. Logically, in that sense, to "animate" drawings is a perverse task, that serves before anything else to remind us of our own souls.

Conscious of that perspective, William Kentridge animates his drawings provoking "hiccups", as Rosalind Krauss says in her article "The Rock': William Kentridge's drawings for projection", because he uses a few drawings that are erased and refilmed to build a scene, thus obstructing the natural time of projection. Krauss also remembers another element in Kentridge's work: the gravity of his characters' weight contradicts in a given moment the disturbing lightness of animated beings.⁴ But Kentridge himself shows how he controls the camera movements, inspired by Georges Méliès' control in showing a "forced dexterity". Three of his works are tributes to the French film director: *Journey to the moon*, *Eight fragments for*

2. Stanley Cavell, op.cit., pp. 171

3. Theodor Adorno and Horkheimer (2000). "A Indústria cultural", in Luiz Costa Lima. *Teoria da cultura de massa*, São Paulo, Paz e Terra.

4. According to Rosalind Krauss, Kentridge managed to do, with only 20 drawings, erased and redrawn, eight minutes of film. In "The Rock': William Kentridge's drawings for projection", in *October*, Vol. 92 Cambridge, MIT Press, 2000. pp. 3-35

Méliès em mostrar uma “destreza forçada”. Três de seus trabalhos são homenagens ao cineasta francês: *Journey to the moon*, *Eight fragments for Georges Méliès* e *Day for night*, todos de 2003. O último feito com trilhas de formigas filmadas no negativo e em montagem reversiva, que foram usadas como uma espécie de galáxia em seu *Journey to the moon*. Se Méliès precisou ter um enorme controle no movimento dos quadros com uma câmera de 24 quadros por segundo para filmar mais lentamente e depois fazer parecer que estavam no tempo certo, Kentridge teve de manter uma mão livre para fazer os desenhos e outra com um lápis de carvão para apagá-los e filmar tudo com 1/8 a 1/12 do tempo normal, o que chama de “uma marcha catatônica e mortal”. Esse controle físico que faz questão de lembrar é marca do humano no processo.⁵

Todos eles são *tricky men*, gente que ao mesmo tempo nos ilude, mas que quer mostrar que a máquina não os domina. Todos eles morreriam de inveja de Zachary Lieberman. Sua máquina libera os desenhos que fazemos de seu confinamento ao papel, faz com que eles tenham vida própria, que eles se movimentem ao nosso toque. Nesse sentido, a automação da máquina que garantia nosso desamparo diante do já acontecido, se existe, não é mais assim detectável. Isso considerando que a programação de Lieberman, como qualquer programação, tenha seu próprio automatismo.

O neocontrole por meio da interatividade

Pode-se considerar que o fato mesmo da interatividade proposta pela máquina já seja uma tentativa de desautomatizar os processos. O espectador não só desenha como move seus próprios traços. Não se deveria nem chamar de “espectador” esse ser que também usa as mãos, mas algo como “interator” ou “participante”, como tem sido freqüente denominar. Apesar de parecer inevitável o uso de interatividade em criações tecnológicas depois do computador, a questão do automatismo ainda se faz presente, pois os processos são programados para a ação reativa do receptor. Nesse sentido, o automatismo da máquina parece ter sido transferido para o receptor, que reage quase como robô diante das propostas das máquinas computacionais. Não parece em nada resultar em uma nova postura desse ser como sujeito e cidadão

Georges Méliès and *Day for night*, all of them from 2003. The last one was made of ant trails filmed in negative and with reverse mixing, which were used as a kind of galaxy in his *Journey to the moon*. If Méliès needed to have a great control of the frames’ movement with a 24 frames/second camera to film slower, and then make them look in the right tempo, Kentridge had to keep one hand free to make the drawings and the other one with a charcoal pencil to erase them, and to film everything in 1/8 to 1/12 of the normal time, what he calls “a catatonic and mortal march”. That physical control that he insists on reminding is the human mark in the process.⁵

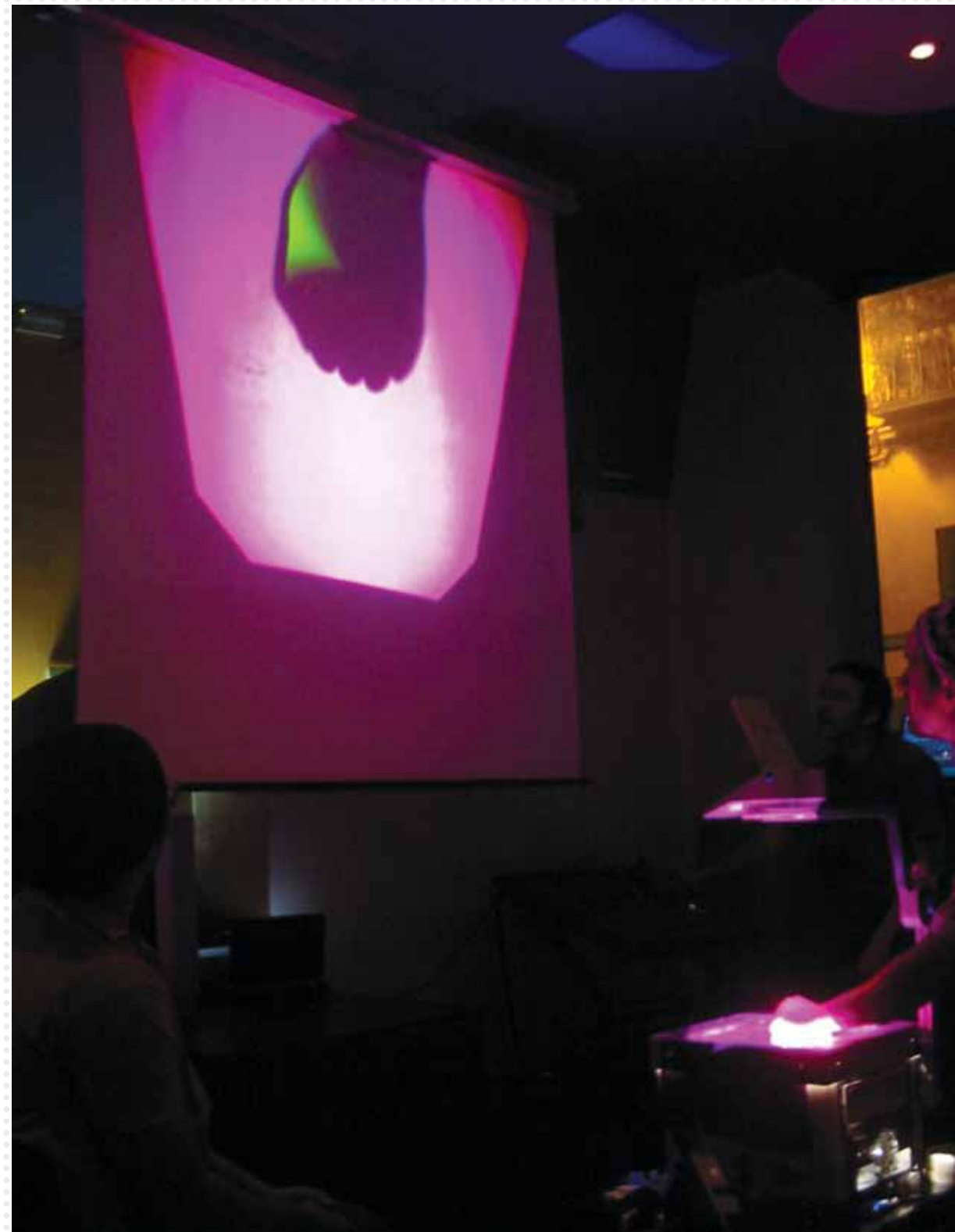
All of them are “tricky men”, people who at the same time deceive us, but who want to show that the machine doesn’t dominate them. All of them would envy Zachary Lieberman. His machine frees the drawings we make from their confinement to paper, makes them have their own life, to move at our touch. In that sense, the machine’s automation that guaranteed our resignation before what had already happened, if it exists, is no longer detectable. That is, considering that Lieberman’s programming, as any other programming, has its own automatism.

Neocontrol through interactivity

One may consider that the very fact of the interactivity proposed by a machine is already an attempt of de-automating the processes. The spectator not only draws, as he moves his own lines. One shouldn’t call “spectator” that being who also uses the hands, but something like “interactor” or “participant”, as he has been frequently designated. In spite of the seemingly inevitable use of interactivity in technological creations after the computer, the matter of automatism is still present, because the processes are programmed to the reactive action of the receiver. In that sense, the machine’s automatism seems to have been transferred to the receiver, who reacts almost as a robot before the proposals of computing machines. It doesn’t seem to result a bit in a new posture of that being as a subject and a citizen, conscious of his role, such as the old Marxists had wanted. Other reflections, that wouldn’t fit in this space, could be made concerning interactivity: the interactivity neocontrol system, the new relation of a mass psychology, subjectivation by means of always-the-same etc. Therefore, I believe that is not

5. William Kentridge. “‘Journey to the moon’ and ‘7 fragments for Goerge Méliès’ including ‘Day for night’”, em *William Kentridge*. Catálogo do Castello di Rivoli Museo d’Arte Contemporanea. Milão, Skira Editore, 2003. pp.190-193.

5. William Kentridge. “‘Journey to the moon’ and ‘7 fragments for Goerge Méliès’ including ‘Day for night’”, in *William Kentridge*. Catalog of Castello di Rivoli Museo d’Arte Contemporanea. Milan, Skira Editore, 2003. pp.190-193.



consciente de seu papel, como queriam os antigos marxistas. Outras reflexões, que não caberiam neste espaço, podem ser feitas acerca da interatividade: o sistema de neocontrole da interatividade, a nova relação de uma psicologia de massas, a subjetivação por meio de sempre-iguais etc. Portanto, acredito que não seja exatamente esse o aspecto mais importante de *Drawn Table*, e sim a possibilidade de criar o movimento da imagem com o próprio traço humano. Afinal, o que se construiu foi um instrumento. Um instrumento para criações, mas que também poderá ser usado como uma mera máquina de ilustração para palestras e shows didáticos na linguagem Power Point, diminuindo seu potencial criativo. Partindo da perspectiva do computador, *Drawn Table*, com o uso do Processing, representa uma nova liberdade de poder criar desenhos, modificá-los e animá-los sem ter de usar softwares rígidos, seja por meio da relação metafórica entre mouse e pincel, seja por meio de vetores preestabelecidos que comandam o movimento. Partindo da perspectiva da criação reflexiva, *Drawn Table* alinha-se a uma importante tradição que diz respeito ao traço do desenho e suas representações, e também a questões da técnica, da tecnologia e da reproduzibilidade que essa tradição, como a gravura, por exemplo, colocam. Partindo do campo da imagem em movimento, pode ser que *Drawn Table* seja mesmo uma quarta geração de uma linguagem que se inicia com Blackton (e Méliès), que mais adiante, consciente da tecnologia, pode usá-la como instrumento, aqui representada por Welles de *F for fake* (mas que poderia ser Eisenstein, Vertov, Godard e alguns outros) e, por último, filma desenhos como Kentridge, que, mais que os anteriores, traz questões a serem formuladas a *Drawn Table*.

Jane de Almeida

Jane de Almeida: Curadora das mostras Ordenação e Vertigem (2003), Grupo Dziga Vertov (2005), Metacinemas (2004), entre outras, e professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Mackenzie e da PUC/SP. Durante o ano de 2005 foi *visiting fellow* no departamento de História da Arte da Universidade Harvard, com apoio da CAPES/MEC.

fotografias: Cícero Inácio da Silva

precisely the most significant aspect of *Drawn Table*, but rather the possibility of creating the image's movement with the human line itself. After all, what one has constructed is an instrument. An instrument for creation, but that can also be used as a mere illustration machine for lectures and didactic shows in the Power Point lineage, reducing its creative potential. From the computer's perspective, *Drawn Table*, with the use of Processing, represents a new freedom in the ability to create drawings, to modify them and to animate them without having to use strict software, either by means of the metaphoric relationship between mouse and paintbrush, or by preset vectors that command movement. From the reflexive creation perspective, *Drawn Table* joins an important tradition that refers to the drawing line and its representations, and also to questions of technique, of technology and of reproducibility put by that tradition, as well as engraving, for example. From the field of image in movement, maybe *Drawn Table* is really the fourth generation of a lineage that begins with Blackton (and Méliès), which later on, conscious of technology, can use it as an instrument, here represented by Welles in *F for fake* (but could be Eisenstein, Vertov, Godard and some others), and, finally, to film drawings, like Kentridge, who, more than the former, brings questions to be made to *Drawn Table*.

Jane de Almeida

Jane de Almeida is a curator of film and visual arts, who organized the exhibitions Dziga Vertov Group (2005), Ordering and Vertigo (2003), Metacinemas (2004), and others. She is professor in graduate studies of Art and History of Culture at Mackenzie University, and at the Catholic University. She was visiting fellow in the Department of History of Art at Harvard University (2005), with a fellowship supported by Foundation for the Coordination of Higher Education and Graduate Training (CAPES/MEC).

photographies: Cícero Inácio da Silva

Al revés, Raimo Benedetti_BRA Al revés



Al revés é um projeto musical para artistas independentes livres de contornos de estilo, moda ou mercado. Seu objetivo principal é reunir trabalhos que beirem os limites da criação musical, confrontem com o atual e possibilitem novas percepções do que é entendido como música. Todo o material do projeto é licenciado através da Creative Commons que permite a cópia, distribuição, exibição, execução e até modificações nas obras, desde que posteriormente sejam licenciadas da mesma forma. Todo o conteúdo está disponível para download no site: <http://www.alreves.org>.

Al revés: 2.6k (Marcelo Mandaji), AHIA MENUZUM (Caetano Carvalho), EUE (Alexandre Marino), SCRLK (Rodrigo Dário), UESSELS (Rafael Gherine), VESHKA (Luci Hidaka).

Autodidata convicto, Raimo Benedetti desenvolve seu trabalho numa trajetória bastante livre. Seus trabalhos podem ser encontrados em galerias de arte, mostra de vídeo-dança, ou mesmo em festivais de vídeo; tendo sempre a experimentação como mote. Com uma linguagem videográfica de alta densidade visual e um espírito desregrado, o artista subverte a utilização usual da tecnologia o que o levou a desenvolver seu próprio sistema de filmagem e edição low tech.

Al revés is a musical project for independent artists free from boundaries such as style, fashion or marketing. Its main goals are: to gather material on the limits of musical creation, to break with our present perspectives and to create new perceptions on what is understood as music. Its content is licensed under a Creative Commons licence, allowing people to copy, distribute, display, perform and remix the work, as long as its later distributed in the same manner. All content is free to download at: <http://www.alreves.org>.

Al revés: 2.6k (Marcelo Mandaji), AHIA MENUZUM (Caetano Carvalho), EUE (Alexandre Marino), SCRLK (Rodrigo Dário), UESSELS (Rafael Gherine), VESHKA (Luci Hidaka).

A convinced autodidact, Raimo Benedetti develops his work in a quite free trajectory. His works may be seen in art galleries, video-dance shows, or even in video festivals, always having experimentation as a guideline.

ADDD [Henrique Roscoe (Vj 1mpar), Tadeus Mucelli (3nity)]_BRA ADDD



ADDD é um projeto audiovisual composto por 3nity (Tadeus Mucelli) e Vj 1mpar (Henrique Roscoe). Sua proposta é integrar, da forma mais harmônica e completa possível, som e imagem. Cada elemento tem sua representação no áudio e no vídeo, seja pela sua forma/cor/tamanho ou pela nota/duração/volume. Baseado em estruturas básicas, tanto a música quanto as imagens vão se formando e se interagindo através de fórmulas matemáticas, transmissões midi e sínteses, que geram novos elementos a cada segundo. O projeto surgiu a partir do interesse dos dois integrantes em criar experiências unificadas para o público. Em desenvolver uma relação complementar entre os sentidos, construindo cada elemento a partir de um tema proposto. O projeto, fundado em 2005, apresenta-se em sua primeira face (o.1). Um trabalho voltado para o universalismo contemporâneo. Seja este presente em festivais de mídia avançada ou clubes noturnos que são objetivos deste material.

1mpar Vj 1mpar é um projeto do designer, músico e artista digital Henrique Roscoe. Formas abstratas e desenhos vetoriais são a base do trabalho, que se diferencia dos demais VJs essencialmente por não usar uma câmera para construir suas bases. Todos os vídeos e animações usados em suas apresentações são produções próprias, feitas totalmente no computador, ou desenhadas à mão e scaneadas. A máquina é presença constante tanto na produção e execução, quanto nos temas dos trabalhos desenvolvidos. O aleatório e a interatividade são conceitos

ADDD is an audiovisual project composed by 3nity (Tadeus Mucelli) and Vj 1mpar (Henrique Roscoe). Its aim is to seek the most perfect integration between sound and image. Each element has its representation in the audio both audio (pitch, length, volume) and video (shape, colour, size). Starting from basic structures, music and images are born, grow and interact through mathematical formulas, midi synch and synthesis, generating new elements each second. Every sound and shape is composed starting from a theme and many things are real-time improvisations. Abstract shapes, noises, non-figurative images, sound synthesis are mixed together and construct a complementary relation of experiences. Established in 2005, Addd is in its first face (o.1). A work directed toward festivals of advanced media and night clubs.

1mpar Vj 1mpar is a project from the designer, musician and digital artist Henrique Roscoe. Abstract shapes and vectorial drawings make the basis of the project, that, apart from most VJs, doesn't use a camera to record the footages. All the videos and animations are selfmade constructions, built entirely on the computer, or drawn by hand and scanned. The machine is always present in the themes, production and execution of the footages. Random and interactivity and key concepts for the project, that has the intention of making people question the man-machine relation, its interfaces, besides valorize the aesthetic side of the videos. Since the beginning of 2004, Vj 1mpar has took part in many events, making the visuals for DJs, bands and even a classical

chave na criação das bases que têm como finalidade fazer o espectador questionar a relação homem-máquina, suas interfaces, além de valorizar a parte estética das obras. Desde que deu início ao projeto, no início de 2004, o Vj já participou de vários eventos importantes. Tocou no Brasília Music Festival, Go Music (Goiania), Festival de Verão de Salvador, FILE (Festival internacional de linguagem eletrônica, em São Paulo), Festival Eletronika, Festival BPM, Fosfobox (RJ), Motronic (SP), Palacio das Artes, Club Joy, naSala, Casa Cor, Café com Letras, Conexão Telemig Celular, entre outros. Como artista digital teve trabalhos publicados nas revistas eletrônicas Refresh Reload, Urban Collective e Menfesto. Participou da primeira coletânea Brasileira de VJs – VJBR (2005), contendo 20 dos principais artistas que trabalham na produção de imagens ao vivo no Brasil. Em março de 2006 foi contratado pela empresa alemã Showfootage para produzir conteúdo de vídeo para ser distribuído via internet. 3nity Desde 2004, a música propriamente dita. Produzir e promover tem sido seu maior investimento. Se dedicou ao seu "home stúdio". Os resultados têm acontecido; destaques pelo Brasil em sites especializados como o tramavirtual, fiberonline e o principal portal Rraurl.com onde disponibilizou alguns "beta testes" de suas faixas. Em matéria importante no grande Jornal Estado de Minas da repórter especializada Mariana Peixoto, recebeu a conotação junto com coletivo formado por Menorah, Duduart e seu parceiro Vj1mpar no projeto ADDD, de o "Futuro já chegou". Musicalmente, nestes quase 10 anos, passou por várias escolas desde o progressivo, house, tech-house, e agora o techno, mas que para ele hoje pouco importa o estilo. Para ele aconteceu o "livramento" de sua cabeça e ouvidos do preconceito. Bebe atualmente em todas as fontes possíveis, graças aos seus 9 anos como DJ. A Decisão por criar mais um Alter Ego (além do mais conhecido DJ TEE) tem como base a liberdade de ter vários projetos e de produzir o que bem entender. 3NITY (de trindade) vai a fundo no minimalismo, e experimentalismo dos sintetizadores virtuais, da ideia e junção de micro sounds que de forma "construtivista" forma a música, seja ela para pista de dança em um club ou uma trilha para uma vídeo-instalação.

music quartet. Played at one of the biggest Brazilian Electronic Festivals – Brasília Music Festival, Go Music, Festival de Verão de Salvador (BA), FILE, Eletronika Festival, BPM Festival, Fosfobox, Motronic, Palacio das Artes, Club Joy, naSala Club, Casa Cor, Café com Letras, Conexão Telemig Celular, among others. As a digital artist, had some of his works published on the electronic magazines Refresh Reload, Urban Collective and Menfesto. Took part on the first Brazilian VJs DVD – VJBR (2005), with 20 of the main live images artists from Brazil. In March of 2006 signed a contract with the German label Showfootage (<http://www.showfootage.com>) to produce video content to be sold via web. 3nity Since 2004, 3nity started his career as a producer. Built his home studio and started composing. The results appeared soon in Brazil specialized sites as tramavirtual, fiberonline and the main Rraurl.com where he provided beta versions of his songs. On an important release at Estado de Minas Newspaper, by the specialized reporter Mariana Peixoto, he received, together with his partners Menorah, Duduart and 1mpar, the title the "Future already arrived". Musically, in these almost 10 years, passed by some schools since progressive, house, tech-house, and now techno, but for him today the style little imports. It happened the "re-release" of its head and ears of the preconception. It currently drinks in all the possible sources, thanks to its 9 years as DJ. The decision of creating another Alter Ego (in addition known DJ TEE) was based on the freedom of having many projects and to produce whatever he wants to. 3NITY goes the deep one in minimalism, and experimentalism of virtual synthesizers, the idea of joined micro sounds that in a "construtivist" way generates music, either for a dance club or a video-installation.





A voz e a extensão da voz, em litanias sonoras e eletrônicas ao vivo, com textos provocativos. Obras multilíngües. Poesia sonora. Migração é um assunto importante. O silêncio também. E, é claro, a voz como fonte de autoconfiança e autopercepção. Às vezes é xamanístico. Às vezes triste. Às vezes puro som. Às vezes resultados inesperados surgem do uso da eletrônica ao vivo. Antigos textos sempre são a fonte de inspiração para mim, com sua sabedoria e sua linguagem poderosa. Todo tipo de linguagem. Trabalhando com a voz e eletrônica ao vivo, incluindo também uma antiquada máquina de revox-tape como ferramenta de modificação do som vocal, desenvolvo uma densa estrutura de sons vocais, de cores ao vivo com loops em tempo real, seqüências de alta energia e intensidade, passagens de silêncio tenso, trechos de textos claros, trechos de fluxos de ruído vocal.

Bruno Pisek (1962). Poeta sonoro. Compositor. Radioplays (www.kunstradio.at). Filmes curtos. Engenheiro de som em filmes de curta e longa metragem. Estudou ciência do teatro, pesquisa de comunicação e música eletroacústica na Universidade de Viena. Professor de poesia sonora na Escola de Poesia de Viena, com Henri Chopin, outono de 2004. Artista residente em Western Front, Vancouver, Canadá, 1999. Trabalhou com Blixa Bargeld, Nick Cave, Henry Chopin. Atualmente trabalha em um CD solo e um filme sobre poesia sonora. Harald Heindl (1981). Engenheiro de som e DJ, membro do coletivo de DJs Jiggysquad.

The voice and the extension of the voice, in live-electronics, as sounding litanies, provoking with texts. Multilingual works. Soundpoetry. Migration is an important subject. Silence too. And of course the voice as source of self-assurance and self-perception. Sometimes it is shamanistic. Sometimes sad. Sometimes pure sound. Sometimes unexpected results come out of the use of live-electronics. Old scripts are always a source of inspiration to me: with their wisdom and with their powerful language. All kind of languages. Working with voice and live-electronics including also an old-fashioned revox-tape-machine as vocal-sound-changing tool, I develop a dense structure of vocal sounds, of live-choirs by real-time loops, sequences of high energy and intensity, passages of tense silence, passages of clear texts, passages of streams of vocal noise.

Bruno Pisek (1962). Sound-poet. Composer. Radioplays (www.kunstradio.at). Short films. Sound-engineer for feature & documentary films. Studied theater science, communication research and electro-acoustic music at the University of Vienna. Teacher for sound-poetry at the Vienna Poetry School together with Henri Chopin autumn 2004. Artist in residence at the Western Front, Vancouver, CAN, 1999. Worked together with Blixa Bargeld, Nick Cave, Henry Chopin; Currently working on a solo cd and a film on soundpoetry. Harald Heindl (1981). Sound-engineer and DJ. As DJ member of the DJ-collective Jiggysquad.



Relação de Som-Imagem em movimento. Tempo. Visões alucinatórias. Imagens da realidade, o real é momentâneo. **Relação do tempo urbano e do tempo natural.** Uma ancestral árvore, filha do tempo, paira sobre a paisagem paciente moldada a lentos séculos enquanto uma máquina, partida do homem, avança pingando óleo e sangue devorando seu próprio estômago.

Cenário: Brasil.

Materiais: Sobreposição e interposição de foto-sequências, desenhos e sons.

Imagens: Dado Motta

Sons: Pablo T. Sola & Dado Motta

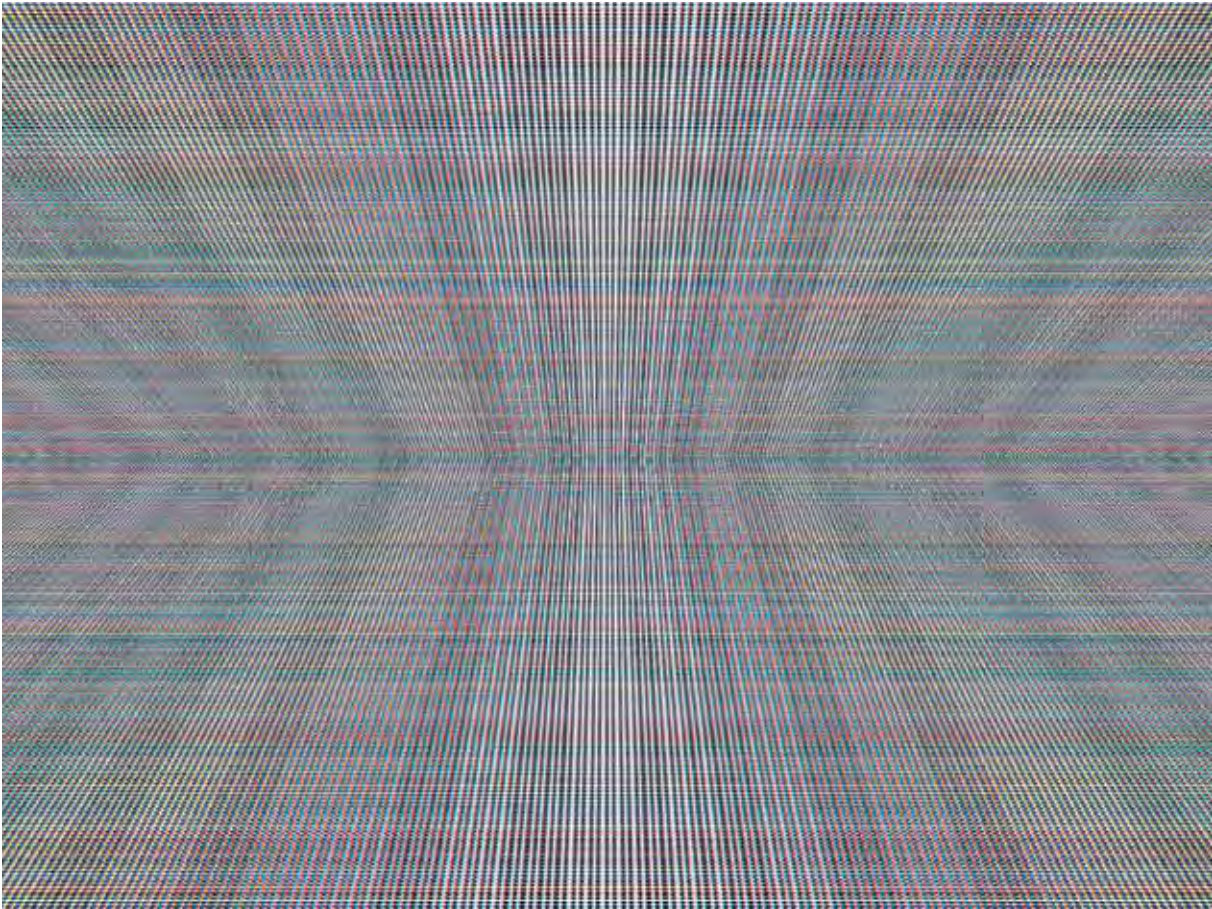
Relation of sound-image in movement. Time. Hallucinatory images. Images of reality, the real is fleeting. Relation between urban time and natural time. An ancestral tree, daughter of time, hovers on the patient landscape molded on slow centuries, while a machine, issued from man, moves forward dripping oil and blood, devouring its own stomach.

Scene: Brazil.

Materials: Superposition and interposition of photo-sequences, drawings and sounds.

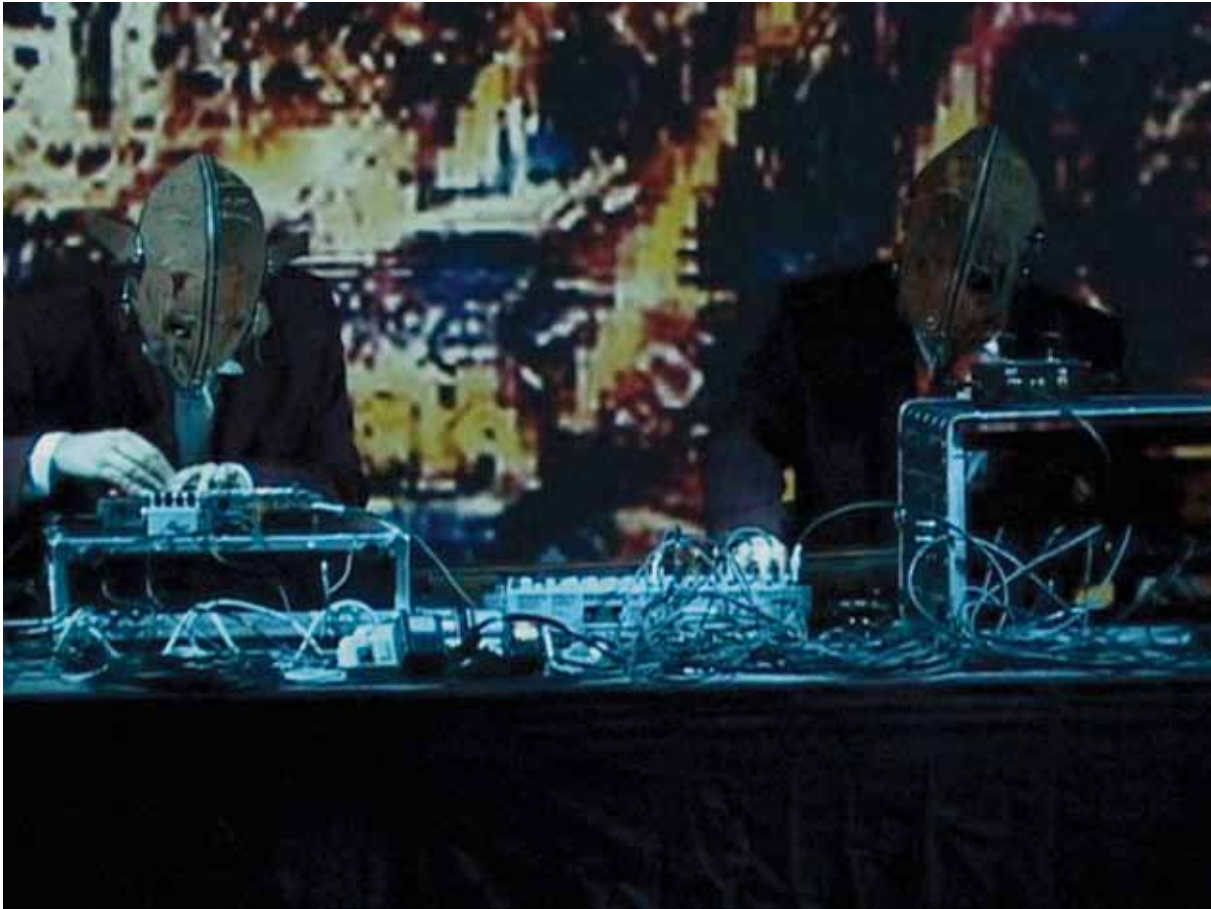
Images: Dado Motta

Sounds: Pablo T. Sola & Dado Motta



PERÇEPÇÃO DAS VOLTAS COM UM TEMPO EXTRAORDINÁRIO
PROPORÇÃO DOS SINAIS AFETADOS POR MOVIMENTOS
DESLEÇAMENTO;S
NADA NO COMO DEVERIA ESTAR EM AÇIM POR COMANDO//////////O
TORTO SAMPLES TORTA TRILHAS COM QUEM
MUD//////////A
POR QUE QUANDO RETO CAI O RITMO;O
EM TORNO DO LOO;P
BLLRUUUU;U

PERCEPTION OF LOOPS WITH AN EXTRA TIME
PROPORTION OF SIGNS AFFECTED BY DISLEX
MOVEMENT;S
NOTHING AS IT SHOULD HAVE BEEN SO BY COMMAND//////////D
PLIED SAMPLES PIE TRAILS WITH WHO
CHANGE//////////S
BECAUSE STRAIGHT RHYTHM FALL;S
AROUND THE LOO;P
BLLRUUUU;U



“Percorramos uma grande capital moderna com os ouvidos mais alertas que os olhos e teremos o prazer de distinguir a contracorrente da água, do ar e do gás nas tubulações de metal, o rumor que pulsa e respira com indisputável animalidade, o palpitar das válvulas, o vaivém dos pistons, o uivar das serras mecânicas, o balançar de um bonde nos trilhos, o chiar das correias nas polias, o vibrar das cortinas e das bandeiras.” (Luigi Russolo. *A Arte dos Ruídos*, 1913)

Em 1997, 84 anos depois de publicadas, as palavras de Luigi Russolo tiveram ressonância sobre Carlos Morevi e Theo Cordeiro, então estudantes do Curso de Gravura da Escola Superior de Música e Belas Artes do Paraná. Ambos já estavam envolvidos na minúscula, produtiva e barulhenta cena de música industrial de Curitiba, tendo fundado a banda Mecanotremata em 1992 e tido contato com grupos mais antigos da cidade, como Tannhäuser,

“Going across a big modern capital with our ears more alert than our eyes, we will have the pleasure of distinguishing the countercurrent of water, air, and gas in the metallic pipes, the rumor that pulses and breathes with undeniable animality, the throb of valves, the to-and-fro of pistons, the howl of mechanic saws, the swing of a tram on its rails, the shriek of belts in the pulleys, the quivering of curtains and flags.” (Luigi Russolo. *The Art of Noises*, 1913)

In 1997, 84 years after their publication, Luigi Russolo’s words have echoed on Carlos Morevi and Theo Cordeiro, then students in the engraving course at the College of Music and Fine Arts of Paraná (Brazil). Both were already involved in the small, productive and noisy industrial music scene of Curitiba, having founded the band Mecanotremata in 1992, and had contacted older groups in town, such as Tannhäuser, LIFO and Clone DT, but it was

LIFO e Clone DT, mas foi somente durante um trabalho acadêmico sobre o Futurismo que foi dada a ignição para o desenvolvimento de um projeto mais extremo na utilização do ruído como forma de expressão. Tendo o Futurismo não só como um nostálgico respaldo teórico, mas também como inspiração para se instaurar a cultura do barulho em nosso tempo, os Gengivas Negras utilizam instrumentos artesanais aliados a samplers, pedais de distorção, sequencers, baterias eletrônicas e softwares para desenvolver um espectro sonoro ruidoso de brutalidade e beleza. O objetivo não é representar um pujante delírio cibernético que está por vir e também não é resgatar o empoeirado espólio dos precursores do industrial-noise, mas unir as duas pontas e emular tal fúria hoje. Unindo programação mecanicista, orgânica improvisação livre e imersões em arbitrárias distorções, a sonoridade dos Gengivas Negras busca vivenciar um bucólico, talvez romântico passado da Revolução Industrial, com os desdobramentos de tal revolução em nossos dias, dias em que uma inexorável torrente de informação nos carrega rumo ao desconhecido, a algum lugar de pesadelos e utopias sintéticas que por certo guardarão resquícios de máquinas a vapor. Como parte de sua agenda conceitual os Gengivas Negras têm um rigoroso código visual composto pelo trajes sociais do qual brotam grotescas máscaras de lona, evidenciando uma inominável e ominosa convulsão que rompe a frágil membrana da normalidade. A máscara subjulga e ao mesmo tempo liberta o personagem ordeiro, uma vez que permite seu mergulho na tormenta.

“11. Cantaremos as grandes multidões agitadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela revolta; cantaremos o vibrante fervor nocturno dos arsenais e dos estaleiros incendiados por violentas luas eléctricas; as gulosas estações de caminho-de-ferro engolindo serpentes fumegantes; as fábricas suspensas das nuvens pelas fitas do seu fumo; as pontes que saltam como atletas por sobre a diabólica cutelaria dos rios ensolarados; os aventureiros navios a vapor que farejam o horizonte; as locomotivas de vasto peito, galgando os carris como grandes cavalos de ferro curvados por longos tubos e o deslizante vôo dos aviões cujos motores drapejam ao vento como o aplauso de uma multidão entusiástica.” (Filippo Marinetti. *Manifesto Futurista*, 1909)

“O escorbuto é doença muito comum ao longo da viagem. Ela aparece ordinariamente por causa

only during an academic work on Futurism that came the jump-start for the development of a more extreme project using noise as a form of expression. With Futurism not only as a nostalgic theoretical support, but also as an inspiration to establish the culture of noise in our time, the Gengivas Negras use handcraft instruments allied to samplers, distortion pedals, sequencers, electronic drums, and software to develop a noisy sound specter of brutality and beauty. The purpose is not to represent a blooming cybernetic delirium that is yet to come, neither to rescue the dusty spoils of the industrial noise forerunners, but to link both ends and to emulate such fury today. Joining mechanist programming, organic free improvisation, and immersions in arbitrary distortions, the Gengivas Negras’ sonority tries to live a bucolic, maybe romantic, past of the Industrial Revolution, with the developments of that revolution in our days. Days in which an inexorable torrent of information carry us to the unknown, to a place of nightmares and synthetic utopias that will, without a doubt, keep some vestiges of steam machines. As part of their conceptual agenda, the Gengivas Negras [Black Gingivas] have a rigorous visual code composed by formal attire, from which grotesque canvas masks sprout, making clear an unnamable and ominous convulsion that breaks the fragile membrane of normality. The mask subdues and at the same time frees the orderly character, once it allows him to plunge in the torment.

“11. We will sing the large multitudes stirred by work, by pleasure or by revolt; we will sing the vibrant night fervor of arsenals and shipyards fired by violent electric moons; the hungry railway stations swallowing fuming snakes; factories suspended from the clouds by their fume’s ribbons; bridges that jump as athletes on the diabolic cutlery of sun-lit rivers; the adventurous steamboats that sniff the horizon; large-breasted locomotives, climbing the rails as big iron horses curved by long tubes, and the gliding flight of airplanes whose engines flutter on the wind as the applause of an enthusiastic crowd.” (Filippo Marinetti. *Futurist Manifesto*, 1909)

“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 thi-

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 hidróticos, 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 que 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)

Discografia:

Ao Vivo Na Grande Garagem que Grava – Chefatura, 2005
V/A: Container Inc, 2005
V/A: Rock De Inverno 5 – De Inverno Records, 2004
V/A: Elektronik Arx Noise Compilation, 2003
Violência Domestica, Container Inc, 2002
Possuindo o Casiotone, Container Inc, 2001

ghs 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)

Discography:

Ao Vivo Na Grande Garagem que Grava – Chefatura, 2005
V/A: Container Inc, 2005
V/A: Rock De Inverno 5 – De Inverno Records, 2004
V/A: Elektronik Arx Noise Compilation, 2003
Domestic Violence, Container Inc, 2002
Possessing the Casiotone, Container Inc, 2001





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 multissensorial do espectador.

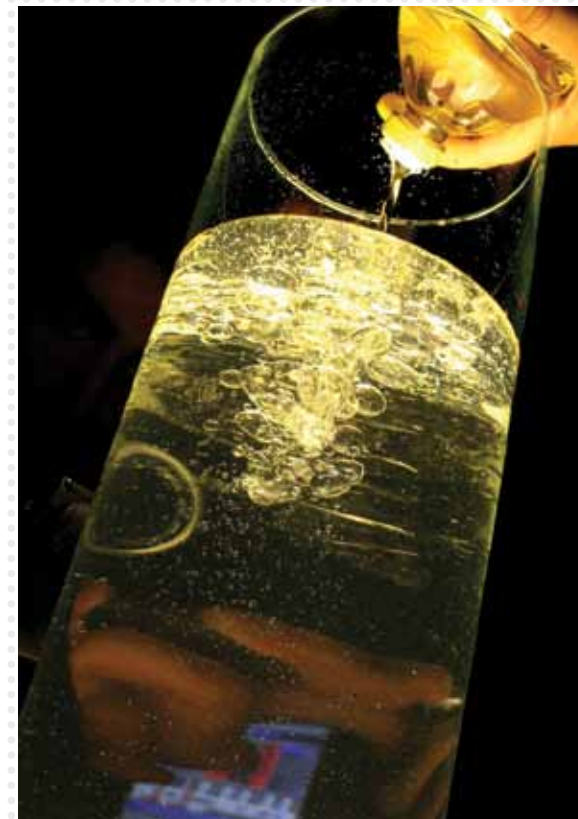
O projeto Live Lab A/V formatado para a apresentação no FILE – São Paulo, em agosto de 2006, “Fluxo 02”, consiste em uma performance ao vivo que busca estimular o imaginário do espectador através de evoluções visuais e auditivas produzidas e editadas em tempo real.

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 microcósmico. 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

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 – São Paulo, in August 2006, “Fluxus 02”, 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,



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. A audição permite a imersão espacial de fato. A trilha sonora de “Fluxo 02” se apóia 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.

Integrantes: Alexandre Sahade Gonçalves, Charles de Oliveira, Marcelo Zaccariotto, Pablo Zurita, Yuji Added a.k.a. Baia



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 02”, 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.

Components: Alexandre Sahade Gonçalves, Charles de Oliveira, Marcelo Zaccariotto, Pablo Zurita, Yuji Added a.k.a. Baia

Nivaldo, Panais_BRA *Digigarden: “Songs of Googlism”*

“Não poderíamos dar nome às coisas se não tivéssemos delas uma noção prévia. Estas prenoções oferecem, portanto, completa certeza.” (Epicuro, citado por D. Laércio X)

“We could not give name to things if we didn’t have a previous notion of them. These prenotions offer, therefore, a complete certainty.” (Epicurus, mentioned by D. Laertius X)

“Songs of Googlism” consiste no uso da ferramenta “Googlism” do Google para a criação de textos montados com fragmentos de frases vindas de diferentes sites da internet. Essas frases enumeradas passam a constituir uma definição multifacetada sobre determinado assunto, conforme o termo definido na busca. O resultado é um conjunto de idéias que separadamente não criam um significado fechado, mas constroem um emaranhado de definições. O processo consiste em fazer com que esse texto resultante seja lido pelo computador com o uso de softwares emuladores de voz e vocoders (ao mesmo tempo que é projetado como frases durante a apresentação). Estruturas sonoras foram compostas para acompanhar a leitura do texto, transformando o resultado em um tipo de música que comenta o significado das frases. Para esta edição do FILE Hipersônica, os temas elaborados serão: “Googlism for: ART”, “Googlism for: COMPUTER MUSIC”, “Googlism for: MEGALOPOLIS”, “Googlism for: NATURE”, “Googlism for: HUMAN” e “Googlism for: LIFE”.

Digigarden (jardim digital) é o birô audiovisual formado por Nivaldo Godoy Júnior e Panais Bouki. Produziram no ano de 2005 o documentário “Mil Fragmentos em Tons Cinzentos” para o instituto Sitterwerk (Suíça). Tiveram os trabalhos “Caos.Ticante” (um cubo que se desdobra em hipercubos para aprisionar e libertar corpos humanos em sua geometria) e “Street” (desconstrução e remontagem do documentário “A reinvenção da rua” de Rogério Sganzerla) expostos no 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica VIDEOBRASIL (SESC Pompéia) e 19ª Mostra do Audiovisual Paulista (MIS – Museu da Imagem e do Som). São responsáveis pelos DVDs oficiais do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE e FILE RIO), onde realizaram a video-documentação, edição, trilha e identidade audiovisual do logo FILE. O trabalho recebeu o nome de “Digitalis”.

“Songs of Googlism” consists in the use of the “Googlism” tool by Google for the creation of texts formed by fragments of sentences coming from different sites on the internet. Those enumerated sentences start to compose a multifaceted definition on a given subject, according to the term defined in the search. The result is a set of ideas that separately don’t create a closed meaning, but they build an mesh of definitions. The process consists in making that resulting text be read by the computer with the use of voice-emulation software and vocoders (at the same time it is projected as sentences during the presentation). Sound structures were composed to accompany the text reading, transforming the result into a kind of music that comments the sentences’ meaning. For this edition of FILE Hipersônica, the elaborated themes are: “Googlism for: ART”, “Googlism for: COMPUTER MUSIC”, “Googlism for: MEGALOPOLIS”, “Googlism for: NATURE”, “Googlism for: HUMAN”, and “Googlism for: LIFE”.

Digigarden is an audiovisual bureau formed by Nivaldo Godoy Júnior and Panais Bouki. They produced in 2005 the documentary “A Thousand Fragments in Gray Tones” for Sitterwerk institute (Switzerland). They had the works “Caos.Ticante” (a cube that is unfolded in hypercubes to trap and to free human bodies in their geometry), and “Street” (deconstruction and remix of the documentary “A reinvenção da rua”, by Rogério Sganzerla), exhibited at the 15th International Festival of Electronic Art VIDEOBRASIL (SESC Pompéia), and at the 19th São Paulo Audiovisual Exhibition (MIS – Museum of Image and Sound). They are responsible for official DVDs of the International Electronic Language Festival (FILE and FILE RIO), where they accomplished a video-documentation, edition, soundtrack, and audiovisual identity of the FILE logo. The work received the name of “Digitalis”.





Processo em andamento de performance, composições espontâneas. Paisagens sonoras de improvisação livre em guitarra preparada, com loops gerados em tempo real. Sobreposições de sequências, frequências e intervenções de objetos inusitados, resultando na aplicação da palheta sonora que o instrumento proporciona.

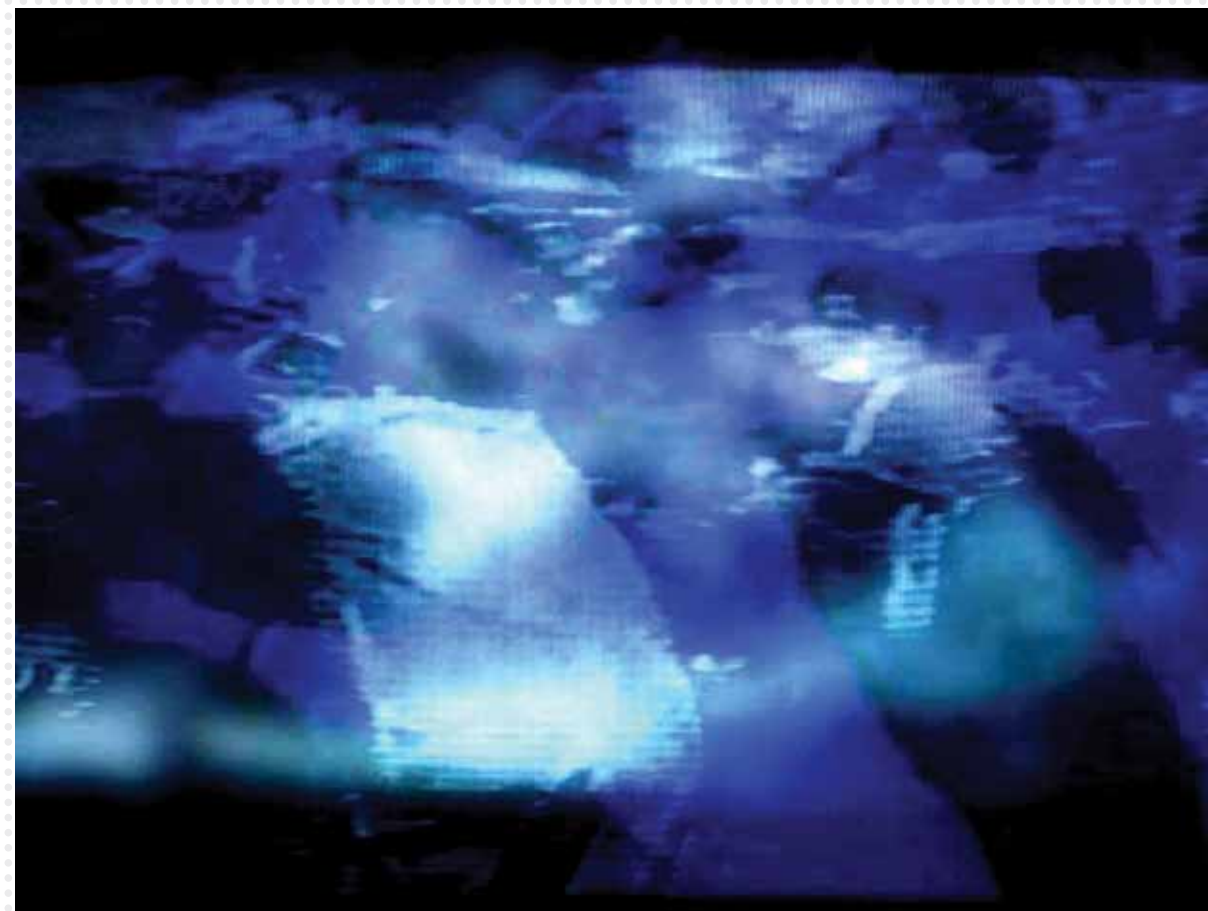
Artista multimídia, pesquisador independente, idealizador do Mobilefest – Festival Internacional de Arte e Criatividade Mobile. No início da década de 90 profissionalizou-se como designer multimídia em internet, e-learning, design instrucional, sound designing e projetos de cross-media. Como Músico, se interessa pelo improviso livre e pela expansão da palheta sonora que a guitarra preparada pode oferecer. Fundou nos anos 90 o coletivo Padiciço que reunia artistas multidisciplinares com ênfase na criação de composições musicais acompanhadas por projeções e performances. Desde 2004 representa no Brasil o Memefest, festival de comunicação radical, originado na Eslovênia, que discute os conceitos e a influência da produção da mídia de massa e suas consequências. Atualmente faz parte de um grupo de profissionais de mídia, publicidade e arte-tecnologia que desenvolve vários projetos para fomentar e discutir o impacto das novas tecnologias em nossa sociedade e cultura.

Leonardo González Quevedo, arquiteto, vídeo-artista, vj, produtor e curador dos coletivos Patofeofilms, Artrónica, Experimenta Colombia Pixelache-Pixelazo e Fantasma, tem participado nos últimos anos no desenvolvimento e produção de material audiovisual experimental para televisão, internet e mega-eventos. Entre seus últimos trabalhos, há a criação de programas audiovisuais para Internet: Radio Fantasma e Sur-Radio, produzido pela Microbiorecords (Venezuela), Aloardi (Perú) Joystik e Burn.FM (Barcelona), e participação em projetos de netlabel e artnet internacionais como Suramericaelectronica.org, dorkbot.org, memefest.org, e fadaiat.net. Desta forma, durante o último ano, Leonardo tem dirigido vídeo clips publicados em canais locais de televisão e mostras de vídeo na América Latina e Europa. Foi selecionado como Vj oficial dos mega-eventos La Fête de la musique Electrolux, Rock al Parque, Artrónica, Love Parade, Experimenta Colombia, El día del Robot, Encuentro de Sonidos Electrónicos e Industriales and Fiestas Patrias. Atualmente, dirige Novos Formatos e Plataforma Experimental na produtora Patofeofilms e também é VJ da EMI Music Latinoamérica.

A process in course of performance, spontaneous compositions. Soundscapes of free improvisation in prepared guitar, with loops generated in real time. Overlaying of sequences, frequencies and interventions of unusual objects, resulting in the amplification of the sound palette provided by the instrument.

Multimedia artist, independent researcher, creator of Mobilefest – Festival Internacional de Arte e Criatividade Mobile. In the early 1990's, he became a professional multimedia designer in internet, e-learning, instructional design, sound design, and cross-media projects. As a musician, he is interested in free improvisation and the expansion of the sound palette offered by prepared guitar. He founded in the 90's the collective Padiciço, which gathered multidisciplinary artists focused on musical compositions accompanied by projections and performances. Since 2004 he represents in Brazil Memefest, a festival of radical communication originally from Slovenia, that discusses the concepts and the influence of mass media production and its consequences. Presently, he is part of a group of media, advertising and art-technology professionals that develops projects to foment and to debate the impact of new technologies in our society and culture.

Leonardo González Quevedo, architect, video-artist, VJ, producer and curator of the collectives Patofeofilms, Artrónica, Experimenta Colombia Pixelache-Pixelazo, and Fantasma, has participated in recent years of the development and production of experimental audiovisual material for television, internet and mega-events. Among his latest works is the creation of audiovisual programs for Internet: Radio Fantasma and Sur-Radio, produced by Microbiorecords (Venezuela), Aloardi (Peru), Joystik and Burn.FM (Barcelona), and the participation in international netlabel and artnet projects, such as Suramericaelectronica.org, dorkbot.org, memefest.org, and fadaiat.net. Last year, Leonardo directed videoclips exhibited in local television and video channels and in exhibitions in Latin America and Europe. He was selected as official VJ of the mega-events La Fête de la Musique Electrolux, Rock al Parque, Artrónica, Love Parade, Experimenta Colombia, El día del Robot, Encuentro de Sonidos Electrónicos e Industriales and Fiestas Patrias. Today he directs new formats and experimental platform at the producer Patofeofilms, and is also a VJ at EMI Music Latin America.



DzV, e-cinema in fluxo,
kynemas, play-invenção ,
mídia zero zona ativa
0,9898
performance displays de sons e imagens,
plays como jogos de reflexão e difusão da luz
ativar dispositivos óptico-sonoros,
fachos de luz refletidos em pequenas superfícies
relevos audíveis
0,6378
“dia z , a qualquer hora, as rotas se cruzam, “desloco
suspensão”
“ataco num salto”
“alto sem espaço” ao sul, no extremo sol, translamos
os trópicos,
ganhamos as velocidades”

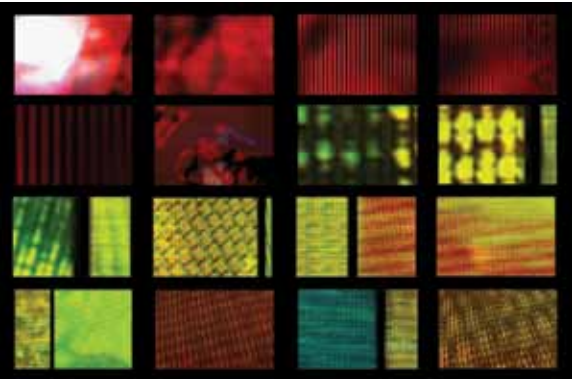
DzV, e-cinema in fluxo
Kynemas, play-invencao,
Mídia-zero active zone
0,9898
performance displays of sounds and images
plays as games of reflexion and diffusion of lighth
activate the opticsounds dispositives, flashes of lighth
reflected in small audible bulge
surfaces
0,6378
“z-day, at any time, the routs cross each other, “pended,
i'll dislocate”
“in a jump i'll attack”
“high whitout space”, by south, at the extreme sun, we
pass by the tropics,
we gain up speed”

ensaio sonoro para o mergulho do corpo,
para vozes e intervenções,
vídeo e ataques de sons,
(Sub terrâneas
atmosferas sonoras
Raízes aéreas
a tona
sub-aquáticas
cyberias da terra
climáticas, psico-etéreas)

0,7837
as alturas.
Fluxos interferência disparam> projeções de imagens
deslocamento orbital,
0,53653
Para qualquer lugar toda hora
desabitar – desocupar

experimental sounds for the dive of the body,
for voices and interventions,
video and sound attack,
(sub ways
sound atmosphere
air roots
afloted
subaquatics
cyberias of the land
climatics, psycho etherial)

0,7837
the highest
flowing interferences are fired>high projections of images
orbital deslocation,
0,53653
for any place at any time
inhabitate – desoccupate



Sven König_CHE sCrAmBled?HaCkZ!



sCrAmBled?HaCkZ! é uma máquina de re-desconstrução de vídeo e música mental em tempo real. É um software conceitual que possibilita trabalhar com amostras de uma maneira completamente nova, disponibilizando-as de uma modo que justifica sua natureza de memórias musicais concretas. O que significaria se existisse uma máquina de música mental que tornasse desnecessário escrever, tocar ou seqüenciar a música, permitindo que a pessoa apenas pensasse em música para fazê-la acontecer? Apesar de s?H! na forma atual estar longe de realmente reconhecer a música desejada expressa por uma descrição vocal, funciona bem o suficiente para permitir, com certa fantasia e minha sugestão, que a máquina de música mental hipotética se torne viva.

sCrAmBled?HaCkZ! is a Realtime-Mind-Music-Video-Re-De-Construction-Machine. It is a conceptual software which makes it possible to work with samples in a completely new way, by making them available in a manner that does justice to their nature as concrete musical memories. What would it mean if there was a mind music machine which would render it unnecessary to write, play or sequence music, by allowing one to just think music to make it happen? Even if s?H! in the existing form is far from being able to really recognize the desired music expressed by a vocal description, it is working well enough to let, with some phantasy and my suggestion, the hypothetical mind music machine become vivid.

Sven König (1975) fundou em 1998 uma pequena companhia com alguns amigos para surfar na onda das pontocom. Em Zurique ele estudou arte de novas mídias. Em 2004 decidiu se afastar de Zurique para fazer um curso de interno no SAT em Montreal, onde foi nomeado artista residente. Em 2005 recebeu o diploma (com distinção) e tornou-se um artista sério. Seu maior interesse atual é a questão de se a arte de novas mídias realmente existe e, nesse caso, o que realmente tem a ver com sua vida.

Sven König (1975) found in 1998 a small company with some friends to ride the dotcom wave. In Zurich he studied "New Media (Art)". In 2004 he decided to leave Zurich to do a internship at the SAT Montreal, where he was appointed artist in residence. In 2005 he received his diploma (with distinction) and became a serious artist. His current main interest is the question if "(New) Media Art" actually exists and, if so, what it actually has to do with his life.

Wäldchengarten [Lars and Dennis Hansen]_DNK *Electrical Bonding*



Wäldchengarten oferece uma luz obscura e envolvente sobre o sexto episódio da série Desolation House, a premiada coleção de ambiente escuro da Relapse Records/Release Entertainment. Temos o orgulho de oferecer algumas das melhores seleções do gênero underground. Todas as obras são meticulosamente selecionadas por sua profundidade e textura, depois refinadas em mastering pelo ouvido impecável de Robert Rich. Desolation House é o lar de formas pesadas de eletrônica escura.

Nos últimos sete anos, Wäldchengarten, de Aarhus (Dinamarca), fez uma carreira notável em um cenário curioso e de certo modo ininteligível. Nunca antes um expoente radical da música eletrônica atingiu um público tão grande na Dinamarca. Para alguns, um nome com trema e um sabor de vanguarda, irradiando a curiosidade provocativa do indivíduo em uma era de máquinas desumanizantes. Para outros, sinalizou um zumbido profético de possibilidades eletrônicas capazes de ampliar os limites de muitos ouvintes.

Waldchengarten provides enveloping, blackened light on the sixth installment of the Desolation House series, Relapse Records/Release Entertainment's premium dark ambient collection. We are proud to offer only some of the finest selections from the underground genre. All works are meticulously selected for their depth and texture, then refined in mastering by the impeccable ear of Robert Rich. Desolation House is a home to heavy forms of dark electronics.

Within the last 7 years, Wäldchengarten from Aarhus have made a remarkable career in a curious and somewhat unintelligible scene. Never before has a radical exponent of electronic music reached such a big audience in Denmark – Among some a name with 'umlaut' and a taste of avant-garde, radiating the provocative curiosity of the individual in a dehumanising age of machinery. Among others it signalled a prophetic drone of electronic possibilities capable of pushing the limits for many listeners.

Wilton Azevedo_BRA *Po e-Machine*



Po e-Machine Dance Poetry, tem a intenção de trazer para a performance Hiperídia, a dança como incorporação poética, ou melhor, uma Máquina Poética em que o público pode criar opções através do acesso a interpoemas dar aos bailarinos novos movimentos. A interpoesia, ou, e-poesia trás de uma maneira peculiar o exercício de textos, sons e imagens antecipado pela performance em forma dados, gera a escritura hiperídia que passa a ser dotada de uma competência própria e sua ambiência faz do experimento poético “ser apenas o que é”, muitas vezes não se referindo a nenhum outro signo, apenas movimentos de escrituras.

Wilton Azevedo: 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 Escritura da Imagem Congelada (no prelo), e dos Cd Roms Interpoesia: Poesia Hiperídia Interativa e Looppoesia: A Escritura 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 50º 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 George Pompidou 2004. FILE 2005, faz parte do Conselho Editorial de Hiperídia da Paris 8, FILE Rio 2006 e curador do FILE Poetry 2006.

Po e-Machine Dance Poetry, it has the intention you bring will be the Hiperídia performance the dances the poetical incorporation, or to better, The Poetical Machine where the public can create options through the access on interpoetry you give you the dancers new movements. The interpoetry, or, e-poetry backwards in peculiar way the exercise of texts, sounds and images anticipated for the performance in form of datum, generates the hypermedia writing and passes to be endowed with to proper ability and its ambiency only makes of the poetical experiment “to be what it is”, many times not relating none to another sign, only writing movements.

Wilton Azevedo was born in São Paulo, SP, Brazil, an artist, a graphic designer, poet and musician, Doctor in Communication and Semiotics 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 Termina O Nunca... DVD – 2005. Professor, an academic advisor at the postgraduate course in Educação, Arte e História da Cultura at Universidade Presbiteriana Mackenzie. He took part in several exhibitions in museums and art galleries in Brazil, USA, Cuba, México, France, Italy, Holland, Germany, England, France, Italy, Spain and Argentina. Member of Transitoire Observable group in 2004 showed the interactive works at Centre George Pompidou. FILE 2005, it is part of the Publishing Advice of Hiperídia of Paris 8, FILE Rio 2006, curator of the FILE Poetry 2006.

Zaratruta, Almir Almas_BRA A Guerra da Arte



A Guerra da Arte

A teoria da estratégia é um dado. O dado é um acontecimento. O acontecimento é história. A história é uma interpretação. A interpretação é uma arte. A Arte é um combate. O combate é um evento. O evento é humano. Humano somos eu e o outro. Uma interpretação a partir dos signos do outro. A guerra da arte é a arte da guerra vista pelos olhos da experimentação, da liberdade de ações, da coragem da contradição. Interessa-nos o conceito, o concreto, o contexto, o contraponto, o contrapeso, o contrapasso, o contratempo, o labirinto, o novo, a linha de fuga, a linguagem. A base de “A Guerra da Arte” é o livro “Arte da Guerra”, de Sun Tzu, comandante do Exército real de Wu. Escrito na China por volta do século IV a.C, este livro foi traduzido primeiro para a língua japonesa, em 760 d.C e só a partir de 1772 que teve sua tradução para as línguas ocidentais. Esse labirinto lingüístico e cultural é o campo de batalha: as línguas chinesa e japonesa que compartilham um território comum de ideogramas, a trama de significados em choque que surge disso. Os ideogramas como representantes do “outro”, e também como forma, como jogo estético.

The War of Art

The theory of the strategy is data. The data are incident. The incident is history. History is an interpretation. The interpretation is an art. The Art is a combat. The combat is an event. The event is human. Human is me and the other too. An interpretation from the signs of the other. The war of art is the art of war seen from the eyes of the experimentation, from the freedom of action, from the courage of the contradiction. We are interested in the concept, the concrete, the context, the counterpoint, the counterbalance, the contrast, the misfortune, the labyrinth, the hank, the line of escape, the language. The base of “The War of Art” is the book “The Art of War”, of Sun Tzu, commander of the real Army of Wu. Writing in China in the century IV B.C., this book was translated first into the Japanese language, in 760 A.D. and had its translation for the occidental languages only in 1772. This linguistic and cultural labyrinth is the battlefield: the Chinese and Japanese languages that share a common territory of ideograms, the tram of meanings in shock that appears of this. It is the ideograms as representative of the “other”, and also as form, as an aesthetic game.

live art da guerra
O cheio e o vazio, o claro e o escuro, o contraditório.
escuro total, sons de tambores, sinos, vozes, luzes de flash nas cenas criadas pelos performers, imagens que podem ser vistas sem luz.
O som sem som, o som das bandeiras. O som das batalhas de flâmulas e signos urbanos, contemporâneos e caóticos. A batalha ideogramática, a língua, a linguagem, a fala, o discurso, o deslocamento dos significados através dos mares de signos.
Referências de games de guerra, câmeras subjetivas em que se vê apenas as costas do jogador guerreiro, câmera infravermelha militar, momentos sem luz.

Jogamos games ate a morte chegar
e mostrar
que ninguem venceu

embaralhando as mudanças
jogando de volta
recompensas.

futebol, por exemplo, também é guerra.

ao falar, nada se ouve: sinos e tambores servem ao olhar,
nada se vê: bandeiras e flâmulas servem sinos, tambores,
bandeiras e flâmulas bem empregadas assim unificam-se os olhos e ouvidos das pessoas.

O Carro:
Dominou as oposições e unificou as tendências contrárias pelo efeito da sua vontade.
Lutara e venceu:
Mas o ilusionista perdeu seus sapatos e o resto da inocência que tinha.

Almir Almas e Zaratruta

Zaratruta é: César Castro-Rosa, Cheli Urban, Daniel Seda, Erik Thurm, José Luiz Sampaio, Luciana Costa, Priscila Badaró, San Groove

Almir Almas: videoartista, produtor e diretor de vídeo, cinema e TV; é professor e pesquisador. É membro dos coletivos C.o.b.a.i.a e Formigueiro, em que realiza trabalho coletivo de atuação artístico-intervencional. Desenvolve trabalhos em audiovisual e poesia há mais de 25 anos.

live art of war
Full and the emptiness, clearly and the dark, the contradictory.
dark total, sounds of drums, bells, voices, light of flash in the scenes created by performers, images that can be seen without light.
The sound without sound. The sound of the flags. The sound of the battles of pennants and urban chaotics and contemporaneous signs.
The ideogramatics battle, the idiom, the language, the speech, the discourse, the displacement of the meanings through the seas of signs.
References of games of war, subjective cameras that sees only the coasts of the player (warriors), military infrared camera, moments without light.

We play games untill death
comes and show
that nobody has won

shuffling the shifts
throwing back
regards.

soccer, for example, is a war either

when speaking, nothing is heard: bells and drums may serve
when watching, nothing is seen: flags and banners may serve
bells, drums, flags and banners correctly used this way, eyes and ears of people can be unified.

The Charriot:
He has controled the opositions and has unified the opposite tendencies through his own might
He fought and has won:
But the ilusionist have lost his boots and what remained of his innocence

Almir Almas e Zaratruta

Zaratruta is: César Castro-Rosa, Cheli Urban, Daniel Seda, Erik Thurm, José Luiz Sampaio, Luciana Costa, Priscila Badaró, San Groove

Almir Almas is: a videoartist, video, cinema and tv producer and director; professor and researcher. He is a member of the collective group C.o.b.a.i.a and Formigueiro, in which he makes collective artistic-interventional acting work. He has developed works in audiovisual and poetry for over 25 years.

20000 Léguas Subsonoras [Alexandre Brautigam, Gab Marcondes, Alexandre Fenerich] _BRA

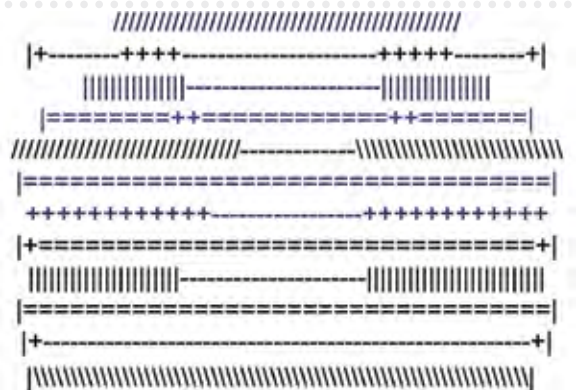


20000 Léguas Subsonoras

Trio de performances em laptops com processamentos de samples e manipulação de pequenos objetos cujo som é captado e processado ao vivo. Criação com palavra/poesia, poesia visual, vídeo. Performances circenses.

Laptop trio performance with sample processing and manipulation of small objects whose sound will be recorded and processed in real time. Creations with word/poetry, visual poetry, video. Circus performances.

Christof Kurzmann_DEU



The Air Between

Desde o momento em que o exército dos EUA e seus aliados dúbios iniciaram seus atos de agressão contra o Iraque, a primeira coisa que fiz todas as manhãs foi ler as notícias. The Air Between é um reflexo do meu estado de resignação. É uma imagem dos primeiros dias da guerra. Um retrato do ar entre os ataques, a esperança e o desespero.

From the moment the US Army and their dubious allies started their acts of aggression against Iraq, the first thing I did every morning was to read the news. The Air Between is a reflection of my mood of resignation. It is a picture of the war's first days. A portrayal of the air between the attacks, the hope and despair.

Cacahuetes [Alex Beltran, Sebastián Litmanovich] _ESP



The Synchronized Dance of the Magnetic Peanuts
The Claude Kaerlivhe's Story

“The Synchronized...” é um documentário perturbador. A profunda pesquisa divulga depoimentos importantes, incluindo o de Adam West. Experimentos reveladores colocam em dúvida a teoria de Claude e chegam a questionar se o homem realmente alcançou a Lua.

“The Synchronized...” is a disturbing documentary. The in-depth investigation discloses important testimonies, including that of Adam West. Revealing experiments place Claude's theory in doubt and even question whether Man did in fact reach the Moon.

Cleber Gazana_BRA



Simple.normal

O projeto foi criado com o intuito de trabalhar com frequências, sons e texturas independentes de qualquer estilo musical, sem limites na sua construção. Sua base é o ruído. Pretende-se trabalhar sua estética, levando o som até o auge de sua afirmação musical.

The project was born with the purpose of working with frequencies, sounds and textures, independent from any musical style, without limits in their construction. Noise is its musical base. The intention is to work its aesthetics, taking the sound to the climax of its musical affirmation.

Bret Battey_GBR



Autarkeia Aggregatum

É uma composição de som e imagem integrados, enfatizando o fluxo contínuo e a transformação. Não há cortes ou montagens no aspecto visual do trabalho; ele se desenrola como uma animação maciça em constante evolução, de um conjunto de mais de 11 mil pontos individuais.

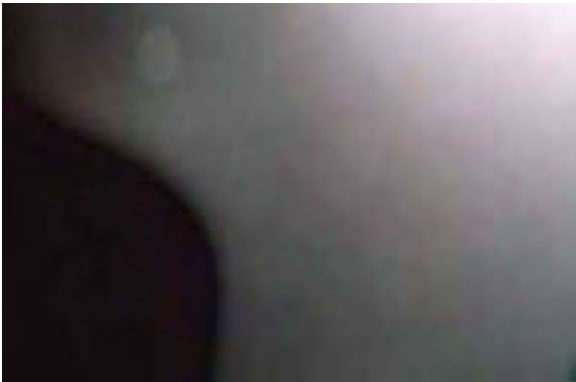
Autarkeia Aggregatum is an integrated sound and image composition emphasizing continuous flow and transformation. There are no cuts or splices in the visual aspect of the work; it unfolds instead as a constantly evolving, massive animation of a set of over 11,000 individual points.

Work.one

O projeto apresenta frias atmosferas e ambientes sinistros com muitos sons distorcidos e baixas frequências. As músicas não são escritas, apenas montadas e seqüenciadas, resultando em um som cheio de tristeza, pesado e lento, sendo mais expressivo do que técnico e racional.

The project presents cold atmospheres and sinister ambi-ances, with a lot of distortion and low frequencies. The music isn't written, only sequenced and produced, resulting in a sound full of sadness, heavy and slow, being more expressive than technical and rational.

Christian Toonk_NDL



Unison

A idéia básica de Unison é o fenômeno das tonalidades binaurais. Quando a distância entre as frequências de congruência é modificada, ocorrem pulsações. Através da mudança de frequência e modulação, cria-se um campo de suspense imersivo. Unison é feito com um ambiente de software visual (reaktor) que permite programar seus próprios instrumentos.

The basic idea for Unison is the phenomenon of binaural tones. When the distance between congruence frequencies is changed, pulsations occur. Through the shift of frequency and modulation, an immersive suspense field is created. Unison is made with a visual software environment (reaktor) that enables to program your own instruments.

Coletivo Etnia Brasillis [Marcus Taveira, Victor Ribeiro, Marcelo Alves] _BRA



Coletivo Etnia Brasillis

O coletivo vem esquentando a cena VJing e de arte digital no Rio de Janeiro em casas de shows, galerias e casas noturnas, com imagens manipuladas em tempo real, sempre em parceria com grandes nomes da cena pop e independente da música brasileira.

The collective warms the VJing and digital art scene in Rio de Janeiro with shows in night houses with images manipulated in real time, always in partnership with big names of the pop-independent Brazilian music scene.

Cooptrol_URY



Cooptrol

Cooptrol executa música eletrônica ao vivo usando o software modular Reaktor. Totalmente improvisado e acompanhado por imagens em vídeo pré-editadas em DVD.

Cooptrol executes live electronic music using Reaktor modular software. Fully improvisational and accompanied by video images pre-edited on DVD.

Daniel Gazana_BRA



DG 8oKhz

O propósito do projeto DG 8oKhz é criar ambientes etéreos e eletrônicos, levando o ouvinte a um mundo de falsos sonhos plásticos.

The purpose of the DG 8oKhz project is to create ethereal and electronic environments, taking the listener to a world of fake plastic dreams.

Nênia

Modulando frequências, com tristes vozes sampleadas, barulhos de ferros, metais e maquinários, percussões pesadas e distantes, o projeto Nênia leva o visitante a um ambiente profano, obscuro e desolador.

Modulating frequencies, sad sampled voices, metal and machinery noises, distant heavy percussions, the Nênia project takes the visitor to a profane, obscure and desolating environment.



Felipe Vaz_BRA



Tátil/Sonora v2

A instalação explora a utilização de perceptos táteis como elementos contíguos a um discurso musical eletrônico e extrai da experiência mais comum da música eletrônica apenas seu aspecto tátil/subsônico, entendido como um dos pilares dessa experiência, incorporando-o a outro contexto musical.

It explores tactile perception as an element not to be dissociated from a musical discourse. The installation extracts from the common experience of electronic music venues its tactile/subsonic element, seen as a pillar of this experience, and re-inserts it in a different musical discourse.

Hans-Joachim Roedelius_AUT



After the Tempest

Novela sonora.

Tone-sound novel.

Laika_SWE



Viktigt meddelande! (Important message!)

É uma idéia tirada do sinal vma na Suécia, que é um sinal de aviso para o público entrar em algum lugar e escutar o rádio. Hoje Laika se apoderou desse sinal e o tornou seu – uma mensagem importante do público para o público.

“Viktigt meddelande!” is an idea derived from the vma-signal in Sweden, which is a warning signal to the public to go inside and listen to the radio. Now Laika has taken over this signal and made it its own – an important message from the public to the public.

Marcello Mercado_DEU



*FFFF FFFS FFSS SSSS,
The pluripotent and the eleven HESC*

É uma ópera eletrônica experimental inspirada em luzes fluorescentes, programas de fontes de dados e ligeiramente no artigo desmentido sobre clonagem: “Patient-Specific Embryonic Stem Cells Derived from Human SCNT Blastocysts”.

It is an electronic experimental opera. It is inspired in fluorescent lights, data sources programs and lightly in the retracted article about clonation: “Patient-Specific Embryonic Stem Cells Derived from Human SCNT Blastocysts”.

Mauricio Castro_BRA



2056

A variedade, a velocidade e a dinâmica como fatores de desenvolvimento para uma megalópole no ano 2056.

The variety, speed and dynamics as factors of development for a megalopolis in 2056.

AIR

O ar em movimento através da aeronave no espaço aéreo e terrestre com ritmo imprevisível.

Air in movement through aircraft in the air and terrestrial space with unexpected rhythm.

F12

Corrida urbana criando um ritmo variante e uma sonoridade visual.

Urban race creating a variant rhythm and a visual noise.

Anechoic Pulse

A vida da peça começou em York, Inglaterra, em agosto de 2003. Alguns meses depois voltei à Grécia e comecei a trabalhar com material em meu ateliê pessoal. Tentei criar uma espécie de virtuosidade do meio. O material sonoro sofre uma transformação bastante simples em termos de processamento de som, usando ferramentas de edição. A peça termina com uma pulsação em zumbido.

The life of the piece began in York, England, in August 2003. A couple of months later I returned to Greece and restarted working on the material in my personal home studio. I tried to create a kind of virtuosity of the medium. The sound material undergoes a rather simple transformation in terms of sound processing, using editing tools. The piece ends with a pulse drone.

ZAZTRAZ_live act

ZazTraz é um P.A. audiovisual ao vivo que utiliza joysticks e controladores de videogames para produzir quantidades extremas de ruídos e samples que são mixados ao vivo com breakcore. Durante a apresentação, o público é convidado a participar usando controladores sem fios para improvisar e interferir diretamente no áudio e no vídeo.

ZazTraz is an audiovisual Live PA that uses joysticks and game controllers in order to play extreme quantities of noise and samples mixed with experimental noise and breakcore. During the set, the audience is invited to participate using wireless game controllers to improvise and directly disturb the audio and the video.

Rachel Castro_BRA



1 2 e 3

Animação gráfica em vídeo. Soluções em preto para otimizar resultados em branco.

Graphic animation in video. Solutions in black to optimize results in white.

4 5 e 6

Animação gráfica em vídeo. Um argumento sobre a precisão como sendo a exatidão de cálculo, apelando à tecnologia.

Graphic animation in video. An argument on precision as the exactness of calculation, making an appeal to technology.

4 x 4

Animação gráfica em vídeo. Desenvolvimento de um móvel com a estratégia para obter uma gama de possibilidades centralizadas.

Graphic animation in video. Development of a furniture piece with a strategy to get an array of centered possibilities.

Plugged

Em 1999 foi gravado o primeiro CD demo. Stefano, guitarrista, se agrega ao Skulk. No início de 2000 é gravado “Sounds From the Black Stinking Hole”. Dalton conhece ao acaso Milton Toller, o gosto musical parecido faz com que o Skulk seja apresentado a ele. Poucas semanas depois SkulkPartitionRoot está ensaiando com esta formação. Em 2001 é lançado o novo CD “Compilation”. Elver Carnavali junta-se mais tarde ao Skulk, dando ainda mais peso à banda.

In 1999 the first demo CD was recorded. Stefano, guitar player, joins Skulk. In early 2000, “Sounds From the Black Stinking Hole” is recorded. Dalton meets Milton Toller by chance, their similar musical taste leads to his introduction to Skulk. A few weeks later, SkulkPartitionRoot is rehearsing with this formation. In 2001 the new CD “Compilation” is launched. Elver Carnavali joins Skulk later, giving the band still more weight.

OPSIN

O trabalho de áudio OPSIN é uma tradução eletrônica derivada da bússola solar sensível ao sol da borboleta migratória monarca da América do Norte (*Danaus plexipus*). Durante sua migração de 4.200 km entre o Canadá e o território da Sierra no México central, o organismo conta com proteínas criptocrômicas para sentir a direção e o tempo, para a continuidade da espécie.

The audio work OPSIN is an assembled electronic translation derived from the time-sensitive sun compass of the migratory North American monarch butterfly – *Danaus plexipus*. During the 4.200 km migration of the butterfly between Canada and the wintering grounds of the Sierra in Central Mexico, the organism relies on cryptochromic proteins to sense direction and time for the continuation of the species.

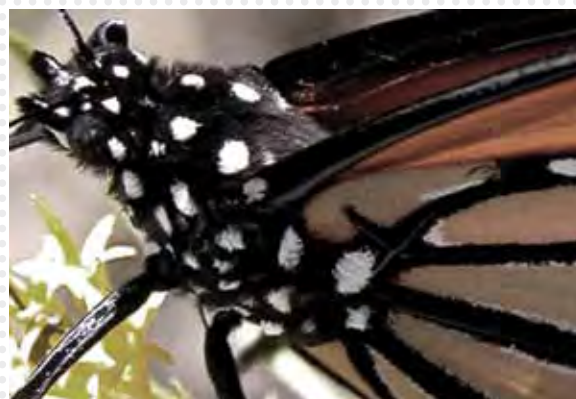
Panayiotis A. Kokoras_GRC



Pedro Zaz_GBR



Timothy Weaver_USA



Eric Marke

FILE-CD (Cinema Documenta)

Filmes documentários sobre cultura/arte eletrônica

FILE-CD (Cinema Documenta)

Documentary films on culture/electronic art

Dentro das programações do FILE 2006, o evento lança oficialmente a primeira mostra de filmes documentários, o FILE-CD (Cinema Documenta). Idealizado para ser uma mostra audiovisual sobre temas que se relacionam direta e indiretamente com a cultura eletrônica, o festival traz filmes e vídeos-documentários digitais selecionados de um panorama mundial, estabelecendo um importante e expressivo intercâmbio internacional como vitrine para outros festivais.

The FILE 2006 program officially launches the first exhibition of documentary films, FILE-CD (Cinema Documenta). Idealized to be an audiovisual exhibition on themes directly and indirectly related to electronic culture, the festival brings digital films and video-documentaries selected from a global panorama, establishing an important and expressive international exchange as a showcase to other festivals.

O FILE-CD, realizado em São Paulo, reúne 11 trabalhos de diferentes temas e abordagens, alguns já aclamados e premiados em festivais mundiais. Nesse levantamento, como curador e idealizador, tenho o orgulho de apresentar no FILE 2006 a primeira mostra de filmes-documentários sobre a crescente exposição mundial das novas linguagens eletrônicas.

FILE-CD, to be held in São Paulo, gathers 11 works of different themes and approaches, some of them acclaimed and prize-winners in world festivals. In that survey, as its curator and idealizer, I am proud to present in FILE 2006 the first exhibition of documentary films about the growing global exhibition of new electronic languages.



Proposto para ser exibido numa sala especial na exposição do FILE, para um público que admira e consome filmes alternativos, os documentários apresentados fazem refletir sobre e discutir os rumos da linguagem eletrônica num mundo em transformação e ebulição, além de incentivar novos registros, novas histórias a se relevar. Acredito que os diferentes temas trazidos ao FILE-CD colocam em discussão vários diálogos entre as ações culturais patrocinadas por iniciativa privada e/ou governamental. A idéia central levanta, além do simples prazer de entretenimento, o questionamento de novos fenômenos sociais, comportamentais e culturais que emergem nos principais eventos de linguagem eletrônica, como já constatados nos festivais de música eletrônica pelo mundo.

Proposed to be exhibited in a special room of the FILE exhibition, for an audience who admires and consumes alternative films, the documentaries lead us to contemplate and to discuss the trends of electronic language in a transforming and ebullient world, besides motivating new registers, new stories to be noticed. I believe that the different themes brought to FILE-CD put into discussion different dialogues among the cultural actions sponsored by private and/or government initiative. The central idea is, besides the simple pleasure of entertainment, the questioning of new social, behavioral and cultural phenomena that emerge in the main electronic language events, as evidenced in electronic music festivals around the world.

Panoramas (Retrospectiva 1983 – 2006)

“O mundo em que estamos entrando rapidamente é tão remoto da nossa experiência passada que todas as especulações são reconhecidamente incertas.” (Alvin Toffler, “A Terceira Onda, a Morte do Industrialismo e o Nascimento de uma Nova Civilização”)

Para sua estréia, por enquanto sem apresentar nichos cinematográficos inteiramente formados, a 1ª Mostra FILE-CD traz uma seleção de filmes documentados em diversos suportes digitais, que englobam as visões individuais de cada produtor, videomaker e cineasta convidado, dentro da arte/cultura eletrônica em expansão no século XXI.

Panoramas (Retrospective 1983-2006)

“The world in which we are quickly entering is so remote from our last experience that all speculations are admittedly uncertain “. (Alvin Toffler, “The Third Wave, the Death of Industrialism and the Birth of a New Civilization”)

For its debut, still without fully formed cinematic niches, the 1st FILE-CD brings a selection of films registered in different digital supports, that include the individual visions of each producer, videomaker and film director, within the electronic art/culture in expansion in the 21st century. 1. “Vídeo-Arte Eletricidade”, by producers Fritz Nagib, Kodiak Bachine (founder of the electro-band Agentss. and

1. “Vídeo-Arte Eletricidade”, dos produtores Fritz Nagib, Kodiak Bachine (fundador da eletro-banda Agentss) e Jaime Rocco Junior, na óptica futurista de Fritz, apresenta as habilidades quase extra-humanas do homem ao interagir com as máquinas por meio da telepatia no começo dos anos 80;
2. “Synthetic Pleasures”, lançado em 1996 pela cineasta lara Lee (diretora do selo Caipirinha Music), explora a inclinação humana a criar as tecnologias digitais para várias finalidades, tais como cirurgias virtuais, casamentos online, realidade distorcida nos meios eletrônicos, criação e atividades esportivas imersivas;
3. “Drum In Braz”, registrado pelo ciclista e cinegrafista Bobby Nogueira com produção de Marcelo Machado, pas-



- sa pelo bass line das principais pistas de drum and bass de São Paulo e Londres, em entrevistas com DJs, produtores, vendedores de discos, agenciadores e promotores;
4. “Put the Needle on the Record”, escrito e dirigido por Jason Rem, é um fiel registro de uma variedade de notícias (aspectos casuais inesperados) sobre o mundo digital eletrônico, discutido e apresentado por nomes como Danny Tenaglia, Mark Farina, BT, Mea, The Crystal Method, Paul Oakenfold, Deep Dish, Josh Wink e D:Fuse;
 5. O polêmico curta-metragem “Operação Cavalo-de-Tróia”, dos cineastas Axel Weiss, Laura Taffarel e Tiago Villas Boas, traz as ações dos clubbers e cyber-manos com o propósito de encontrar brechas em fazendas e sítios para ‘varar’ raves de São Paulo sem pagar;
 6. “Une Vie de DJ Bob Sinclair”, de Sophie Blandillère (via consulado da França), conta a trajetória de Christophe Le Friant, a.k.a. DJ Bob Sinclair, em seu cotidiano como produ-

- tor, DJ, locutor e empresário de si mesmo e do selo Yellow, o qual divulga os melhores DJs da “French touch”;
7. “Vídeo Guerrilha”, do VJ Aléxis, são microdocumentários de diversos grupos de vanguarda que usam o vídeo para documentar acontecimentos, geralmente sob uma ótica “revolucionária”, em oposição a toda a linguagem politicamente correta dos noticiários das redes de TV;
 8. “Modulations”, de lara Lee, costura a história dos compositores Pierre Schaeffer, Robert Moog, John Cage e Stockhausen com os novos zumbidos de Autechre, FSOL, Prodigy, Afrika Bambaataa, etc., através da história da euro-disco, eletrofunk, techno, house, jungle, ambient e outros subgêneros da e-music;
 9. “10 Anos de Música Eletrônica Brasileira”, da carismática videomaker Ruth Slinger, expõe detalhadamente a história de uma geração de produtores, empresários, personalidades, músicos eletrônicos e DJs, incumbidos de transformar e revolucionar as noites paulistanas dos anos 90;
 10. “Ground, do Under ao Over”, do cineasta Cristiano Winter, narra os principais movimentos estéticos (e underground. dos anos 80 e 90 com histórias e lembranças de famosos clubes, festas e discotecagens que foram as pedras fundamentais para a evolução da e-music em São Paulo;
 11. “Une Vie de DJ Gregory”, da cineasta francesa Sophie Blandillère, numa fantástica história da performance do DJ Gregory desenvolvida entre Nova York e Paris, explica todos os processos de criação de seus famosos remixes que já percorreram vários continentes.



4. “Put the Needle on the Record”, written and directed by Jason Rem, is a faithful record of a variety of news (unexpected casual aspects. on the electronic digital world, discussed and presented by names such as Danny Tenaglia, Mark Farina, BT, Mea, The Crystal Method, Paul Oakenfold, Deep Dish, Josh Wink, and D:Fuse;
5. The polemic short-film “Operação Cavalo de Tróia”, by directors Axel Weiss, Laura Taffarel, and Tiago Villas Boas, brings the actions of clubbers and cyber-brothers with the intent of finding breaches in farms and ranches to break into raves in São Paulo without paying;
6. “Une Vie de DJ Bob Sinclair”, by Sophie Blandillère (via the French consulate., tells the trajectory of Christophe Le Friant, a.k.a. DJ Bob Sinclair, in his daily life as a producer, DJ, announcer, and manager of himself and of the label Yellow, which publicizes the best DJs of the “French touch”;

- tor, DJ, locutor e empresário de si mesmo e do selo Yellow, o qual divulga os melhores DJs da “French touch”;
7. “Vídeo Guerrilha”, do VJ Aléxis, são microdocumentários de diversos grupos de vanguarda que usam o vídeo para documentar acontecimentos, geralmente sob uma ótica “revolucionária”, em oposição a toda a linguagem politicamente correta dos noticiários das redes de TV;
 8. “Modulations”, de lara Lee, costura a história dos compositores Pierre Schaeffer, Robert Moog, John Cage e Stockhausen com os novos zumbidos de Autechre, FSOL, Prodigy, Afrika Bambaataa, etc., através da história da euro-disco, eletrofunk, techno, house, jungle, ambient e outros subgêneros da e-music;
 9. “10 Anos de Música Eletrônica Brasileira”, da carismática videomaker Ruth Slinger, expõe detalhadamente a história de uma geração de produtores, empresários, personalidades, músicos eletrônicos e DJs, incumbidos de transformar e revolucionar as noites paulistanas dos anos 90;
 10. “Ground, do Under ao Over”, do cineasta Cristiano Winter, narra os principais movimentos estéticos (e underground. dos anos 80 e 90 com histórias e lembranças de famosos clubes, festas e discotecagens que foram as pedras fundamentais para a evolução da e-music em São Paulo;
 11. “Une Vie de DJ Gregory”, da cineasta francesa Sophie Blandillère, numa fantástica história da performance do DJ Gregory desenvolvida entre Nova York e Paris, explica todos os processos de criação de seus famosos remixes que já percorreram vários continentes.

Que comece agora! Isto é FILE-CD (Cinema Documenta).

Eric Marke, curador do FILE Cinema Documenta.

7. “Video Guerrilla”, by VJ Aléxis, are microdocumentaries of several vanguardist groups that use the video to document events, generally under a “revolutionary” vision, in opposition to the politically-correct language of the TV network newscasts;
8. “Modulations”, by lara Lee, seams the stories of composers Pierre Schaeffer, Robert Moog, John Cage, and Stockhausen with the new buzz of Autechre, FSOL, Prodigy, Afrika Bambaataa, etc., through the story of euro-disco, electrofunk, techno, house, jungle, ambient and other e-music subgenres;
9. “10 Anos de Música Eletrônica Brasileira”, by the charismatic videomaker Ruth Slinger, shows in detail the story of a generation of producers, managers, personalities, electronic musicians and DJs, assigned to transform and to revolutionize São Paulo’s nights in the 90’s;
10. “Ground, do Under ao Over”, by moviemaker Cristiano Winter, narrates the main aesthetic (and underground. movements of the 80’s and 90’s, with stories and memories from famous clubs, parties and discos that were the founding stones to the evolution of e-music in São Paulo;
11. “Une Vie de DJ Gregory”, by French film director Sophie Blandillère, in a fantastic story of DJ Gregory’s performance developed between New York and Paris, explains all the processes of creation of his famous remixes that have traveled several continents.

Let it begin now! That is FILE-CD (Cinema Documenta).

Eric Marke, curator of FILE Cinema Documenta.

Vídeo-Arte Eletricidade

Video-Art Electricity

Fritz Nagib, Kodiak Bachine, Jayme Rocco Júnior – Brasil, 1983



Apesar de ter sido “classificado” como videoarte, os autores e produtores Fritz Nagib, Kodiak Bachine e Jayme Rocco Júnior o consideravam um documentário, pois retratava a realidade que Kodiak vivia em 1980-1983 e que Fritz conseguia compreender tão bem, a ponto de captá-la e recriá-la em imagens. Fritz deixou-se levar através do universo sonoro e visual antecipado pela composição e personalidade de Kodiak (ele, fundador da eletro-banda Agentss). Em síntese, “Eletricidade” mostra o eterno paradoxo entre prazer e dor vividos pelos humanos, que obtêm o poder de comandar os controles remotos eletrônicos e, ao mesmo tempo, acabam sendo controlados por eles. “Eletricidade” foi apresentado pela primeira vez em 13 de março de 1984 no Carbone 14, em São Paulo. Em 1984, o vídeo participou e venceu o II Festival Fotóptica de Vídeo Brasil, realizado no Museu da Imagem e do Som (MIS) em São Paulo. Também foi premiado em outros festivais em diferentes partes do Brasil.

Considerada uma obra pioneira e inovadora, colaborou de maneira fundamental para a definição da nova linguagem de videoarte, que surgia nos primeiros núcleos de arte em vídeo em São Paulo, e conseqüentemente no Brasil, no começo da década de 80.

In spite of having been classified as videoart, the authors and producers Fritz Nagib, Kodiak Bachine, and Jayme Rocco Júnior considered it a documentary, because it portrayed the reality lived by Kodiak in 1980-1983, and that Fritz understood so well, to the point of capturing it and recreating it in images.

Fritz let himself to be taken through the sound and visual universe anticipated by the composition and personality of Kodiak (founder of the electro-band Agentss). In synthesis, “Electricity” shows the eternal paradox between pleasure and pain lived by humans, who get the power to command electronic remote controls but, at the same time, end up controlled by them.

“Electricity” premiered on March 13, 1984, at Carbone 14, in São Paulo. In 1984, the video participated and won the II Festival Fotóptica de Vídeo Brasil, held at the Museum of Image and Sound (MIS) in São Paulo. It also won prizes in other festivals in different parts of Brazil.

Considered a pioneering and innovative work, it collaborated in a fundamental way to the definition of the new videoart language, that emerged in the first videoart groups in São Paulo, and consequently in Brazil, in the early 1980’s.

10 anos de música eletrônica no Brasil

10 years of electronic music in Brazil

Ruth Slinger – Brazil, 2002



Aprovado e realizado pela Lei de Incentivo Fiscal de Cultura, o documentário “10 anos de música eletrônica no Brasil” coloca a cena eletrônica num patamar de importância nunca antes registrada em processos audiovisuais.

Idealizado no início de 2000 e lançado dois anos depois, o documentário foi realizado com base nos arquivos pessoais da videomaker Ruth Slinger entre 1989 e 2001.

Depoimentos de artistas e personalidades como Tuta Aquino, Junior Thonon, Bruno E, Eugenio Lima, DJ Dolores, Carlos Soul Slinger, Mabuse, Dudu Marote, Ângelo Leuzzi, Érika Palomino, André Hidalgo, Beto Lago, Edgard Scandurra e Loop B contam o importante envolvimento com a cena eletrônica noventista brasileira.

Dos eventos LM Lights (a primeira rave brasileira), Campeonatos da DMC, Mercado Mundo Mix, Parada da Paz, Tribos Eletrônicas e Echo System 1.0 aos shows dos produtores e grupos Les Stop Betty, Habitants, Drumagick, Anderson Noise, Que Fim Levou Robin?, Rex, Nude, Loop B, Friendtronik, Renato Cohen, Ramilson Maia, passando pela história dos clubes paulistanos B.A.S.E., Lov.E, Hell’s e festas da Val Demente no Rio de Janeiro.

Mais do que imagens, são registros e fatos verídicos de uma importante época para a música eletrônica brasileira.

Approved and accomplished through the Law of Fiscal Incentive to Culture, the documentary “10 years of electronic music in Brazil” places the electronic scene on an unprecedented level of importance in audiovisual processes. Idealized in the beginning of 2000 and launched two years later, the documentary was made from the personal archives of videomaker Ruth Slinger between 1989 and 2001.

Testimonies of artists and personalities such as Tuta Aquino, Júnior Thonon, Bruno E, Eugenio Lima, DJ Dolores, Carlos Soul Slinger, Mabuse, Dudu Marote, Ângelo Leuzzi, Érika Palomino, André Hidalgo, Beto Lago, Edgard Scandurra, and Loop B narrate the important involvement with the Brazilian electronic scene in the 90’s.

From the LM Lights events (the first Brazilian rave), DMC Championships, Mercado Mundo Mix, Parada da Paz, Tribos Eletrônicas, and Echo System 1.0, to shows of producers and groups Les Stop Betty, Habitants, Drumagick, Anderson Noise, Que Fim Levou Robin?, Rex, Nude, Loop B, Friendtronik, Renato Cohen, Ramilson Maia, passing by the story of clubs B.A.S.E., Lov.E, Hell’s, in São Paulo, and Val Demente parties in Rio de Janeiro.

More than images, they are real registers and facts from a significant era for the Brazilian electronic music.

Drum In Braz

Bobby Nogueira – Brasil, 2001



Nos últimos anos, a cena drum'n'bass brasileira tem conseguido uma impressionante projeção internacional. Curiosamente, essa cena vem se firmando na periferia de São Paulo, juntando a cultura dos DJs de música eletrônica com a cultura hip-hop e trazendo um tempero que esse gênero não tinha na sua origem inglesa. Da zona leste paulistana ao underground londrino, “Drum in Braz” mostra a trajetória de DJs que recentemente têm sido aclamados como os melhores do mundo. O documentário foi dirigido por Bobby Nogueira e produzido por Marcelo Machado (cineasta e famoso produtor de filmes documentários e publicitários, também editor do “Vídeo-Arte Eletricidade” de 1983). Bobby, um ciclista profissional de 20 anos, divide sua vida entre a bicicleta e as festas de drum'n'bass. Por seis meses ele perseguiu com uma câmera mini-DV os principais personagens que compõem o movimento. Com cenas em São Paulo e Londres, o documentário mostra diversos eventos e lugares onde o drum'n'bass é cultuado, além de entrevistas com DJs, produtores, vendedores de disco e promotores de festas/eventos. O resultado é o que orgulhosamente chamamos de documentário amador. O retrato de alguém que ama o que documenta.



In recent years, the Brazilian drum'n'bass scene has been getting an impressive international projection. Surprisingly, that scene is stronger in São Paulo's periphery, joining the culture of electronic-music DJs with the hip-hop culture and bringing a flavor that the genre didn't have in its English origin.

From São Paulo's east side to the London underground, “Drum in Braz” shows the trajectory of DJs who have recently been acclaimed as the world's best.

The documentary was directed by Bobby Nogueira and produced by Marcelo Machado (film director and famous producer of documentary and advertising films, also editor of “Vídeo-Arte Eletricidade” in 1983). Bobby, a 20 year-old professional cyclist, divides his life between the bicycle and drum'n'bass parties.

For six months he pursued with a mini-DV camera the main characters who compose the movement. With takes in São Paulo and London, the documentary shows several events and places where the drum'n'bass is worshipped, besides interviews with DJs, producers, record salespersons and promoters of parties/events. The result is what we proudly call an amateur documentary. The portrait of someone who loves what he documents.

Ground, do Under ao Over

Cristiano Winter – Brasil, 2004



Com a cena eletrônica oitentista e todos os movimentos estéticos que o cercavam, o filme-documentário “Ground, do Under ao Over” conta através de pequenos depoimentos feitos por DJs, produtores, empresários, jornalistas e frequentadores da noite paulistana, várias histórias da evolução da noite de São Paulo a partir de 1983 em diante.

Através das experiências de nomes como Mau Mau, Camilo Rocha, Edgar Scandurra, Julião, Rica Amaral, Luis Eurico Klotz, Thonon, Marcos Morcef, VJ Aléxis, Dmitri, Renato Lopes, Ângelo Leuzzi, Oscar Bueno, Alex S, Renato Cohen, Ricardo Costalonga, DJ Marky e participações especiais de Chris Liberator, Umek, Valentino Kansianl, Guy Mcaffer (a.k.a. Geezer) e Embolex, “Ground...” guarda boas surpresas dos que saíram do anonimato para uma grande e lucrativa exposição mundial.

Com direção e roteiro do cineasta e documentarista Cristiano Winter, produção de Roberta Tossi e trilha sonora de Camilo Rocha e Erico Theobaldo (a.k.a. DJ Periférico), “Ground, do Under ao Over” foi filmado em 2004 e finalizado no estúdio CSW Produções, com distribuição independente.

With the 80's electronic scene and all the aesthetic movements that surrounded it, the documentary film “Ground, from Under to Over” tells through short testimonies by DJs, producers, managers, journalists and visitors, several stories of the evolution of São Paulo nights, starting from 1983.

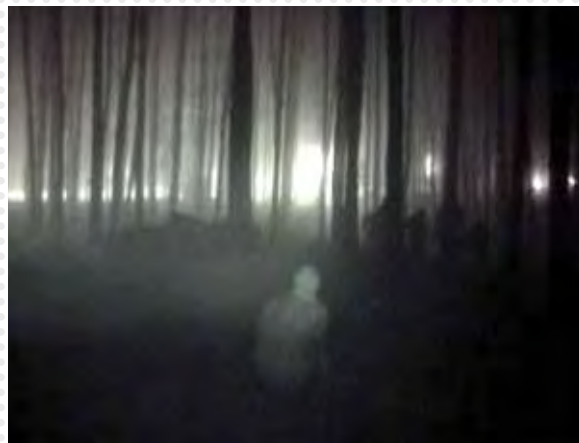
Through the experiences of people as Mau Mau, Camilo Rocha, Edgar Scandurra, Julião, Rica Amaral, Luis Eurico Klotz, Thonon, Marcos Morcef, VJ Aléxis, Dmitri, Renato Lopes, Ângelo Leuzzi, Oscar Bueno, Alex S, Renato Cohen, Ricardo Costalonga, DJ Marky, and special participations by Chris Liberator, Umek, Valentino Kansianl, Guy Mcaffer (a.k.a. Geezer), and Embolex, “Ground...” keeps good surprises from those who left anonymity for a wide and lucrative world exposure.

With direction and script by the film and documentary director Cristiano Winter, production by Roberta Tossi, and soundtrack by Camilo Rocha and Erico Theobaldo (a.k.a. DJ Periférico), “Ground, from Under to Over” was filmed in 2004 and concluded in the studio CSW Produções, with independent distribution.

Operação Cavalo-de-Tróia

Operation Trojan Horse

Axel Weiss, Laura Taffarel, Tiago Villas Boas – Brasil, 2004



Dos diretores Axel Weiss, Laura Taffarel e Tiago Villas Boas (ex-alunos do curso de cinema da Universidade de São Paulo, USP), o filme documentário “Operação Cavalo-de-Tróia” mostra as tentativas de invasão de uma rave por várias dezenas de jovens da periferia. Sem dinheiro, eles driblam matas, rios, seguranças e cachorros para alcançar um lugar na pista de dança.

A idéia partiu de Axel Weiss – organizador de várias raves paulistanas – quando testemunhava a expulsão de garotos que invadiam diversas raves pelo interior de São Paulo. A primeira exibição do filme ocorreu na mostra MIS Brasil, ganhando o prêmio de melhor curta-documentário de 2004. No mesmo ano, recebeu uma menção honrosa no Fórum.Doc de Belo Horizonte.

Ao todo, “Operação Cavalo-de-Tróia” já percorreu várias mostras e festivais como o FILE 2004, Cinema Jovem de Valência (Espanha), Mostra Audiovisual Paulista, “É Tudo Verdade” de 2005 e outros eventos do Uruguai, Portugal e Inglaterra. Este fantástico registro lançado pela produtora Zói Filmes mostra a realidade e aventura dos clubbers da periferia de São Paulo, que querem diblar uma rave sem pagar entrada para conquistar uma noite de festa, cortiço e muita música eletrônica.

From directors Axel Weiss, Laura Taffarel, and Tiago Villas Boas (former students of the film course at University of São Paulo, USP), the documentary film “Operation Trojan Horse” shows the attempts of a rave invasion by dozens of periphery youths. Without money, they elude forests, rivers, security personnel and dogs to reach the dance floor.

The idea came from Axel Weiss, organizer of several raves in São Paulo, when he saw the expulsion of young men who had invaded raves upstate São Paulo. The first exhibition of the film happened in the show MIS Brasil, winning the 2004 prize for short documentary. In the same year, it received a honorable mention at Fórum.Doc in Belo Horizonte.

Altogether, “Operation Trojan Horse” has been in several exhibitions and festivals, as FILE 2004, Young Movies in Valencia (Spain), Audiovisual Show in São Paulo, “Everything Is True” 2005 and other events in Uruguay, Portugal, and England.

This fantastic register launched by production company Zói Filmes shows the reality and adventures of clubbers in São Paulo’s periphery, who want to elude a rave without paying tickets, to conquer a night of party and a lot of electronic music.

Vídeo-Guerrilha

Alexis Anastasiou, a.k.a. VJ Aléxis – Brasil, 2006



Após mais de 60 anos de cinema, surge o vídeo. Logo no começo, ficou óbvio que esse sistema eletrônico (ainda analógico) propiciava uma velocidade de criação muito mais rápida e um custo muito mais baixo, já que não havia películas para revelar. Com essas facilidades, surge a prática conhecida como “guerrilla news”, desenvolvida por grupos de vanguarda que usavam vídeo para documentar acontecimentos, geralmente sob uma ótica “revolucionária”, em oposição aos noticiários das redes de TV.

Eis que na virada do milênio o vídeo torna-se digital, o celular vira câmera, os computadores pessoais viram ilhas de edição e a rede de informação vira uma plataforma para distribuição de textos, música e, finalmente, vídeo. E, após mais de cem anos de cinema, será que a sala escura, antigamente ocupada por um projetor barulhento e um ou mais músicos, pode novamente ser ocupada por apresentações audiovisuais improvisadas? Ao transformar a sala de cinema na mais nova arena de performance de VJs, será possível que os CJs (Cine-Jóqueis) finalmente se tornem realidade?

“Vídeo-Guerrilha” são micro-documentários que nos aproximam do trabalho de brasileiros que respiram diariamente a arte de registrar várias histórias digitais e eletrônicas.

After more than 60 years of films, the video appears. Right from the start, it was obvious that that electronic system (still analogical) allowed a much faster creation for a much lower cost, since there were not films to reveal. With those means, the practice known as “guerrilla news”, developed by several vanguardist groups that used video to document events, generally under a “revolutionary” optics in opposition to network TV newscasts, emerges.

Then, in the turn of the millennium, video becomes digital, the mobile phone gets a camera, personal computers become edition islands, and the information network becomes a platform for distribution of texts, music, and, finally, video.

After more than a hundred years of movies, will the dark room, formerly occupied by a noisy projector and one or more musicians, be once again the stage of improvised audiovisual presentations? Transforming a movie theater into the newest arena of VJs’ performance, will it be possible that CJs (Cine-Jockeys) at last become a reality?

“Video-guerrilla” are micro-documentaries that approach us to the work of Brazilians who daily breathe the art of registering digital and electronic stories.

Une Vie de DJ Bob Sinclair/Une Vie de DJ Gregory [Uma Vida de DJ...]

A Life of DJ Bob Sinclair/A Life of DJ Gregory

Sophie Blandillère – França, 2003



Para acompanhar as diversas manifestações da Fête de la Musique pelo mundo, o Ministério das Relações Exteriores francês, com colaboração do Bureau Export de la Musique Française, lançou uma série de filmes que protagonizam a cena musical francesa na atualidade. A jovem cineasta Sophie Blandillère, através dos convites de Richard Boidin (diretor de Audiovisual Exterior e Técnicas de Comunicação) e Jean-François Michel (diretor executivo do Bureau Export de la Musique Française) resolveu lançar dois curta-metragens dos novos expoentes da cena eletrônica francesa:

1) “Une Vie de DJ Bob Sinclair” conta a trajetória de Christophe Le Friant (a.k.a. Bob Sinclair) por Paris junto com seu selo Yellow (responsável por divulgar os melhores DJs da “French touch”). O sucesso do brilhante álbum “Champs Elysées”, tocado em quase todos os cantos do planeta, faz de Bob Sinclair um dos DJs franceses mais procurados no mundo.
2) “Une Vie de DJ Gregory” conta a trajetória de Gregory Darsa (a.k.a. DJ Gregory) entre suas viagens de Paris a New York e os encontros que determinaram a entrada na maturidade como DJ. Trabalhando também como produtor de remixes, com um senso rítmico generoso e uma energia criativa em expansão, Gregory torna-se rapidamente “Sunshine People”, que o faz viajar para todos os continentes.

To follow the several manifestations of Fête de la Musique around the world, the French Ministry of Foreign Affairs, with the collaboration of Bureau Export de la Musique Française, launched a series of films showing today’s French musical scene. The young film director Sophie Blandillère, by invitation of Richard Boidin (director of External Audiovisual and Communication Techniques), and Jean-François Michel (executive director of the Bureau Export de la Musique Française) decided to launch two short films on the new exponents of the French electronic scene:

1) “Une Vie de DJ Bob Sinclair” tells the trajectory of Christophe Le Friant (a.k.a. Bob Sinclair) through Paris with his label Yellow (responsible for disclosing the best “French touch” DJs). The success of the brilliant album “Champs Elysées”, played in almost every corner of the planet, makes of Bob Sinclair one of the most prestigious French DJs.
2) “Une Vie de DJ Gregory” follows the steps of Gregory Darsa (a.k.a. DJ Gregory) in his trips from Paris to New York, and the meetings that determined his maturity as a DJ. Also working as a remix producer, with a generous rhythmic sense and a creative energy in expansion, Gregory quickly becomes “Sunshine People”, what makes him travel through all continents.

Modulations

Modulações

Iara Lee – EUA, 1998



Dos criadores de “Synthetic Pleasures”, chega o filme “Modulations”, um documentário longa-metragem que capta um momento da história em que humanos e máquinas estão se fundindo para criar os sons mais excitantes de hoje.

“Modulations” acompanha a evolução da música eletrônica como um dos avanços artísticos mais profundos do século 20. Indo e voltando entre compositores de vanguarda, os zumbidos inovadores do sintetizador de Kraftwerk, o Euro-disco glacial de Giorgio Moroder, o electro-funk de Afrika Bambaataa e o atual estrelato mundial de Prodigy, “Modulations” comemora, replica e esclarece o percurso nômade do som techno pós-humano.

O filme examina os garotos que transformaram o toca-discos em instrumento musical, amantes de discoteca desiludidos que criaram o acid house com sintetizadores primitivos, independentes de Motor City que viram a máquina de percussão como rota de fuga da negligência urbana e uma geração de jovens britânicos que transformaram esses blips e bleeps em hinos de sua própria alienação nas pistas de dança.

“Modulations” oferece um sentido de história e contexto em que a música eletrônica de hoje pode ser compreendida. Ele diverte os adeptos e remixa a mentalidade dos críticos da eletrônica.

Apresentando uma surpreendente colagem de entrevistas, visuais avançados, gravações em estúdio e apresentações ao vivo, “Modulations” move-se em um ritmo que acompanha a energia e a inovação da música.

From the makers of “Synthetic Pleasures”, comes the film “Modulations”, a feature-length documentary which captures a moment in history where humans and machines are fusing to create today’s most exciting sounds.

“Modulations” traces the evolution of electronic music as one of the most profound artistic developments of the 20th century. By cutting back and forth between avant-garde composers, Kraftwerk’s innovative synthesizer drones, Giorgio Moroder’s glacial Euro-disco, Afrika Bambaataa’s electro-funk and Prodigy’s current worldwide superstardom, “Modulations” celebrates, replicates, and illuminates the nomadic drift of the post-human techno sound.

The film examines the kids who have turned the turntable into a musical instrument, disillusioned disco lovers who created acid house out of primitive synthesizers, Motor City mavericks who saw the drum machine as their escape route out of urban neglect, and a generation of British youth who transformed these blips and bleeps into dancefloor anthems of their own alienation.

“Modulations” provides a sense of history and context in which today’s electronic music can be understood. It entertains the converted and remixes the mindset of electronica’s naysayers. Featuring a stunning collage of interviews, cutting-edge visuals, in-studio footage and live performances, “Modulations” moves at a pace that matches the energy and innovation of the music.

Put the Needle on the Record

Ponha a agulha no disco

Jason Rem – EUA, 2004



Um fenômeno global esteve fermentando nos últimos 20 anos. A música eletrônica, conhecida como house, techno, trance, drum'n'bass e diversos outros nomes, permeou muitos aspectos do entretenimento em todo o mundo. Como essa música evoluiu e as pessoas que criam, consomem e tocam esse gênero de música é uma história complexa.

Essa foi a influência do cineasta Jason Rem ao criar “Put the Needle on the Record”, seu primeiro documentário longa-metragem. Em 2004, os principais atores dessa indústria e milhares de fãs se encontraram em Miami, Flórida, para participar da acalorada e sensual Conferência Musical de Inverno. Uma extravagância musical de cinco dias que apresenta um desfile ininterrupto dos maiores talentos do mundo tocando em todo tipo e lugar de uma cidade conhecida por sua capacidade de festejar.

O filme premiado explora diversos assuntos, que vão desde a jornada da música até sua forma atual, a ascensão do DJ Superstar como fenômeno global, os aspectos comerciais pouco vistos de DJs, produtores e fãs que não conseguem se saciar.

O documentário também mostra os bastidores dos DJs, promoters e outros em ação, enquanto abrem caminho pela semana caótica e divertida em Miami. O filme foi considerado “Um sólido documentário” e “Um evento para saborear maravilhado”, e não deve ser perdido.

A global phenomenon has been brewing for the past 20 years. Electronic music, known as house, techno, trance, drum'n'bass and a variety of other names, has permeated many aspects of entertainment around the globe. How this music evolved and the people who create, consume and play these genres of music is a twisting tale unto itself.

That was filmmaker Jason Rem's influence in creating “Put the Needle on the Record”, his first feature length documentary project. In 2004, the major players from this industry and tens of thousands of fans descend upon Miami, Florida, to take part in the hot and sexy Winter Music Conference. A five days jolting music extravaganza that features a non-stop parade of the biggest talent in the world playing at the grandest and smallest venues in a town well known for its ability to party.

The award-winning film explores a multitude of subjects, ranging from the music's journey to its present form, the rise of the Superstar DJ as a global phenomenon, the overlooked business aspects of DJs, producers, and the fans who can't get enough.

The documentary also gives behind the scene glimpses of DJs, promoters and others in action as they make their way through the hectic and fun-filled week in Miami. The film has been called “A rock solid documentary” and “An event to savor in wonderment”, and is not to be missed.

Synthetic Pleasures

Prazeres sintéticos

Iara Lee – EUA, 1996



A realidade está obsoleta?

Desde funções de tecnologia simples como piercing corporal a lagos para pesca abastecidos artificialmente, até os últimos avanços da biônica e jogos de realidade virtual, a pesquisa intelectual cibernética de Iara Lee – um verdadeiro *.DOCUMENTÁRIO – apreende um grande volume de dados do Futuro Chocante e define os parâmetros das tecnologias avançadas que deletam a natureza e reprogramam a humanidade.

A crônica desafia a morte; a Internet existe fora do tempo e do espaço; drogas inteligentes e cirurgias atualizam a mente e o corpo. Mas estamos rumando para a otimização humana ou a pane do sistema? Timothy Leary, RU Sirius, Lisa Palac, John Barlow e outros oferecem suas visões diante de uma exibição hipnótica de gráficos de computador de vanguarda e clipes de arquivos.

Divertido e perturbador, “Synthetic Pleasures” levanta questões que hoje ninguém pode abortar, tentar novamente ou ignorar.

Is reality obsolete?

From low-tech functions like body piercing and artificially-stocked fishing pools, to the latest in bionics and VR gaming, Iara Lee's cyber-age intellectual survey – call it a *.DOCUMENTARY – downloads a Future Shockful of data and defines the parameters of advanced technologies that delete nature and reprogram mankind.

Cryonics defy death; the Internet exists outside time and space; smart drugs and surgery upgrade the mind and body. But are we headed toward human optimization, or system crash? Timothy Leary, RU Sirius, Lisa Palac, John Barlow and others offer sound bytes against a mesmerizing screen display of cutting edge computer graphics and archival clips.

Exhilarating and disturbing, “Synthetic Pleasures” raises issues nobody today can afford to abort/retry/ignore.

FILE ARQUIVO

Paula Perissinotto

Uma nova etapa: um grande desafio

Vivemos hoje num mundo em transição, numa eterna passagem entre o obsoleto e o novo. Através da evolução das telecomunicações, nos encontramos sistematicamente a par de tudo o que acontece no mundo. Somos diariamente bombardeados com informações vindas de qualquer parte do planeta, desde as catástrofes naturais até os avanços da ciência, as violências humanas, as descobertas científicas e os escândalos políticos. É tão difícil absorver esse volume de informação quanto impossível ser imune a ela. O extremo das duas possibilidades levaria o ser humano a um estado idiotizado.

Essa nuvem de conteúdos que paira no ar em que respiramos nos obriga a desenvolver uma capacidade de selecionar o que verdadeiramente nos interessa. Nesse oceano de possibilidades somos desafiados a encontrar um rumo. No acúmulo das experiências diversificadas, o grande desafio é combiná-las de forma criativa, produtiva e realizadora.

Como a arte participa desse contexto? Como navegamos pelas correntes das artes do século XXI? Quais são as características desse universo estético que expressa um mundo turbinado de informação?

Desde o início do século XX existia uma necessidade latente, de alguns artistas da vanguarda modernista, como os futuristas e os construtivistas russos, de dar dinâmica às artes plásticas. Salvá-las do estigma de arte estática. Os construtivistas Gabo e Pevsner deixam clara essa tentativa em seu manifesto realista, de 1920, quando em uma de suas cinco reivindicações sugerem a “renúncia à ilusão milenar da arte que sustenta serem os ritmos estáticos os únicos elementos das artes plásticas e pictóricas”. A partir daí, o desafio de dinamizar as artes foi adotado por muitos outros artistas e desde então se produziu uma grande diversidade de obras. Dentro dessa multiplicidade, pode-se perceber que o ponto em comum entre todas elas residia não apenas na presença da dinâmica e na busca dos artistas de induzir a participação do espectador, mas também em uma relação interdisciplinar das artes com outras disciplinas,

A new stage: a great challenge

We live today in a world in transition, in an eternal passage between the obsolete and the new. Through the evolution of telecommunications, we are systematically informed of all that happens around the world. We are daily bombarded with information coming from any part of the planet, from natural catastrophes to the advances of science, acts of human violence, scientific discoveries, and political scandals. It is as difficult to absorb that volume of information as it is impossible to be immune to it. The extreme of those possibilities would take a human being to an idiotic condition.

That cloud of contents hovering in the air we breath forces us to develop a capacity of selecting what truly interests us. In that ocean of possibilities, we are challenged to find a direction. In the accumulation of different experiences, the great challenge is to combine them in a creative, productive and fulfilling way.

How does art fit in that context? How do we navigate through the currents of 21st century arts? What are the characteristics of that aesthetic universe which expresses a world loaded of information?

Since the early 20th century, there was a latent need from some forefront modernist artists, as the Russian futurists and constructivists, to lend dynamics to fine arts. To save them from the stigma of static art. The constructivists Gabo and Pevsner make clear that attempt in their 1920 realistic manifesto, when in one of five claims they suggest the “renouncement to the millenary illusion of an art which asserts that static rhythms are the only elements of plastic and pictorial arts”. Since then, the challenge of making arts dynamic was embraced by several other artists, and ever since a great diversity of works was produced. Within that multiplicity, it can be noticed that the common point among them resided not only in the presence of dynamics and in the artists’ pursuit to induce the spectators’ participation, but also in an interdisciplinary relationship among arts and other disciplines, because many solutions would come from techniques developed by other areas, such as physics, engineering and, later on, electronics and cybernetics.

pois muitas soluções viriam de técnicas desenvolvidas por outras áreas, tais como a física, a engenharia e mais tarde a eletrônica e a cibernética.

Em 1955, no *Manifesto do Maquinismo*, Bruno Munari anuncia que: “Se o mundo em que vivemos é o mundo das máquinas, devemos, como artistas, adentrar esse universo maquinal, e dominá-lo”.

Nesse sentido, podemos apontar Jean Tinguely como um dos artistas que explora sem limites o significado da máquina, buscando a essência maquinica sem utilidade, desafiando seus perigos e aludindo a sua estética da era da mecânica. O artista, além de se aprofundar e explorar essa questão, inaugura o conceito de obra co-autoral (projeto Cyclope) e assume uma relação interdisciplinar das artes com a engenharia.

Em 1960, Jean Tinguely solicitou a Billy Klüver (engenheiro e pesquisador de sistemas a laser do Laboratório Bell em Murray Hill, Nova Jersey) assessoria técnica para a construção de uma escultura que seria apresentada no jardim do Museu de Arte Moderna de Nova York. Essa escultura tinha como proposta ser uma obra autodestrutiva.

A apresentação inspirou uma geração de artistas em Nova York. Depois de assistir à performance *Homage to New York*, o artista Robert Rauschenberg aproximou-se de Billy Klüver, para que também o ajudasse a desenvolver suas propostas interdisciplinares. Esta parceria viria a produzir experiências notáveis nos campos da arte e da tecnologia.

Foi criado o grupo EAT – Experimental Art and Technology. Billy Klüver deu consultoria não apenas às obras de Tinguely e Rauschenberg, mas também a vários outros artistas e *performers*, tais como Andy Warhol, Jasper Johns, John Cage, Merce Cunningham, David Tudor, Lucinda Childs, Yvonne Rainer e Robert Whitman.

Ainda nessa época, com uma abordagem já ligada à eletrônica, Nicholas Schöffer fez uso da cibernética, da eletrônica e da tecnologia avançada para a construção de obras interativas nos campos das artes, da musicologia, da arquitetura, da televisão e do teatro. O artista dá início à interação da arte com um movimento eletrônico inteligente a partir da teoria de Norbert Wiener (1894-1964), autor do livro *Cybernetics*, no qual descreve a base do controle e as funções da comunicação nos âmbitos técnico e orgânico. Wiener estudou a solução para superar a entropia a partir da teoria do *feedback*, ou seja, a capacidade das máquinas que imitam os seres vivos, por meio de uma aprendizagem que se dá pelo retorno de uma informação recebida. Sua pesquisa expande-se também

In 1955, in the *Maquinism Manifesto*, Bruno Munari announces: “If the world we live in is a world of machines, we, as artists, should penetrate that machinic universe, and dominate it”.

In that sense, we can point Jean Tinguely as one of the artists who explores without boundaries the machine’s meaning, looking for the mechanic essence without usefulness, challenging its dangers and referring to its aesthetics of the mechanical era. The artist, besides deepening and exploring that subject, inaugurates the concept of co-authorial work (project Cyclope), and assumes an interdisciplinary relation among arts and engineering.

In 1960, Jean Tinguely requested Billy Klüver (an engineer and laser system researcher from Bell Laboratories in Murray Hill, New Jersey) to work as a technical consultant for the construction of a sculpture that would be presented in the garden of the Museum of Modern Art, in New York. That sculpture was intended to be a self-destructing work. The presentation inspired a generation of New York artists. After attending the performance *Homage to New York*, artist Robert Rauschenberg asked Billy Klüver to also help him to develop his interdisciplinary proposals. That partnership would produce notable experiences in the fields of art and technology.

The group EAT – Experimental Art and Technology was formed. Billy Klüver not only helped with the works of Tinguely and Rauschenberg, but also several other artists and performers, such as Andy Warhol, Jasper Johns, John Cage, Merce Cunningham, David Tudor, Lucinda Childs, Yvonne Rainer, and Robert Whitman.

Still in that time, with an approach already related to electronics, Nicholas Schöffer made use of cybernetics, of electronics and advanced technology for the construction of interactive works in the fields of arts, musicology, architecture, television and theater. The artist leads off the interaction between art and an intelligent electronic movement, starting from the theory of Norbert Wiener (1894-1964), author of the book *Cybernetics*, in which he describes the basis of communication control and roles in the technical and organic scopes. Wiener studied the solution to overcome entropy, starting from the theory of feedback, that is, the capacity of machines to emulate living beings, by means of a learning that happens through the return of a given information. His research also expands to other areas of knowledge, such as psychology, physiology, sociology, and philosophy.

Nicholas Schöffer’s cybernetic sculptures may be seen as pioneers in exploring digital interaction and artistic

para outras áreas do conhecimento, como, por exemplo, a psicologia, a fisiologia, a sociologia e a filosofia.

As esculturas cibernéticas de Nicholas Schöffer podem ser vistas como pioneiras em explorar a interação digital e as propostas artísticas que, em um futuro próximo, passariam a utilizar hardwares e softwares.

Hardwares e softwares tornaram-se elementos totalmente absorvidos pela vida cotidiana no final do século XX. Com sua evolução, mais o acesso à Internet, a tecnologia é capaz cada vez mais de se infiltrar em todas as áreas de atuação, permitindo-nos controlar, vigiar, proteger e prevenir. Não se trata de uma apologia à tecnologia ou ao avanço tecnológico; trata-se apenas de uma constatação da qual não podemos fugir. Ignorá-la seria no mínimo uma falácia.

Como a arte permaneceria imune a essa contaminação? Não, ela não está imune.

Desde a década de 90 do século XX, laboratórios e centros culturais especializados em arte e tecnologia começam a surgir pelo mundo. Nos EUA há o pioneiro MIT. Em Linz, na Áustria, o Ars Electronica Futurelab tem como missão desenvolver e atualizar as obras do Museu do Futuro. O Futurelab concentrou pesquisas em realidade virtual e produção de aplicações para CAVE. O ZKM, Centro de Arte e Novas Mídias, situado em Karlsruhe, na Alemanha, propõe ser uma ponte entre a arte emergente e a tecnologia. Na Holanda, em Roterdã, podemos apontar o V2_Lab, que é um lugar de trabalho para artistas, cientistas e técnicos que enfatizam a troca de conhecimento interdisciplinar. Ainda encontramos o IAMAS no Japão, o MECAD e o Medialab na Espanha, o Le Fresnoy na França. Todas essas iniciativas buscam pesquisar e produzir manifestações que expressam a arte tecnológica.

Se no início do século XX a arte buscava dinâmica através de movimentos mecânicos, podemos dizer que no início do século XXI a arte busca dar às obras Inteligência através de complexos sistemas digitais. Os indícios desse tipo de produção podem ser apontados na obra *The Interactive Plant Growing* (1992), de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, que teve a colaboração do Instituto das Novas Mídias de Frankfurt. Os artistas, já familiarizados com a linguagem de programação, desenvolveram pesquisas que buscam o alcance de sistemas interativos complexos. Outro exemplo é a obra *The Legible City* (1988-91), do artista australiano Jeffrey Shaw. A produção, o conceito e a criação couberam ao artista, enquanto a execução foi de Gideon May, o software criado por Lothar Schmitt e o hardware produzido por

proposals that, in a near future, would start to use hardware and software.

Hardware and software became elements fully absorbed by daily life in the late 20th century. With their evolution, plus the access to the Internet, technology is more and more able to infiltrate all areas of life, allowing us to control, to watch, to protect, and to prevent. It is not an apology of technology or of technological progress; it is just a verification from which we cannot escape. To ignore it, would be at least a fallacy.

How could art stay immune to that contamination? It was not.

Since the decade of 1990, laboratories and cultural centers specialized in art and technology have emerged all over the world. In the US, the pioneering MIT. In Linz, Austria, Ars Electronica Futurelab has the mission of developing and modernizing the Museum of the Future's works. Futurelab has focused its research on virtual reality and production of applications for CAVE. ZKM, Art and New Media Center in Karlsruhe, Germany, intends to be a bridge between emerging art and technology. In Rotterdam, Netherlands, we can indicate V2_Lab, that is a working place for artists, scientists and technicians who emphasize the exchange of interdisciplinary knowledge. We still have IAMAS in Japan, MECAD and Medialab in Spain, Le Fresnoy in France. All those initiatives aim to research and to produce manifestations expressing technological art.

If in the early 20th century art looked for dynamics through mechanical movements, we can say that in the early 21st century art intends to confer Intelligence to works, through complex digital systems. The traces of that kind of production may be pointed in the work *The Interactive Plant Growing* (1992), by Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, who had the collaboration of the Frankfurt Institute of New Media. The artists, already familiarized with the programming language, developed research that look at the reach of complex interactive systems. Another example is *The Legible City* (1988-91), by Australian artist Jeffrey Shaw. The production, concept and creation were up to the artist, while the execution was by Gideon May, the software was created by Lothar Schmitt, and the hardware produced by Huib Nelissen. *The Legible City* was supported by the Ministry of Culture of the Netherlands.

As we can see in the two examples above, the development of that kind of research depends on support and partnership among institutions and artists. The institutions that promoted those researches finally become fundamental

Huib Nelissen. *The Legible City* teve a cooperação do Ministério da Cultura da Holanda.

Como vemos nos dois exemplos acima, o desenvolvimento desse tipo de pesquisa depende de apoio e parceria entre instituições e artistas. As instituições incentivadoras dessas pesquisas acabam tornando-se fundamentais para a produção estética interdisciplinar que caracteriza a produção artística do início do século XXI.

Por isso, nos últimos sete anos o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica esteve fortemente comprometido com uma aproximação interdisciplinar, levando a cabo projetos de artistas brasileiros e internacionais que questionam o estado da arte na sociedade contemporânea através de atuação e de pensamentos altamente inovadores, ligados ao uso de ferramentas oferecidas pelas novas tecnologias.

Desde o início o foco do FILE esteve na interação entre arte, tecnologia e sociedade. Formular e implementar as futuras manifestações dessa interação fazem parte de uma nova etapa que o FILE acaba de conquistar: o FILE LABO.

O LABO, com o apoio e estímulo do Sesi-SP, permitirá um desenvolvimento específico nessa interação, através de um intercâmbio efetivo com instituições e laboratórios nacionais e internacionais. Assim poderá atingir um status que supera sua versão expositiva e realmente incentivar o desenvolvimento da produção nacional na área da arte e tecnologia.

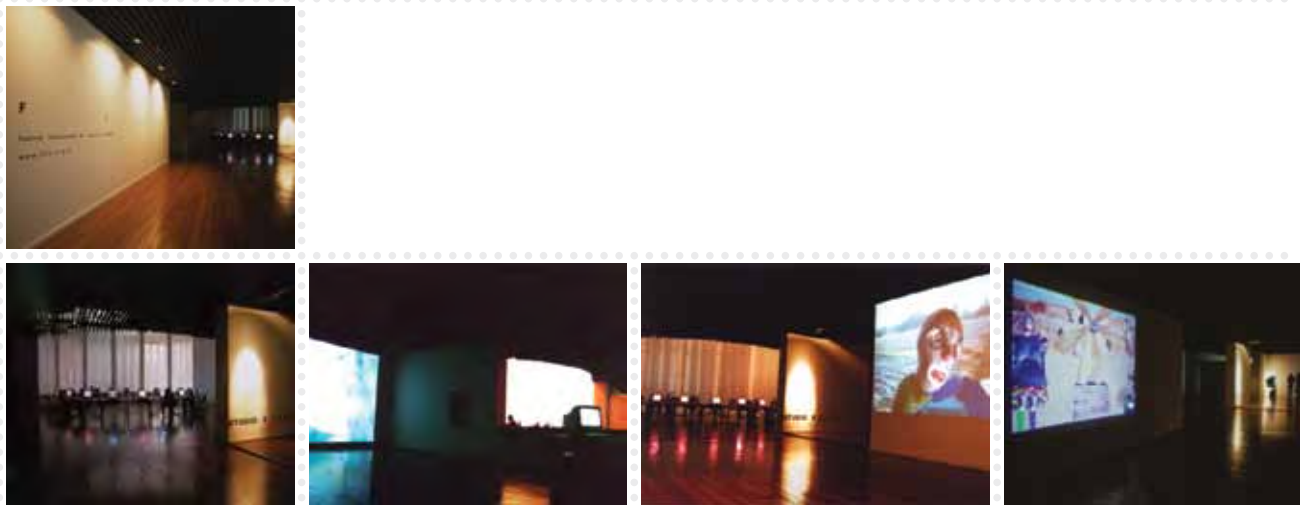
A partir de agora, despertar uma produção que dialogue com o contexto em que vivemos, criar nossa própria navegação na complexa arte do século XXI e construir uma expressão estética que represente o mundo contemporâneo passam a ser o grande desafio do FILE LABO.

for the interdisciplinary aesthetic production that characterizes artistic production in the early 21st century.

Thus, in the last seven years, FILE – International Festival of Electronic Language has been strongly committed to an interdisciplinary approach, carrying out projects of Brazilian and international artists who question the state of art in contemporary society through highly innovative actions and thinking, linked to the use of tools offered by new technologies.

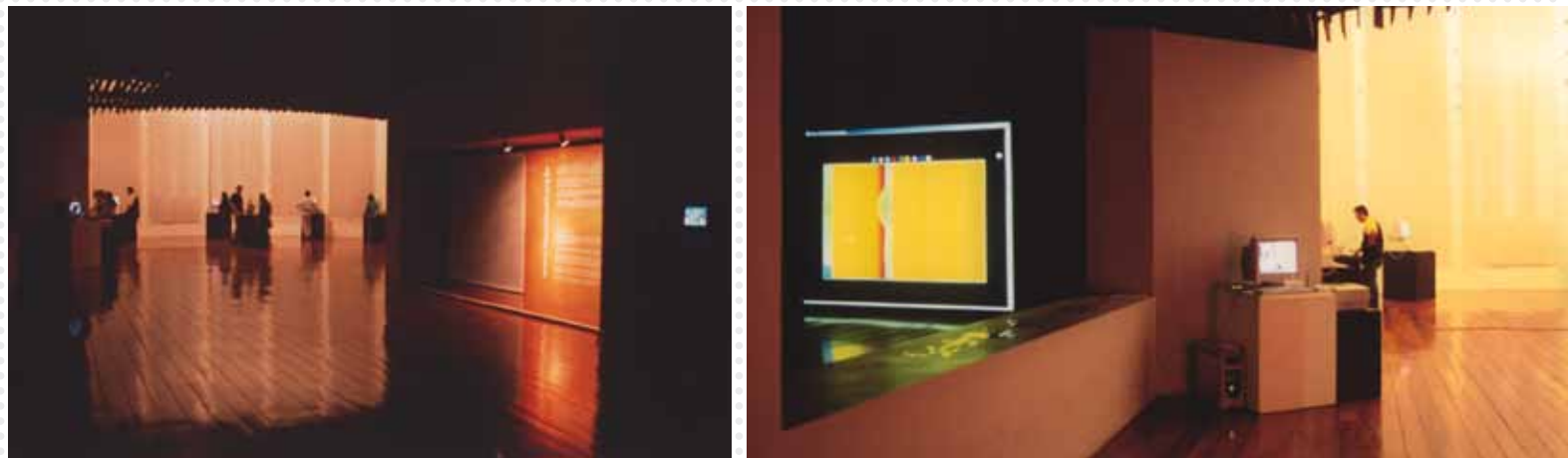
From the beginning, FILE focused the interaction among art, technology and society. To formulate and to implement the future manifestations of that interaction is part of a new stage that FILE has just conquered: FILE LABO. LABO, with the support and incentive of Sesi-SP, will allow a specific development in that interaction, through an effective exchange with national and international institutions and laboratories. Thus, it will be able to reach a status that overcomes its exhibition version, and to really motivate the development of national production in the area of art and technology.

From now on, to awake a production which dialogues with the context we live in, to create our own navigation in the complex art of the 21st century, and to build an aesthetic expression representing the contemporary world becomes FILE LABO'S great challenge.



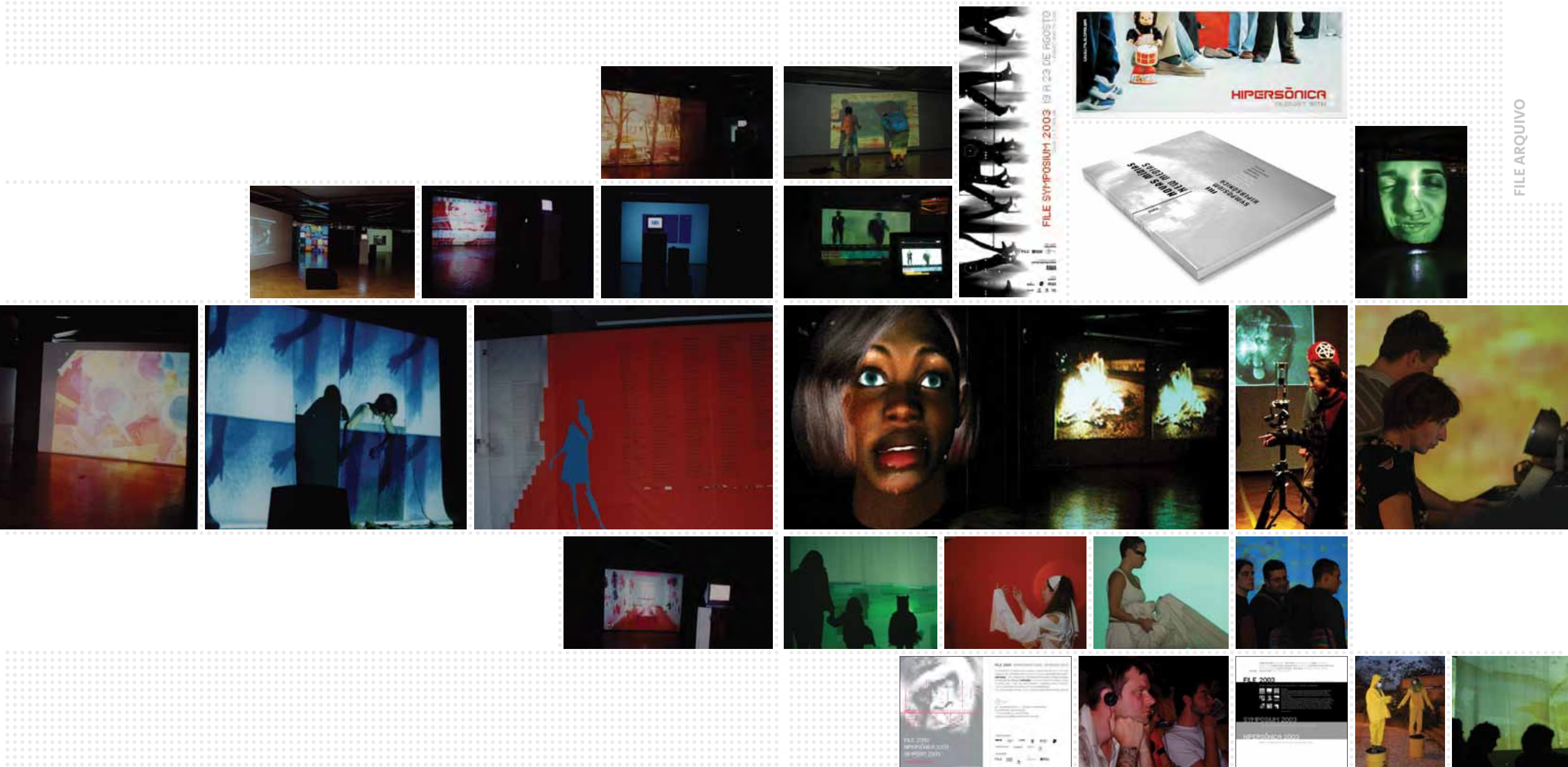
2000

MIS – Museu da Imagem e do Som | São Paulo, agosto de 2000



2001

MIS – Museu da Imagem e do Som | São Paulo, agosto de 2001



2002

Paço das Artes | São Paulo, agosto de 2002

2003

Galeria de Arte do Sesi | São Paulo, agosto de 2003

SYMPOSIUM

Abel Reis, Angélica de Moraes_BRA

Uma Análise Semiótica da Obra “Desmemórias”, de Giselle Beiguelman

O presente trabalho propõe-se a realizar um exercício de análise semiótica, de extração peirceana, sobre o web clip “Desmemórias” da artista e pesquisadora Giselle Beiguelman. Para tanto, lançaremos mão de uma abordagem sistemática, derivada das heurísticas propostas por Santaella (2002), para investigação e compreensão de peças de comunicação e arte de diversas naturezas. Esse método, por construção, procura desconsiderar informações prévias sobre a finalidade e o contexto da obra, elaborando assim uma interpretação que, partindo dos aspectos sensoriais da obra, de ordem quali-sínica, evolui de modo incremental em direção aos aspectos históricos e culturais, de ordem simbólico-argumentativa. O objetivo desta análise é identificar elementos semióticos constitutivos da obra “Desmemórias”, favorecendo assim o entendimento de seu conteúdo poético. Naturalmente, a presente abordagem não pretende uma posição interpretativa neutra; contudo, acreditamos que a disciplina do exercício aqui demonstrada possibilita perceber aspectos da obra, eventualmente “invisíveis” a outros olhares.

Abel Reis: Doutorando em comunicação e semiótica pela PUC-SP. M.Sc. em engenharia de computação pela COPPE-UFRJ. VP de projetos da AgênciaClick, empresa brasileira especializada no planejamento, criação e desenvolvimento de projetos de interatividade digital.

Angélica de Moraes: Crítica de artes visuais, curadora independente e jornalista cultural. Formada em jornalismo pela PUC-RS (Porto Alegre), cursou pós-graduação em artes visuais (PUC-RS). Mestranda em comunicação e semiótica pela PUC-SP.

A semiotic analysis of the work “Desmemórias” [Un-memories], by Giselle Beiguelman

The present work intends to be an exercise of semiotic analysis, of Peircean extraction, on the webclip “Desmemórias” [Un-memories], by artist and researcher Giselle Beiguelman. To that end, we will use a systematic approach derived from the heuristics proposed by Santaella (2002) to investigate and understand communication and art pieces of different natures. This method, by construction, attempts to disregard previous information on the work’s object and context, thus elaborating an interpretation that, starting from the sensorial aspects of the work, of a quali-sign order, gradually evolves towards historic and cultural aspects, of a symbolic-argumentative order. The object of this analysis is to identify semiotic elements that form the work “Desmemórias”, thus favoring the comprehension of its poetic content. Naturally, the present approach does not intend a neutral interpretative stance; however, we believe that the discipline of the exercise here demonstrated allows to perceive aspects of the work which are possibly “invisible” to other eyes.

Abel Reis: Postdoctorate in course in communication and semiotics at PUC-SP. Master in computer engineering from COPPE-UFRJ. Project VP at AgênciaClick, Brazilian company specialized in planning, creation and development of digital interactivity projects.

Angélica de Moraes: Visual arts critic, independent curator, cultural journalist. Graduated in journalism from PUC-RS (Porto Alegre); post-graduate studies in visual arts (PUC-RS). Master’s degree in course in communication and semiotics at PUC-SP.

Acessa SP [Drica Guzzi]_BRA

Acessa São Paulo

O Programa Acessa São Paulo (www.acessa.sp.gov.br) é uma iniciativa do Governo do Estado de São Paulo (www.saopaulo.sp.gov.br), conduzido pela Imprensa Oficial (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 a sua criação, em 2000, o Acessa São Paulo já realizou mais de doze 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. Drica 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. Ela também administrou a área de recursos humanos da Gessy Lever (Unilever Brasil) e participou de experimentos em Inteligência Coletiva coordenados pelo filósofo Pierre Levy. Drica tem especializações em Semiótica e Desenvolvimento Organizacional.

Agnus Valente, Nardo Germano_BRA

ÚTERO portanto COSMOS

Os e-poemas de “ÚTERO portanto COSMOS” compõem uma constelação que explora desde a potencialidade conceitual do suporte, sua ambiência que sugere o cósmico, suas possibilidades cromáticas, efeitos tátil-visuais e de luz-através, animações videográficas e proposições de interatividade. ANO I (2003): Na condição de irmãos gêmeos univitelinos, apresentamos ao longo de nove meses uma metáfora da criação, num work in progress on-line atualizado de janeiro a outubro, todo dia 19. Num embate mais intuitivo do que racional, de momentos mais lúdicos que lúcidos, mas ao mesmo tempo nutridos dessa razão que brinca e também assusta, os e-poemas são gerados, expostos, fruídos e interpretados na intimidade do seu próprio processo de criação, no continuum do que denominamos “Gestação On-Line”.

Acessa São Paulo

The Acessa São Paulo program (www.acessa.sp.gov.br) is an initiative by the State of São Paulo (www.saopaulo.sp.gov.br), conducted by the Official Press Office (www.imesp.com.br) to fight digital exclusion, bringing computer resources and Internet access to the low income population and stimulating human and social development in the communities.

Currently, Acessa São Paulo has 242 InfoCenters spread across the city of São Paulo, the interior of the state, and the coast area. Since its creation in 2000, Acessa São Paulo has handled more than twelve million service requests and presently has 515 thousand 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 of Latin America. Drica has also coordinated the community participation team of Acessa São Paulo from 2001 until 2005 and now 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 – www.unilever.com) and has participated in Collective Intelligence experiments coordinated by the philosopher Pierre Levy. She has specializations in Semiotics and Team Facilitation.

ÚTERO portanto COSMOS

The e-poems of “ÚTERO portanto COSMOS” (Uterus therefore Cosmos) compose a constellation that explores the conceptual potentiality of the support, its environment that suggests the cosmos, its chromatic possibilities, tactile-visual and light-through effects, videographic animations and interactivity. YEAR I (2003): In the condition of twin brothers, we presented along nine months a metaphor of the creation, an on-line work in progress from January to October, each 19th. In a struggle more intuitive than rational, and more joyful than lucid moments, but at the same time nurtured of a reason that plays and also scares, the e-poems are generated, exposed, enjoyed and interpreted in the intimacy of their own creation process, in the continuum of what we denominated “On-line Gestation”. Despite the apparent egocentrism of their

Apesar do aparente egocentrismo de sua “autofagia” e “mutuofagia”, os e-poemas investigam metalinguagem e intertextualidade em suas fontes poéticas–Mallarmé, Cummings, Apollinaire... ANO II (2005): E outras vozes... Augusto de Campos, Carmela Gross, Décio Pignatari, Julio Plaza, Haroldo de Campos, Regina Silveira e Ronaldo Azeredo. Eis, em essência, o que podemos dizer de “ÚTERO portanto COSMOS”. A partir da sugestão de espaço fechado (útero, microcosmo), navegamos em profundidade no espaço-ambiente do monitor de vídeo: cosmos.

Agnus Valente: artista multimídia, Doutorando em Artes com Carmela Gross na ECA-USP, onde se titulou Mestre com orientação de Julio Plaza e bolsa FAPESP. No website oficial [agnusvalente.com], disponibiliza sua produção de web-art e atua como organizador da Revista Eletrônica HÍBRIDA. NARDO GERMANO: poeta e fotógrafo multimídia, Mestrando em Artes com Monica Tavares na ECA-USP, com pesquisa “AUTO-RETRATO COLETIVO (1987-...)”, da qual expôs obras recentes no SESC-Pompéia (jan/2004), CEUMA etc.

Alessandro Barbosa Lima, Jairson Vitorino_BRA

BUZZMONITOR: Uma ferramenta para medir o nível de boca-a-boca nas comunidades online

O paper descreve uma aplicação para monitorar a comunicação boca-a-boca on-line em diversas comunidades na Internet, além da descrição de como os dados coletados podem alimentar a estratégia de marketing de uma empresa. O trabalho teve como motivação principal a teoria dos mapas sociais on-line e as leis que governam as redes de topologia escalável. Descrevemos de forma sucinta o BuzzMonitor, nosso primeiro protótipo, para a tarefa de monitoração de diálogos entre consumidores em comunidades on-line.

Alessandro Barbosa Lima, 34, é mestre pela Escola de Comunicação e Artes da USP, onde estudou a comunicação interpessoal on-line nas redes sociais. É autor do livro “E-life: Idéias Vencedoras para Marketing e Promoção na Web” e co-autor de “Marketing Educacional em Ação”. Atualmente é diretor da E-life, empresa que monitora e analisa a comunicação boca-a-boca on-line para empresas como O Boticário, ABN-AMRO e Tecnisa.

Jairson Vitorino, 33, é doutorando em ciência da computação pela Universidade Federal de Pernambuco e Universidade de Ulm, na Alemanha, onde desenvolve pesquisa na área de inteligência artificial. É responsável pela área de tecnologia da E-life. Jairson criou juntamente com Alessandro as empresas Mundi Multimídia, Mundiweb, desenvolvendo projetos como Diga-me.com, o primeiro instituto de pesquisas brasileiro, sistemas de educação a distância para a Johnson & Johnson e sistemas de gestão de envio e monitoração de e-mails para C&A e Senac SP.

“self-phagy” and “inter-phagy”, the e-poems investigate metalanguage and intertextuality in their poetic sources–Mallarmé, Cummings, Apollinaire... YEAR II (2005): And other voices... Augusto de Campos, Carmela Gross, Décio Pignatari, Julio Plaza, Haroldo de Campos, Regina Silveira, and Ronaldo Azeredo. This is, in essence, what we can say about “UTERO portanto COSMOS”. From the suggestion of a closed space (uterus, microcosm) we navigate/browse in depth in the space-environment of the monitor: cosmos.

Agnus Valente: multimedia artist, doctor’s degree in course (with Carmela Gross) at ECA-USP, where he obtained his master’s degree in arts (with Julio Plaza). He shows webart works and organizes HYBRID Electronic Magazine at agnusvalente.com, his official website. NARDO GERMANO, multimedia poet and photographer, master’s degree in course at ECA-USP, develops a research focusing on self-portraits (1987-...); recent artworks have been exposed since 2003 at Sesc-Pompéia (Jan/2004), CEUMA etc.

BUZZMONITOR: A tool for measuring word of mouth level in on-line communities

This paper describes an application to monitor on-line word of mouth across different Internet services, and how the collected data can be used to feed a company’s on-line marketing strategy. Our motivation lies on the theory of social maps and scale-free network laws. We describe briefly BuzzMonitor, which is our first prototype, for the task of measuring and monitoring conversation among consumers in on-line communities.

Alessandro Barbosa Lima, 34, is master of communications at the University of São Paulo (School of Arts and Communication) on on-line interpersonal communication. He is the author of “E-life: Idéias Vencedoras para Marketing e Promoção na web” and co-autor of “Marketing Educacional em Ação”. He is currently leading E-life, a Brazilian company specialized in monitoring and analyzing on-line word of mouth for companies as O Boticário, ABN-AMRO, and Tecnisa.

Jairson Vitorino, 33, is currentlty finishing his PhD in computer science at Ulmer Universtät (Germany), and Federal University of Pernambuco (Brazil) on artificial intelligence. He is responsible for the technology strategy of E-life. In the 90’s Jairson launched the start-ups Mundi Multimedia, Mundiweb, leading projects such as Diga-me.com, the first Brazilian Internet research institute, distance-learning systems and e-mail marketing management systems for C&A and Senac SP.

Andre de Abreu_BRA

Videogame: um bem ou um mal?

Apesar das polêmicas, é inegável a presença do jogo na cultura humana desde os primórdios. Desta forma, ignorar o papel social do jogo eletrônico na sociedade atual ou tratá-lo de maneira empírica é subestimar a relevância do assunto. Por esse motivo, o presente trabalho busca relevar os valores, negativos e positivos, e a importância sociocultural do videogame para o homem pós-moderno, assim como os jogos primitivos foram importantes para a constituição da sociedade e da cultura antiga, tudo isso com base nos preceitos da semiótica da cultura, na observação do fenômeno das LAN-Houses no Brasil e do processo de “esportivização” do jogo eletrônico.

Andre de Abreu é jornalista, colunista do Jornal do Brasil e pós-graduado em jornalismo multimídia pela PUC-SP. Atualmente trabalha na diretoria de gestão do conhecimento da TAM Linhas Aéreas e leciona sobre jornalismo digital na Universidade Anhembi Morumbi. É membro da Academia iBest de Imprensa, jurado do Prêmio ABERJE na categoria intranet e colaborador da revista Geek, do blog Intermezzo, do Núcleo de Jornalismo, Mercado e Tecnologia da ECA-USP e dos sites Magnet e Websider.

André Gonçalves _PRT

Objetos Ressonantes

Partindo do ponto de vista do físico em laboratório, num formato informal, pretendo expor os mecanismos operantes da instalação, a interface e o ambiente sinérgico, esclarecendo alguns conceitos sonoros e chamando a atenção para o som em si e suas propriedades enquanto participante ativo do nosso dia-a-dia. Discuto como atualmente o som se apresenta como objeto artístico possível de ser apreciado numa galeria, libertando-se do formato original da audição em casa pelo fato de ter de ser experimentado.

André Gonçalves (1979), designer visual de formação, músico e programador por empatia com formação googliana. Desde 1998 tenho trabalhado em diferentes campos artísticos, como as artes plásticas, música, vídeo, instalação e performance. Cada vez mais tento aproximar-me do eletrotécnico capaz de desenvolver seus circuitos. Comecei por experimentar interfaces de sensores e em pouco tempo soldar e programar fazia parte do processo de criação, influenciando ao mesmo tempo que tornava possível o resultado final das peças intermídia.

Videogame: a good or an evil?

Despite controversies, it is undeniable the presence of games in human culture since its beginnings. Thus, to ignore the social importance of the electronic game in the present society or to considerate it empirically, underestimates the subject’s relevance. In that way, this paper tries to reveal the values, positive or negative, and the sociocultural importance of videogame to human beings, as well as primitive games were important for the formation of society and ancient culture, all that based on the precepts of the culture’s semiotics, the observation of the LAN-House phenomenon in Brazil, and in the process of the electronic games’ “sportification”.

Andre de Abreu is a journalist, columnist of Jornal do Brasil and specialist in multimedia journalism by PUC University. Presently works at the knowledge management department of TAM Brazilian Airlines and teaches digital journalism at Anhembi Morumbi University. Member of iBest Press Academy, intranet juror of ABERJE Awards and collaborator with Geek magazine, Intermezzo blog, the Journalism, Market and Technology nucleus of the University of São Paulo, and websites Magnet and Websider.

Resonant Objects

Starting from the point of view of the physician in his lab, in a casual manner, I will expose the mechanisms behind the installation, the interface and the synergetic environment, clarifying some sound concepts and giving attention to sound itself and it’s properties as an active participant in our daily life. I discuss how sound is today being presented as an artistic object, how we can see it in a gallery, free from the original home audition, by the fact that it has to be experienced in a specific site.

André Gonçalves (1979), university degree in visual design, musician and empathic programmer with Googlian self-education. Since 1998 I have been working in several artistic fields, like painting, music, video, installation and performance. One thing just led to another and somehow, from 2002, I was always getting closer to “do it yourself” electronics, started experimenting with sensor interfaces and, in a short while, soldering and programming made part of the process and directly influenced the overall result of the intermedia pieces.

André Parente_BRA

Os Excitáveis

Os Excitáveis são, antes de mais nada, quadros-dispositivos de um tipo muito particular. Pois além de pinturas abstratas são máquinas eletrostáticas. Isto é, um quadro sensível à energia eletrostática que emana do espectador e das condições atmosféricas visando a produção de efeitos cinéticos visuais e sensoriais. Os Excitáveis possuem dois componentes básicos: uma caixa, feita de papelão ou madeira e dotada de uma cobertura de plástico transparente, em geral plexiglas, e um conjunto de pequenos elementos, móveis e leves, dispostos dentro da caixa. Os elementos são excitáveis pela ação da eletricidade estática produzida na relação do espectador com o quadro por meio da fricção de sua superfície. Ao esfregar a superfície do plástico com o dorso da mão, criamos cargas elétricas que por indução fazem surgir cargas de sinal contrário nos elementos contidos na caixa. Estes são então atraídos pelo plástico, ou repelidos para o fundo da caixa. A energia estática é uma forma de energia sutil e misteriosa. Desde 1967, ano da criação do primeiro excitável, e durante mais de dez anos, Sérvulo Esmeraldo realizou centenas de excitáveis que variavam em função de parâmetros tais como material, forma, cor e tamanho. Os menores e mais simples eram feitos com pequenos sacos plásticos transparentes hermeticamente fechados ou barquetes de alimentos, dentro dos quais eram colocados confetes de várias formas e cores, que possuem a graça de um objeto híbrido, a meio caminho entre o brinquedo, o protótipo e a arte.

André Parente é doutor em cinema pela Universidade de Paris VIII, onde estudou sob a orientação do filósofo Gilles Deleuze (1982-87). Em 1987 torna-se professor da UFRJ, onde fundou o Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-imagem). Entre 1977 e 2006 realiza inúmeros vídeos, filmes e instalações nos quais predominam a dimensão experimental e conceitual. Entre seus principais livros, destacam-se: Imagem-máquina (ed. 34, 1993); Sobre o cinema do simulacro (Pazulin, 1998); O virtual e o hipertextual (Pazulin, 1999); Narrativa e modernidade. (Papirus, 2000); Redes Sensoriais (com Kátia Maciel, Contra Capa (2003); Tramas da rede (Sulinas, 2004); Cinema et narrativité (L'Harmattan, 2005).

The Excitable

The Excitables are, before anything, paintings-devices of a very particular kind. Besides abstract paintings, they are electrostatic machines. That is, a painting sensible to the electrostatic energy that emanates from the spectator and from the atmospheric conditions, aiming to produce visual and sensorial kinetic effects. The Excitables have two basic components: a box, made of cardboard or wood, and with a transparent plastic lid, normally plexiglas, and a set of small elements, mobile and light, disposed inside the box. The elements are excitable by the action of static electricity produced in the relation of the spectator with the painting through friction with its surface. Rubbing the plastic surface with the back of the hand, we create electric charges that, by induction, originate charges of opposite signal in the elements contained in the box. These are then attracted by the plastic, or repelled to the bottom of the box. Static energy is a subtle and mysterious form of energy. Since 1967, when the first excitable was created, and for more than ten years, Sérvulo Esmeraldo made hundreds of excitablesthat varied according to parameters such as material, shape, color, and size. The smaller and simpler were made with small plastic bags or food containers, in which were placed multicolored confetti, which have the grace of a hybrid object, halfway between a toy, a prototype, and art.

André Parente is Ph.D. in cinema from the University of Paris-8, where he studied under the supervision of philosopher Gilles Deleuze (1982-87). In 1987 he became professor at UFRJ, where he founded the Nucleus of Image Technology (N-imagem). Between 1977 and 2006, he made several videos, films, and installations, guided by an experimental and conceptual dimension. Among his main books are: Imagem-máquina (ed. 34, 1993); Sobre o cinema do simulacro (Pazulin, 1998); O virtual e o hipertextual (Pazulin, 1999); Narrativa e modernidade. (Papirus, 2000); Redes Sensoriais (com Kátia Maciel, Contra Capa (2003); Tramas da rede (Sulinas, 2004); Cinema et narrativité (L'Harmattan, 2005).

Andrew Hieronymi_USA

Jogando no cubo branco

Game art: entre arte interativa e videogames

Esta apresentação discute a necessidade de se examinar a experiência do usuário em videogames usando o ambiente e os métodos da arte interativa. Ela propõe investigar o campo da game art da perspectiva do usuário, situando-a nas interseções entre arte, jogos e mídia interativa. Oferece uma descrição completa do projeto MOVE, uma instalação que usa visão de computador e interação total do corpo, permitindo que os participantes experimentem diversos gestos e ações geralmente realizados por avatares em videogames.

Seu trabalho recente se concentra nos limites entre jogos e arte em ambientes físicos. Em 2005 recebeu o mestrado do Departamento de Design/Artes de Mídia da UCLA, Los Angeles. Em 1998 formou-se na Ecole Superieure des Beaux Arts, em Genebra, Suíça. Em 2002 supervisionou um workshop online da Flying Arts Online, uma comunidade de artistas residentes em áreas remotas de Queensland, Austrália. Em 2000, como membro do coletivo GroupProject, foi ao Irã para uma exposição no Museu de Arte Moderna de Teerã, onde exibiu Gashtgari, um projeto de web arte desenvolvido com o escritor suíço Tirdad Zolghadr. De 1998 a 2000 trabalhou como desenvolvedor de web e gerente de projetos em várias agências de Internet em Genebra. Seu trabalho foi exibido recentemente em Future Play (Michigan), Microwavefest (Hong Kong), Media_city (Coréia), FILE (Brasil), Chiangmai (Tailândia) e CTheory (Nova York).

Anna Barros_BRA

Commedia dell’Arte e internautas

Os cenários das novas cidades na cibercultura estão contaminados pelos veios de comunicação eletrônicos e digitais. A arquitetura e a urbanização tradicionais providenciavam espaços qualificados para encontros face a face, determinando um tipo de discurso falado, amplificado pelas qualidades do lugar onde era proferido. Essa comunicação especializada, fechada e localizada, substituída por fluxos de informação multimodais e por práticas operacionais em um âmbito fantasmagórico, contaminaram o real, demandando novas adaptações da percepção e da cognição. O discurso comunicativo deixou de contar com determinadas qualidades locais para sua ênfase e abriu-se a uma improvisação construída em várias camadas signícas superpostas. O texto teatral é a

Playtime in the White Cube

Game art: between interactive art and video games

This presentation argues for the need to examine the user experience in videogame play using the setting and methods of interactive art. It proposes to investigate the field of game art from the user’s perspective, by situating it at the intersections of art, games and interactive media. It then gives a thorough depiction of the accompanying project MOVE, an installation using computer vision and full body interaction, allowing participants to experience a number of gestures and actions usually performed by avatars in videogames.

Recent work focuses on the boundaries between games and art in physical environments. In 2005 I received an MFA from the Design/Media Arts Department at UCLA, Los Angeles. In 1998, received a BFA from Ecole Superieure des Beaux Arts, Geneva, Switzerland. In 2002, supervised an online workshop at Flying Arts Online, a community of artists residing in remote areas of Queensland, Australia. In 2000, as a member of the collective GroupProject, went to Iran for an exhibition at the Museum of Modern Art in Tehran, where he exhibited Gashtgari, a web art project developed with Swiss freelance writer Tirdad Zolghadr. From 1998 to 2000, worked as a web developer and project manager in various web agencies in Geneva. His work has recently been shown at Future Play (Michigan), Microwavefest (Hong Kong), Media_city (Korea), FILE (Brazil), Chiangmai (Thailand), and CTheory (New York).

The Commedia dell’Arte and internauts

The scenarios of new cities in cyberculture are contaminated by electronic and digital communication veins. Traditional architecture and urbanization used to provide spaces qualified for direct meetings, generating one type of spoken discourse, amplified by the qualities of the place where it was uttered. This specialized, closed and localized communication, replaced by multimodal information fluxes and by operational practices in a ghostly environment, have contaminated reality, demanding new adaptations of perception and cognition. The communicative discourse could no longer count on certain local qualities for its emphasis, and opened to an improvisation constructed in several overlays of signs. Theatrical text is the transmutation of our world into spectacle, providing an accelerated

transmutação do mundo em que vivemos em espetáculo, proporcionando uma vivência acelerada e magnificada de nossas experiências diárias. Esta abordagem propõe-se a equiparar a cidade hodierna e a ambientação do teatro da Commedia dell’Arte do século XVI, dotada de grande liberdade de improvisação sobre o texto original, geradora de superposição de informações. Assim, examina um trabalho em VRML, da autora, complementado por um blog, onde são recolocadas as máscaras, os figurantes dessa forma teatral, sempre os mesmos, moldados ao vivo como embriões de tipos.

Anna Barros é artista multimídia, pesquisadora, autora. Tem participado de importantes exposições nacionais e internacionais. Doutorado e pós-doutorado em comunicação e semiótica pela PUC-SP, onde lecionou. Professora convidada na Universidade de Brasília, Instituto de Artes, 1999, 2000. Leciona atualmente na pós-graduação interdisciplinar em administração, educação e comunicação da Universidade São Marcos, São Paulo. É diretora da revista online “Pesquisa em Debate”, do mesmo programa. Foi presidente da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP).

BEE 13 [Deborah Lopes Pennachin]_BRA

Estética cyberpunk e semioses subversivas: prováveis virtualidades reais

A cultura cyberpunk, herdeira da contracultura dos anos 60 e das correntes literárias de ficção científica da década de 80, é pródiga em críticas aos fundamentos da sociedade capitalista tecnocrática. Trata-se de uma mescla de tecnologia computacional e ideais políticos anarquistas. Cultiva-se o desafio à ordem vigente e o livre acesso às tecnologias digitais. As técnicas de Realidade Virtual surgem como alvissareiras possibilidades de disseminação das idéias constituintes do “Movimento”, como também pode ser chamada a cultura cyberpunk. William Gibson, considerado um dos mais importantes expoentes da literatura de ficção científica do gênero, utiliza a expressão “alucinação consensual” para se referir àquilo a que comumente denominamos “realidade”. Com a criação de ambientes virtuais, este questionamento acerca da natureza do mundo considerado “real” torna-se mais efetivo. Demonstra-se, por meio das técnicas de Realidade Virtual, a exeqüibilidade de pressupostos cyberpunks. A questão aqui exposta suscita evidentes implicações semióticas: ao tornar falseável o real, tanto ideológica quanto empiricamente, a cultura cyberpunk questiona a primazia de uma realidade unívoca e in-

and magnified experience of our daily lives. This approach proposes to compare the modern city and the ambiance of the 17th century’s Commedia dell’Arte theater, which had a great freedom of improvisation on the original text, generating an information overlaying. Thus, it examines a VRML work, by the author, complemented by a blog, where the masks, the figurants of that theatrical form, always the same, are relocated, molded live as embryos of types.

Anna Barros is a multimedia artist, researcher, author. Participated in significant national and international exhibitions. Doctorate and post-doctorate in communication and semiotics at PUC-SP, where she was a professor. Guest professor at University of Brasilia, Arts Institute, 1999, 2000. Presently professor of interdisciplinary postgraduate course in business, education and communication at University São Marcos, São Paulo. Director of online magazine “Pesquisa e Debate”, in the same program. Former president of National Association of Fine Arts Researchers.

Aesthetic Cyberpunk and subversive semioses: probable real virtualities

Cyberpunk culture, heir of the 60’s counterculture and of the 80’s science fiction literary genres, is prodigious in criticizing the foundations of technocratic capitalist society. This discussion revolves around mixing computing technology and anarchist political ideology. Challenging the current order and defending free access to digital technologies are advocated. Virtual Reality techniques appear as promising possibilities of disseminating the constitutive ideas of the “Movement”—as we can also refer to the cyberpunk culture. William Gibson, considered one of the most important authors in the cyberpunk science fiction field, uses the expression “consensual hallucination” to refer to what we commonly denominate “reality”. With the creation of virtual environments, the questioning of the nature of the so-called “real” world becomes more effective. Virtual Reality techniques demonstrate the viability of the cyberpunk principles. The subject here exposed has evident semiotic implications. By means of challenging the “real”, both ideologically and empirically, the cyberpunk culture questions the primacy of an univocal and unquestionable reality to which we must submit ourselves. It is, thus, instituted the possibility of conceiving

questionável à qual devemos nos submeter. É instituída a possibilidade de concepção de universos de sentidos virtuais perfeitamente plausíveis e, por conseguinte, de leituras alternativas do próprio real. A partir da criação dessas hipotéticas virtualidades acessíveis, as certezas que alicerçam a “alucinação consensual” de que nos fala Gibson são postas em xeque.

Bacharel em comunicação social com habilitação em jornalismo pela UFMG. Mestre em comunicação e sociabilidade contemporânea pela UFMG. Professora de semiótica, comunicação e novas tecnologias, semiose do discurso jornalístico, semiótica dos meios audiovisuais, mediações e experiência estética, política e mídia, comunicação e cultura, TCC, dentre outras disciplinas.

Cesar Baio_BRA

Smoking e No Smoking: o diálogo entre o cinema e os games

Este trabalho é parte de uma atualização crítica realizada sobre os filmes “Smoking” e “No Smoking”, de Alain Resnais. Por uma perspectiva contemporânea, neste texto são abordadas as relações dialógicas que se estabelecem entre estas obras cinematográficas e os jogos de simulação. Para isso, são apontados os principais pontos de entrecruzamento entre a sintaxe cinematográfica dos filmes de Resnais e a estética de jogos como *The Sims* e *SimCity*. Discutem-se as relações entre a instância enunciativa dos filmes e a posição assumida pelo jogador de um *game*, o algoritmo combinatório do computador e a estrutura narrativa cinematográfica, o tempo progressivo e a evolução linear das histórias, a proposta de inconclusão a partir da hiperconclusão, a multiplicidade de desdobramentos e o prazer de percorrer o caminho labiríntico. Esta abordagem de “Smoking” e “No Smoking” demonstra o extremo grau de complexidade disponível no cinema e estimula reflexões sobre os modos de produção cinematográficos e em plataformas digitais.

Cesar Baio é mestre em comunicação e semiótica pela PUC-SP. O texto apresentado é parte de sua dissertação “A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica: uma análise dos filmes Smoking e No Smoking”. Trabalhou na área de tecnologia da TV Vanguarda (afiliada à Rede Globo), atuando em produções televisuais e desenvolvimento para web. Atualmente é professor dos cursos de desenho industrial e rádio e TV das Faculdades Integradas Tereza D’Ávila e desenvolve projetos independentes em vídeo.

perfectly plausible virtual universes of meaning, and therefore alternative interpretations of reality. By creating these hypothetical accessible virtualities, the certainties that ground what Gibson calls “consensual hallucination” are put in check.

Bachelor in social communication with major in journalism by UFMG. Master in communication and contemporary sociability by UFMG. Professor of semiotics, communication and new technologies, semiosis of the journalistic discourse, semiotics of audiovisual media, mediating and aesthetic experience, politics and media, communication and culture, course work, among other subjects.

Smoking and No Smoking: the dialogue between cinema and games

This work is part of a critical updating performed on Alain Resnais’ films “Smoking” and “No Smoking”. In this text, the dialogical relations between those cinematographic works and simulation games are considered from a contemporary perspective. For that purpose, the main interlinking points between the cinematographic syntax of Resnais’ films and the aesthetics of games such as *The Sims* and *SimCity* are pointed out. The relations between the enunciative instance of the films and the position taken by a game player, the computer’s combinatory algorithm and the cinematographic narrative structure, the progressive time and the linear evolution of the stories, the proposal of non-conclusion from the hyperconclusion, the multiplicity of unfoldings and the pleasure of going the labyrinthine way are discussed. This approach of “Smoking” and “No Smoking” demonstrates the extreme degree of complexity available in cinema and stimulates reflections on the cinematographic ways of production and on digital platforms.

Cesar Baio has a master’s degree in communications and semiotics by PUC-SP. This article is part of his essay “Multiplicity through cinematographic syntax: a study on the films Smoking and No Smoking”. He has worked in the technology area of Vanguarda TV, a broadcast station affiliated to Globo Television Network, developing television and web productions. Presently he works as a teacher of industrial design and broadcast radio and television courses. He also develops autonomous video projects.

Chico Queiroz_BRA

*Jogando o Outro:
Alteridade na Obra de Peter Molyneux*

Simulação e interatividade são os fundamentos da noção de videogame. Pode-se dizer que a possibilidade de interação com o sistema do jogo e sua resposta apropriada são os aspectos essenciais deste meio. Outro ponto de interesse é a oportunidade de o jogador se engajar em um ato de personalização, através ou não de um Avatar, e de dialogar em tempo real com o universo de que momentaneamente faz parte. Se, por um lado, tais características do meio podem fazer dele um portal para uma vasta gama de papéis e situações a serem experimentadas pelo usuário, por razões diversas (e analisá-las está além dos objetivos deste artigo), tem sido pouca a variação de posicionamento oferecida ao jogador – que em geral ocupa a posição de um herói arquetípico. Jogos, eletrônicos ou não, em geral, apresentam uma situação de conflito entre duas ou mais partes, onde o outro é um adversário. O objetivo deste artigo é discutir como o trabalho de Peter Molyneux desenvolve esses temas e como esse discurso de desenvolve em sua carreira. Naturalmente, esta análise não irá abranger todos os jogos por ele desenvolvidos, mas aqueles que melhor representam as idéias contidas nesta reflexão. Especial atenção será dada à série Dungeon Keeper e Black & White, assim como a Fable e The Movies.

Chico Queiroz, brasileiro, é designer e pesquisador de jogos, trabalhando principalmente com webgames para a internet. Finalizou seu curso de mestrado em Digital Games Design pela Surrey Institute of Art & Design University College, no Reino Unido. Seu projeto final de mestrado – o protótipo de um game com objetivos soltos que encoraja a participação artística dos jogadores – foi exibido no Serious Games London Showcase, em 2005, e também publicado na seção de Educação do website Gamasutra.com Chico participou da edição 2006 da conferência sobre Estudos de Games promovida pela Universidade da Flórida e é colaborador do website Gameology.org, mantido por membros dessa instituição. Também mantém seu website, Nongames.com. Sua principal área de interesse enquanto designer é a de games sem objetivos definidos, e, enquanto pesquisador, diversos aspectos de estudos de jogos de computador.

*Playing the Other:
Alterity in Peter Molyneux’ work*

The ideas of simulation and interactivity are foundations of the very notion of videogames. Arguably, the quintessential aspect of this medium is the possibility of interacting with the game system and being responded accordingly. Another very interesting aspect is the opportunity of the player to engage in an act of impersonation, through an Avatar or not, and to dialogue in real time with the universe he is momentarily part of. While such characteristics could enable the medium to provide a gateway to a vast range of roles and situations to be experienced by the user, for several reasons (and analyzing them is beyond the scope of this essay), there has been little variation on the position given to the player – usually the role of an archetypal hero. Games, electronic or otherwise, usually present a situation of conflict between two or more parties, where the other is an opponent. The objective of this paper is to discuss how the work of Molyneux conveys such themes and how this discourse develops throughout his career. Naturally, this analysis will not be directed towards all the games he has worked on, but rather the ones that fit better within the scope of this reflection. Special attention will be given to the Dungeon Keeper and Black & White series, Fable and The Movies.

Chico Queiroz is a Brazilian game designer and researcher, working mainly with webgames for the internet. Holding a MA degree in Digital Games Design from The Surrey Institute of Art & Design (UK), he had his MA final project – the prototype of a game with loose goals that encourages artistic participation from the players – exhibited at the Serious Games London Showcase, in 2005, and also published in the Education section of the website Gamasutra.com. Having participated in a conference on Game Studies held at the University of Florida, he is also listed as a contributor for the website Gameology.org, maintained by members of the same institution, and also keeps a website of his own, Nongames.com. His main area of interest as a designer are games with no clear goals.

Christine Mello_BRA

Movimento como interface

Cinemáticas é uma investigação acerca das expressões cinemáticas na produção criativa contemporânea. Estas cinemáticas tangenciam a tecnologia, o design e a arte do movimento. Serão abordados, neste estudo, contextos de suas ações no campo do movimento como interface. Esta abordagem diz respeito a uma das vertentes de análise das chamadas interfaces críticas. Tais práticas são aqui analisadas por meio das obras Haptic Wall [Op_era] (2004) das brasileiras Daniela Kutschat e Rejane Cantoni e Motion Notion (2005) do dinamarquês Olafur Eliasson. Estas instalações interativas conferem ao corpo uma autoconsciência singular. Ao mesmo tempo em que permitem a vivência de realidades distintas permitem também uma observação atenta do ambiente sensório. Tais cinemáticas, como estas de Kutschat, Cantoni e Eliasson, relacionadas ao movimento como interface, possuem a habilidade de trazer o corpo à tona, a um diálogo crítico, não-ilusionista, em torno à potência criadora e à hibridez do espaço social na contemporaneidade.

Christine Mello, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, é pesquisadora, professora e curadora no campo da arte e das mediações tecnológicas. Coordena o curso de Pós-Graduação “Criação de Imagem e Som em Meios Eletrônicos” do Senac-SP, sendo professora também da FAAP-Artes Plásticas e da PUC-SP.

Christos Prossylis_GBR

*O Intérprete Dramático, ou Interpretando Prometeu:
O Intérprete Dramático*

O projeto faz parte de meu antigo e constante interesse por maneiras inovadoras de expressão através da arte. Durante anos eu expandi os limites da performance e da arte digital, direção de cinema/palco, e agora me aventuro em um novo campo de pesquisa, explorando os sistemas existentes de transmissão de conhecimento e comunicação. As palestras acadêmicas são um desses sistemas. Um palestrante vive e trabalha dentro de um sistema social definido de códigos e signos, que no entanto é constantemente personalizado por ele ou ela. Os palestrantes transmitem suas mensagens tanto do interior de um sistema quanto como indivíduos. Eles

Movement as interface

Kinematics is an investigation into kinematic expressions in contemporary creative production. These kinematics are tangential to technology, design and the art of movement. In this study, contexts of the action of these expressions in the field of movement as interface will be addressed. This approach is related to one of the branches of analysis of the so-called critical interfaces. Such practices are here analyzed through the works of Haptic Wall [Op_era] (2004) by the Brazilians Daniela Kutschat and Rejane Cantoni, and Motion Notion (2005) by the Dane Olafur Eliasson. These interactive installations give a singular self-awareness to the body. At the same time that they allow the existence of distinct realities, they also permit a conscious observation of the sensory environment. These kinematics, as with those of Kutschat, Cantoni and Eliasson, related to movement as interface, have the ability to bring the body to the surface, to a critical dialogue, non-illusionist, around the creative power and the hybridism of social space in contemporaneity.

Christine Mello is a researcher, teacher and curator in the field of art and technological mediations. She is a PhD in Communication and Semiotics from PUC-SP. Teacher at PUC-SP, FAAP- Fine Arts and coordinator of the Post Graduate programme “Creation of Image and Sounds in Electronic Media” at SENAC-SP Arts and Communications. Provides project counselling and critical readings about artwork for creators in several media, as well as curatorial projects related to video and to new media.

*The dramatic interpreter or performing Prometheus:
The dramatic interpreter*

The project is part of my long-standing and ongoing concern with innovative ways of expression through art. For years, I have stretched the boundaries of performance and digital art and film/stage direction, and now I venture into a new field of research, exploring existing systems of knowledge transfer and communication. Academic lecturing is one of such systems. A lecturer lives and works within an established social system of codes and signs, which is, however, constantly personalized by him or her. Lecturers send their messages across both from within a system and as individuals. They are, in a sense, performers who act according to the direction, but also make their

são, em certo sentido, performers que atuam de acordo com a direção, mas também fazem suas interpretações particulares. Esse complexo sistema semiótico é adotado por mim como exemplo, usando diversos “catalisadores” – outros sistemas estabelecidos, neste caso o teatro e o mito antigos – para inicialmente revelar e salientar as particularidades da semiótica na palestra acadêmica. Então eu re-sintetizo tudo em um novo conjunto, que é uma combinação do acima citado em forma de criação artística. Meu experimento é facilitado e enriquecido pelo uso de novas tecnologias, que permitem ao mesmo tempo improvisar e criar uma experiência estética única, enquanto exploro os elementos de um novo “sistema” em formação. O título do projeto reflete seus principais parâmetros, ou seja, a contribuição do palestrante acadêmico ao conhecimento e à expansão do pensamento como paralelo à contribuição do herói mítico Prometeu para o esclarecimento e a potencialização da humanidade. Com este experimento tento definir um novo meio de expressão para mim mesmo como diretor, que vou elaborar através de uma série de performances similares, com a participação de vários palestrantes explorando temas diferentes. Ao mesmo tempo, ofereço a um público amplo a oportunidade de questionar sistemas estabelecidos e participar da criação de novos, que refletem o pensamento e o comportamento contemporâneos.

Christos Prossylis é um artista de mídia e Internet, diretor de cinema e teatro e escritor. Christos nasceu em Atenas (Grécia) em 1969. Estudou atuação, direção de cinema e televisão e teatro na Universidade Nacional e Kapodistrian em Atenas, e tem mestrado em artes digitais da Escola de Belas Artes de Atenas e Universidade Técnica Nacional de Atenas (departamento de engenharia elétrica e computação). Atualmente faz pesquisa de doutorado na Universidade Middlesex em Londres. Desde 1989 colaborou com teatro experimental, grupos de performance e teatro livre, participando de várias performances e seminários. Desde 1995 realiza pesquisas e experimentos com prática teatral, cinema e vídeo, videoarte e expressão artística em mídias mistas, usando novas tecnologias (cinema e vídeo, arte computadorizada, net-arte, aplicações multimídia, etc.). É membro do International Theater Institute e Directors Guild (membro das federações européia FERA e internacional MEI).

own particular interpretations. This complex semiotic system is taken as an example by myself, using a number of “catalysts” – other established systems, in this case ancient drama and myth – to initially unpack and highlight the particulars of the semiotics of academic lecturing. I then eventually re-synthesize everything into a new whole that is a combination of the above in the form of artistic creation. My experimentation is facilitated and enriched by the use of new technologies, which enable me to both improvise and create a unique aesthetic experience, while exploring the elements of a new “system” in the making. The title of the project reflects its main parameters, namely the contribution of the academic lecturer to knowledge and a furthering of thought as a parallel to the mythical hero Prometheus’ contribution to the enlightenment and empowerment of humankind. With this experiment I try to define a new expressive means for myself as a director, which I will elaborate through a series of similar performances, with the participation of different lecturers exploring different themes. At the same time, I offer a wide audience an opportunity to question established systems and participate in the creation of new ones, which reflect contemporary thought and behavior.

Christos Prossylis is a media/net artist, film/theater director and writer. Christos was born in Athens (Greece) in 1969. He studied acting, film and television direction and theater at the National and Kapodistrian University in Athens, and holds a master’s degree in digital arts from the Athens School of Fine Arts and National Technical University of Athens (Electrical and Computer Engineering Department). He is currently a Ph.D. researcher at Middlesex University, London. Since 1989 he has collaborated with experimental theater, performing groups, and free theater, participating in many performances and seminars. Since 1995 he has conducted research on and experimented with theatrical practice, film and video, videoart and the artistic expression in mixed media, using new technologies (film and video, computer art, net art, multimedia applications, etc.). He is a member of the International Theater Institute and Directors Guild (member of European Federation F.E.R.A. and International Federation M.E.I.).

Eletronic Shadow [Naziha Mestaoui, Yacine Aït Kaci]_FRA

H2O

H2O é uma instalação imersiva, interativa e narrativa. O conjunto se desloca ao redor de uma grande piscina cheia de água e se metamorfoseia continuamente segundo os gestos da silhueta feminina vivendo o ciclo de um dia. No chão, um tapete permite que os visitantes entrem em cena; sua presença provoca o aparecimento de uma segunda silhueta, um homem. A presença do homem não parece perturbar o ciclo da mulher, mas as duas silhuetas vivem como um casal em duas solidões superpostas.

Fundado em Paris por Naziha Mestaoui (1975), arquiteta (LaCambre, Bruxelas), e Yacine Ait Kaci (1973), diretora (Ensad, Paris). Electronic Shadow [Sombra Eletrônica] é uma plataforma de design híbrido cuja atividade se baseia em pesquisa e inovação, dos pontos de vista artístico e tecnológico (sistema patenteado baseado em projeção de imagem/espço).

Glauce Rocha de Oliveira_BRA

VR: *Virtualidade Real*

Numa situação em que coexistem características da “cultura da página” e da “cultura da tela” (Kress, 2003), esta nos faz ver a página além de suas margens e aquela nos faz deixar a virtualidade da tela às margens da realidade. Contrariamente a essa maneira tradicional de tratar a cultura da tela como cópia de segunda-mão da realidade, acreditamos que virtualidade da tela é uma construção social baseada na visualidade (Souza, 2001; Oliveira, 2002; e Burnett, 2005), por isso, distinta da organização verbal da página. Este trabalho tem o objetivo de refletir sobre isso, destacando que ambas as culturas fazem parte de duas ontologias distintas.

Glauce Rocha de Oliveira, bacharel, mestre e doutoranda em letras pela USP, é pesquisadora sobre visualidade, multimodalidade e hipermodalidade.

H2O

H2O is an immersive installation, interactive and narrative. The set deploys around a large pool filled with water and metamorphoses continuously according to the feminine silhouette’s gestures living a daily cycle. On the ground, a carpet allows the visitors to enter the scene; its presence launches the apparition of a second silhouette, a man. The presence of the man doesn’t seem to perturb the woman’s cycle but the two silhouettes live like a couple in two superimposed loneliness.

Founded in Paris by Naziha Mestaoui (1975), architect (LaCambre, Brussels), and Yacine Ait Kaci (1973), director (Ensad, Paris). Electronic Shadow is a hybrid design platform whose activity is based on research and innovation on both the artistic and technological point of view (patented system based on space/image projection).

VR: *Virtuality as Reality*

In a context where characteristics of “the world as told” and “the world as shown” (Kress, 2003) coexist, the former makes us see the page beyond its margins, whereas the latter makes us marginalize the virtuality of the screen. Contrary to this traditional approach to the virtuality of the screen as a second-hand copy of reality, we believe that the virtuality of “the world as shown” is a socio-historic construction based on visuality (Souza, 2001; Oliveira, 2002; Burnett, 2005). Therefore, it is completely different from the verbal organization of the page. The objective of this paper is to look into this matter, highlighting that both “the world as told” and “the world as shown” belong to two different ontologies.

Major in language from the University of Sao Paulo (USP), where she took her master’s and is taking her doctorate, Glauce Rocha de Oliveira is a researcher in visuality, multimodality, and hipermodality.

Guto Requena_BRA

Habitaes Interativos: entre o pixel e a arquitetura

A apresentação propõe um mapeamento das novas pos-turas arquitetônicas advindas do universo da cultura digital. A pesquisa de mestrado intitulada “Habitação e Novas Mídias” encontra-se em fase de finalização no Nomads.usp–Núcleo de Estudos de Habitaes Interati-vos, na Universidade de São Paulo, com financiamento Fapesp, analisando um conjunto de arquitetos, em vários países, que têm procurado explorar conceitos advindos do campo da virtualidade em seus trabalhos e reflexões. Quando o programa escolhido é o dos espaços de habi-tar, exames mais minuciosos têm mostrado que grande parte dessa produção contém inovações formais, sem, no entanto, propor-se repensar as funções dos espaços domésticos. As formas de diálogo mediatizado, estimu-ladas pela contínua oferta de novos equipamentos pelo mercado, possibilitando outras maneiras de comunicar-se à distância, estão contribuindo para o surgimento de padrões de sociabilidade até então desconhecidos, reformulando demandas sobre o desenho desses inte-riores domésticos. Alguns arquitetos internacionais têm em comum uma grande familiaridade com esses meios, mesclando com facilidade elementos de universos virtu-ais e do mundo concreto, explorando linguagens visuais, arquitetônicas e artísticas híbridas, construindo de for-ma empírica a noção de espaços igualmente híbridos.

Graduado pelo curso de arquitetura e urbanismo da Universidade de São Paulo e com sua pesquisa de mestrado em andamento pela mes-ma universidade, o arquiteto integra a equipe de pesquisadores do NOMADS.usp–Núcleo de Estudos de Habitaes Interativos, com a pes-quisa intitulada “Habitação e Novas Mídias: Uma análise do Processo de Criação Digital”. O arquiteto vem investigando critérios para o redesenho da habitação contemporânea, bem como trabalhando em campos disciplinares das artes digitais, como design, fotografia, ceno-grafia e mídias interativas.

Interactive Habitats: between pixel and architecture

This presentation proposes a mapping of new architectu-ral positions emerging from the digital culture universe. It is part of a master’s research titled “Housing/Inhabitation and New Media” which is in its final phase, undertaken at Nomads.usp–Center for Interactive Living Studies of the University of São Paulo, and supported by Fapesp. The re-search analyzes a set of architects from different coun-tries who have looked forward to explore concepts from the field of virtuality in their works and reflections. Since the chosen program is the living space, careful examina-tions have shown that great part of this production con-tains formal innovations, without, however, considering a deep reflection about the functions of the domestic space. The forms of media dialogue stimulated by market offers of new equipments that allow distinct ways of re-mote communication, contribute to the emergence of so-cial standards so far unknown. Such things are, therefore, reformulating demands on the drawing of these domestic interiors. Some international architects have in common a great familiarity with these concepts, easily hybridizing elements of virtual universes and the concrete world, ex-ploring hybrid visual languages, architecture, and art.

Graduated by the course of architecture and urbanism at the University of São Paulo and with his master’s research in progress by the same university, the architect integrates the NOMADS.usp research-ers team–Center for Interactive Livings Studies, with the research “Habitatation and New Media: An analysis of the Digital Creation Process”. The architect investigates criteria for the redesign of contemporary do-mestic spaces, as well as working in fields of digital arts, design, photog-raphy, theatrical design, and interactive media.

Hernani Dimantas_BRA

*Multidão Hiperconectada–
resistência e descentralização*

A cibercultura estuda o impacto das tecnologias digitais na sociedade, ou, mais especificamente, o impacto da migração de uma sociedade de massa para uma socie-dade em rede. A Linkania é um conceito que tenta expli-car a caordem do sistema e na inter-relação das pessoas ou dos links. As multidões vêm a contrapor o poder do império globalizado. Um processo de resistência emer-ge desta linkania das multidões e aponta para um novo paradigma nas relações da microfísica do poder. A par-tir desses enfoques vê-se a existência de novos meios e métodos de produção e agenciamento das relações en-tre pessoas e instituições. Aponta, pela via das teorias, entre outros, de Gilles Deleuze e Toni Negri, mudanças em todos os aspectos da sociedade. Formula a hipótese do nascimento da linkania, caracterizada pela multipli-cação das vozes e pela descentralização da informação, do conhecimento e das decisões.

Hernani Dimantas: Desde 1997 se dedica ao estudo, debate e constru-ção de projetos colaborativos. Publicou vários artigos sobre a internet. Autor do livro “Marketing Hacker–a revolução dos mercados” (Rio de Janeiro, Garamond, 2003) e é co-autor de “Software Livre e Inclusão Digital” (São Paulo, Conrad, 2003), “Derivas–cartografias do ciberes-paço” (São Paulo, AnnaBlume, 2004) e “DiY Survival–there is no sub-culture only subversion” (UK, c6.org). Dimantas foi editor do projeto www.marketinghacker.com.br. Foi fundador, juntamente com Felipe Fonseca, do projeto Meta:Fora, um projeto independente focado nas novas possibilidades catalisadas pelas tecnologias informacionais. O MetaFora derivou para outros projetos como MetaReciclagem–www.metareciclagem.com.br. Hernani Dimantas está terminando o mestra-do em comunicação e semiótica na PUC-SP sobre o tema Linkania–a sociedade da colaboração; estes projetos têm dialogado como vários atores em políticas e ações em todas as instâncias de governo.

*Hyperconnected Multitude–
resistence and decentralization*

Based on an inside-out perspective and emergent theo-ries, this paper analyzes the emergence and development of cyberculture in Brazil, as well as its insertion in diffe-rent scopes of society. It analyzes communication strate-gies, online collaboration projects, and how these actions are present in new social activities, public policies, in the market and communication. Supported by Gilles Deleuze’s and Toni Negri’s theories, among others thinkers, new ways and methods of production and new relations among people and institutions are understood as the ba-ses of changes in all major aspects of Brazilian society. It formulates the hypothesis of the birth of “linkania”, cha-racterized by the multiplication of voices and the decen-tralization of information, knowledge, and decisions.

Hernani Dimantas: Since 1997 he dedicates to the study, debate and build-ing of collaborative projects. He has published several articles related to internet. Author of “Marketing Hacker–the markets revolution” (Rio de Janeiro, Garamond, 2003) and co-author of “Software Livre e Inclusão Digital” (Free Software and the digital divide) (São Paulo, Conrad, 2003), “Derivas–cartografias do ciberespaço” (São Paulo, AnnaBlume, 2004) and “DiY Survival–there is no subculture only subversion” (UK, c6.org). Dimantas has been the editor of www.marketinghacker.com.br project. He has founded with Felipe Fonseca The MetaFora project, an indepen-dent project focused on the new possibilities pumped on by informa-tional technologies. The MetaFora project has derived in some others projects like MetaReciclagem–www.metareciclagem.com.br. Hernani Dimantas courses the master’s degree at PUC-SP in communication and semiotics; his workpaper is about Linkania–the collaboration society; these projects are dialoguing with several actors, and all together with others contributions, is on the basis of the policies and actions on sev-eral levels of the Brazilian government.

Inês Mécia de Albuquerque, Ricardo M. S. Torres_PRT

A rede e a obra: uma nova abordagem a partir do processo interativo

Os novos meios de comunicação assumem hoje em dia um papel de maior relevo na construção simbólica do social. A Internet é um dos meios que mais contribuem para a divulgação de qualquer tipo de informação, e da mesma forma para a divulgação de um tipo específico de criação artística: a net-art, feita na e para a rede. A net-art contribui para a redefinição do papel do artista, do fruidor/usuário, e da obra de arte. A partir da análise do processo interativo na Internet, e na arte de Internet, é possível propor uma nova hipótese para a obra.

Inês Mécia de Albuquerque: Nasceu em Lisboa, Portugal, em 1981. Licenciada em design de comunicação (2005) pela Escola Superior de Tecnologias e Artes de Lisboa, Portugal. Doutoranda no programa Pensamiento y praxis en el arte actual, pela Universidad del Pais Vasco, Espanha. Participação desde 2004 no projecto CIDAE: organização, investigação e formação nas áreas de design e arte (www.cidae.net).

Ricardo M. S. Torres: Nascido em Lisboa, Portugal, em 1979. Conclui atualmente a dissertação de licenciatura em sociologia, sobre o tema “Identidades Culturais”, no Instituto Superior de Ciências de Trabalho e da Empresa–ISCTE (www.iscte.pt). Áreas científicas de interesse: cultura, identidade, globalização, Internet.

Ivani Santana_BRA

VERSUS: a interatividade entre corpos no ambiente sensível e no ciberespaço

Esta pesquisa propõe analisar o relacionamento entre o corpo e a tecnologia no campo da dança, fazendo uma reflexão sobre a interação da dança no ciberespaço. Fundamentada na teoria semiótica e nos conceitos da perspectiva do “embodied”, e de uma abordagem estética vinda da análise de minha recente performance telemática VERSUS, será discutida a interatividade entre corpos localizados em espaços remotos e dançando em “palcos inteligentes” através da Internet. “Palco inteligente” é um ambiente sensível que reage a partir de comandos do corpo do bailarino através de um sistema computacional que utiliza o software Isadora e sensores. A obra telemática VERSUS foi apresentada no ano passado durante a 3a. Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação, no lançamento da nova banda da rede óptica brasileira (10 Gigabits), e em homenagem ao 20º aniver-

The network and the work: a new approach from the interactive process

The new media have today a very important role in the symbolic social construction. The Internet is one of the most relevant vehicles in diffusing information—any kind of it—and, at the same time, the pathway to a new breed of artistic creation: net-art, originated in the net and made for the net. Net-art helps redefining the artist, the user and the work of art. Analyzing the interactive processes in the Internet, and in web art, it becomes possible to advocate a new conceptualization for the work of art.

Inês Mécia de Albuquerque: Born in Lisbon, Portugal, 1981. Graduated in communication design (2005) from Escola Superior de Tecnologias e Artes de Lisboa, Portugal. PhD graduate student in Pensamiento y praxis en el arte actual, at Universidad del Pais Vasco, Spain. Participating since 2004 in the CIDAE project: organization, investigation and education in design and art (www.cidae.net).

Ricardo M. S. Torres: Born in Lisbon, Portugal, 1979. He is presently finishing his college dissertation, about “Cultural Identities”, at Instituto Superior de Ciências de Trabalho e da Empresa–ISCTE (www.iscte.pt). Investigation areas of interest: culture, identity, globalization, Internet.

VERSUS: interactivity among bodies in the sensible environment and in cyberspace

This essay analyses the relationship between body and technology in the field of dance, proposing a reflection on the idea of dance interaction in cyberspace. Grounding this research in the theoretical approach of semiotics and the embodiment perspective, and the aesthetic approach coming from my recent telematic piece—VERSUS, I discuss the interactivity between bodies placed in remote spaces and dancing on “intelligent stages” through the Internet. This “intelligent stage” is a sensible environment that reacts to the bodies’ commands through the computer system, using Isadora software and sensors. The telematic piece VERSUS was presented last year during the 3rd National Conference of Science, Technology and Innovation, in the opening of the new backbone of the Brazilian optical network (10 Gigabits), and in homage to the 20th anniversary of the Ministry of Science and Technology

sário do Ministério de Ciência e Tecnologia (maiores informações: www.rnp.br). Esse projeto foi criado com a colaboração da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) e do laboratório de Vídeo Digital (LAVID/UFPB) sob a coordenação do Dr. Guido Lemos.

Coreógrafa, trabalha com novas mídias desde 1994. Criadora de várias obras em dança-tecnologia, as quais têm participado de festivais importantes no mundo. Mestre e doutora em comunicação e semiótica (PUC-SP). Professora da UFBA (graduação e pós-graduação em dança). Coordenadora do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança. Autora do livros “Corpo Aberto: Cunningham, Dança e Novas Tecnologias” (SP: EDUC, 2002) e “(Sopa de) carne, osso e silício” (no prelo), além de vários artigos escritos para revistas e periódicos.

Ji Lee_BRA_USA

Projeto Balão

Manifesto “Projeto Balão”—Nossos espaços coletivos estão sendo cada vez mais invadidos pela propaganda. Os muros dos prédios, os transportes públicos, os outdoors gritam uma mensagem comercial atrás da outra. Antes considerados “públicos”, esses espaços vêm sendo tomados pelas corporações para propagar suas mensagens com fins lucrativos. Armadas com verbas gigantes, elas adotam estratégias de marketing cada vez mais agressivas e manipuladoras. Nós, os “consumidores”, somos ao mesmo tempo alvos e vítimas desse ataque da mídia. O Projeto Balão é o contra-ataque. Os balões são as munhões. Uma vez colados por cima das propagandas, os balões transformam o monólogo corporativo em diálogo público. Eles servem como convites abertos às pessoas, que podem preenchê-los com qualquer forma de expressão, sem censura. Mais balões significam mais espaços livres, mais interações públicas, mais reações aos acontecimentos do presente e, acima de tudo, mais imaginação e diversão. Foram impressos 30.000 adesivos em forma de balãozinho de história em quadrinhos para serem colados sobre as propagandas nas ruas de Nova York. Os pedestres anônimos os preenchem e Ji fotografa os resultados que são mostrados no website e livro recém-publicado, “Talk Back: The Bubble Project”.

Ji Lee nasceu em Seul, Coréia do Sul, e cresceu em São Paulo, Brasil. Hoje ele mora em Nova York e trabalha como diretor de arte em agências de publicidade internacionais como Saatchi & Saatchi, BBDO e Wieden & Kennedy. Ji Lee também é autor do livro premiado “Univers Revolved: o alfabeto 3-dimensional” (universrevolved.com) e do livro recém-publicado “Talk Back: The Bubble Project”.

(more information at: www.rnp.br). This project was created with the collaboration of the National Education and Research Network (RNP) and the Digital Video Lab (LaVID/UFPB) under the coordination of Dr. Guido Lemos.

Choreographer working with new media since 1994. She has several pieces in dance-technology and attended many important international festivals. Master and Ph.D. in communication and semiotics (PUC-SP). Professor at the University of Bahia (graduate—postgraduate studies in dance). She heads the Technological Poetics in Dance Research Project. Author of the books “Corpo Aberto: Cunningham, Dança e Novas Tecnologias” (SP: EDUC, 2002) and “(Sopa de) carne, osso e silício” (forthcoming), besides several articles to magazines and journals.

Bubble Project

The Bubble Project Manifesto—Our communal spaces are overrun with ads. Building walls, bus stops, phone booths and subways scream one message after another at us. Once considered “public”, these spaces are increasingly being seized by corporations to propagate their messages solely in the interest of profit. Armed with heavy budgets, their marketing tactics are becoming more and more aggressive and manipulative. We, the public, are both targets and victims of this media attack. The Bubble Project is the counterattack. The Bubbles are the ammunition. Once placed on ads, these stickers transform the corporate monologue into a public dialogue, encouraging anyone to fill them in with any expression free from censorship. More Bubbles mean more freed spaces, more sharing of personal thoughts, more reactions to current events, and, most importantly, more imagination and fun. Ji printed 30,000 stickers in the shape of speech-bubbles to place them on ads on New York streets. Passersby fill them in and Ji photographs the results. They are shown in the website and in the recently published book, “Talk Back: The Bubble Project”.

Ji Lee was born in Seoul, South Korea, and was raised in São Paulo, Brazil. He lives in New York and works as an independent art director for various international advertising agencies, including Saatchi & Saatchi, BBDO, and Wieden & Kennedy. Ji is also the author of the award-winning illustrated book, “Univers Revolved: a 3-Dimensional Alphabet” (universrevolved.com).

Jorge Ferreira Franco, Roseli de Deus Lopes, Nilton Ferreira Franco, Sandra Regina Rodrigues da Cruz_BRA

Usando mídias digitais na construção colaborativa e interdisciplinar de conhecimento

Este trabalho apresenta experiências educacionais inter e transdisciplinares que propiciaram a pesquisadores, educadores e educandos ampliarem conhecimento usando a sinergia que envolve arte, ciência, cultura, educação e tecnologia. A realização das experiências tem suporte no uso de mídias digitais englobando os conceitos de hiper-mídia, “procedural literacy”, visualização de informação e resolução de problemas. Como consequência das experiências, houve adaptação e aplicação prática dos conceitos investigados através do uso instrumental de técnicas de visualização de informação relativas à realidade virtual de baixo custo, mídias e tecnologias interativas como suporte ao agrupamento e expressão de idéias. A construção deste trabalho, além de ter aportes tecnológicos e pedagógicos efetivos, teve embasamento na ampliação da interatividade e dos aspectos afetivos e empáticos entre pesquisadores, educadores e educandos.

Jorge Ferreira Franco: doutorando na Escola Politécnica, USP. O objeto de pesquisa é sinergia entre a engenharia eletrônica e a educação com base em sistemas eletrônicos interativos. Mestre em ambientes virtuais pela Universidade de Salford, Inglaterra. Pedagogo com ênfase em administração escolar e professor de língua inglesa na rede municipal de São Paulo. Atualmente é professor orientador de informática educativa no laboratório de informática da escola.

Roseli de Deus Lopes: PhD em engenharia eletrônica, pesquisadora e professora assistente em circuitos eletrônicos na Escola Politécnica, USP. Suas especialidades são ambientes cooperativos de aprendizagem e trabalho suportados por meios eletrônicos interativos, visualização científica e processamento digital de imagens em três dimensões. Atualmente coordena a Feira Brasileira de Engenharia e Ciências – FEBRACE.

Nilton Ferreira Franco: Mestrando no curso de educação, arte e história da cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. É pós-graduado em psico-pedagogia e professor de história na rede pública estadual de São Paulo.

Sandra Regina Rodrigues da Cruz: Professora de matemática na rede pública municipal de ensino de São Paulo. Pós-graduada em pedagogia com ênfase em administração escolar. Atualmente é professora orientadora de informática educativa no laboratório de informática da escola.

Using digital media in collaborative and interdisciplinary knowledge construction

This work presents inter and transdisciplinary educational experiences that provided to researchers, educators and children an improved knowledge using the synergy among art, science, culture, education, and technology. Using digital media involving the concepts of hypermedia, procedural literacy, information visualization and problem-solving supports the experience’s implementations. The experiences brought about adaptation and practical application of investigated concepts through the use of interactive instrumental techniques of information visualization related to low-cost virtual reality, media and interactive technology as a support for grouping and expressing ideas. This work’s construction, far beyond the effective technical and pedagogic resources, was based on the intensification of interactivity, affective and empathic aspects among educators, researchers, and pupils.

Jorge Ferreira Franco: PhD student and researcher, Laboratory of Integrated Systems at Polytechnic School of the University of São Paulo. The investigation is related to the convergence of electronic engineering and education through web-based information visualization and interactive electronic systems. Master in virtual environments by the University of Salford, England. Pedagogue specialized in school management and English teacher at the São Paulo municipal school network. Currently acting as professor supporting other teachers and students at the school’s computer lab.

Roseli de Deus Lopes: PhD in electronic engineering, researcher, teaching assistant in electronic circuits at Polytechnic School, specialized in cooperative learning and work environments supported by electronic interactive media, scientific visualization and tri-dimensional images digital processing. She is also coordinator of Brazilian Engineering and Scientific Fair – FEBRACE.

Nilton Ferreira Franco: He is doing his master’s course on education, art, history of culture at Universidade Presbiteriana Mackenzie. He is a psycho-pedagogue and teaches history at a state public school.

Sandra Regina Rodrigues da Cruz: She is a math teacher in the municipal school network in São Paulo. She is a professor who supports other teachers and students at the school’s computer lab, and a pedagogue specialized in school management.

Karla Schuch Brunet_BRA

Uma visão da colaboração: Classificando formatos de projetos de redes colaborativas

Este trabalho apresenta formatos de colaboração na internet. O mesmo faz parte de um estudo maior sobre projetos de network que produzem mudança social e/ou cultural. Estes são projetos na Internet que envolvem colaboração, interação, intercâmbio, troca... Não é intenção analisar o network em si, como uma rede, mas sim projetos de network que usam a rede para, de forma colaborativa, desenvolver trabalhos e/ou propiciar comunicação, interação e produção. O que interessa não é o network de computadores, mas de pessoas usando computador como instrumento. Primeiramente foi feita uma pesquisa sobre teoria de colaboração e sobre projetos colaborativos que são precursores dos projetos de network. Logo após foram selecionados cem projetos para uma base de dados e investigação. Como consequência desta análise e estudo, foram classificados formatos de colaboração, divididos em duas categorias: uma categorização baseada no modo como o resultado da colaboração é mostrado ao internauta, e outra na estrutura política envolvida na colaboração. Os projetos selecionados possuem uma proposição social e/ou cultural. Seu objetivo está baseado em qualquer tipo de mudança, melhoramento, adição ou contribuição nessas áreas. Alguns deles são comunidade virtual, cidade digital, rádio livre, jornalismo alternativo, ações em grupo, narrativa coletiva, documentário participativo, plataforma p2p, música colaborativa, inclusão digital, ou criação cooperativa artística. Através da colaboração, esses projetos alcançam seus objetivos, tais como questionamento, criação e ação coletiva. São, sobretudo, modelos para uma organização social e o trabalho comunitário descentralizado, tanto online quanto offline.

Karla Schuch Brunet nasceu em Santa Maria, RS, em 1972. É formada em comunicação social e letras. Com uma bolsa de estudos, morou nos Estados Unidos para fazer mestrado (master in fine arts), onde também trabalhou como designer gráfica. De volta ao Brasil, participou de diversos projetos envolvendo fotografia e Internet, e, por alguns anos, trabalhou como designer. Quando em São Paulo, ensinou imagem digital na ESPM e na Universidade Anhembi Morumbi. Hoje, com outra bolsa de estudos, vive na Espanha, onde está escrevendo sua tese de doutorado sobre projetos de network.

A view on collaboration: Classifying formats of collaborative network projects

This paper presents formats of collaboration. It is part of a larger study on network projects that produce cultural and/or social change. These are projects on the Internet that involve collaboration, interaction, interchange, exchange... It is not the intention to analyze the network itself, as a net, but rather network projects that use the net to, in a collaborative way, develop a work and/or make people communicate with each other, interact, produce. What interests me is not the computer network, but the network of people using computers as a tool. Initially I did some research on the theory about collaboration and on collaborative projects that are precursors of the current network projects. Afterwards, I selected one hundred projects to a database and survey. As a result of this analysis and study, formats of collaboration were classified and divided in two categories: one based on the way the result of collaboration is presented to the Internet user, while the other one on the political structure involved on the collaboration. The selected projects have a social and/or cultural intention. Their objective is based on any sort of change, improvement, addition or contribution in those two areas. Some are virtual communities, digital cities, open radios, alternative journalism, group actions, collective narrative, participatory documentary, p2p platform, collaborative music, community digital inclusion or cooperative art creation. Through collaboration, these projects attain their goals, such as collective questioning, creation, and action. They are, above all, formats for a decentralized social organization and communal work, both online and offline.

Karla Schuch Brunet was born in Brazil in 1972. She has a degree in social communication and another in language. She received a grant for a MFA (master in fine arts) in the US, where she studied and worked in digital imaging for three years. Back to Brazil, she participated in different projects involving photography and Internet, and worked for a few years in commercial design. She taught multimedia in two universities in São Paulo. Currently, with another scholarship from the Brazilian government, she lives in Spain to write a PhD thesis on network projects.

Kònic Thtr [Alain Baumann, Rosa Sánchez]_ESP

e-motive

A proposta artística da instalação e-motive aborda a relação e a sustentabilidade de ações humanas sobre seu ambiente urbano e natural. Essas ações e sua repercussão em nosso hábitat têm um importante impacto social e cultural, e e-motive dirige-se aos visitantes, incentivando sua participação através da interatividade.

Em e-motive, os participantes podem criar ambientes virtuais mutáveis dentro da instalação. Os visitantes também podem tomar decisões quanto à evolução desses ambientes, mas essas decisões devem ser negociadas com os demais participantes.

Três temas diferentes surgem na peça: Planejamento Urbano; Clima, sobre o aquecimento global; e Ecologia, sobre a relação homem-natureza. Os temas são definidos por vídeos curtos em *loop* gravados por Kònic Thtr e projetados nas arquiteturas digitais em 3D de *e-motive*. Um software de computador recebe a informação enviada pelos diversos dispositivos de interação. Usando algoritmos originários da inteligência artificial, essa informação é interpretada e a intervenção dos usuários é classificada em graus de intencionalidade. Elementos autônomos simples formam-se de acordo com essa interpretação, e esses elementos interagem para formar um visualização e interação duradouras dos participantes da instalação.

Rosa Sánchez e Alain Baumann geram idéias conceituais, criativas e tecnológicas em Kònic Thtr. Sua colaboração começou em 1990 sob esse nome e resultou em vários projetos de instalação/performance.

Kònic Thtr é um selo multimídia baseado em Barcelona, Espanha, especializado na criação de projetos artísticos que incluem sistemas em tempo real. Ele desenvolve peças de exposição e performances ao vivo que contam com tecnologia interativa, linguagens multimídia e audiovisual, música, teatro e dança. Na imprensa especializada, Kònic Thtr aparece como pioneiro na apresentação de instalações multimídia e performance em nível internacional.

e-motive

The artistic proposal of the installation e-motive approaches the relationship and sustainability of human actions upon their urban and natural environments. These actions and their repercussion on our habitat have an important social and cultural impact, and e-motive addresses visitors, encouraging their participation through interactivity.

In e-motive, the participants can create changing virtual environments inside the installation. The visitors can also take decisions as to the evolution of these environments, even though these decisions have to be negotiated with the other interacting participants.

Three different themes appear in the piece: City Planning, on development and urban planning; Climate, on global warming; and Ecology, on the man-nature relationship. The themes are defined by short video loops shot by Kònic Thtr and which appear projected onto the digital 3D architectures of e-motive.

A computer software receives the information sent by the different interacting devices. Using algorithms coming from artificial intelligence, this information is interpreted and the intervention of the users is classified in degrees of intentionality. Simple autonomous elements are formed according to this interpretation and these elements interact between them to build a long term visualization and interaction of the participation in the installation.

Rosa Sánchez and Alain Baumann generate conceptual, creative and technological ideas in Kònic Thtr. Their collaboration has started in 1990 under this name, and resulted in several installation/performance projects.

Kònic Thtr is a multimedia label based in Barcelona, Spain, specialised in the creation of artistic projects that incorporate real-time systems. It develops exhibition pieces and live performances that rely upon interactive technology, audiovisual, and multimedia languages, music, theatre, and dance. In the specialized press, Kònic Thtr appears as a pioneer in the presentation of intermedia installations and performance at international level.

Lori Talley, Judd Morrissey_USA

The Error Engine

É uma obra de linguagem em auto-evolução, um ciclo virtual que assume a forma visual de uma página digital fluida, em contínua transformação, tecendo-se e retecendo-se em reação às interações do leitor. O texto é ampliado e interrompido pelas tentativas da máquina, um programa de software que utiliza algoritmos evolucionários para ler as camadas de seu próprio código-fonte e preencher as lacunas na narrativa com material obtido de fontes na web.

Lori Talley é bacharel em música e artes integradas pelo Bard College, onde trabalhou com o compositor e teórico Benjamin Boretz. Obteve o mestrado na School of the Art Institute of Chicago. Seu trabalho em literatura eletrônica e composição é amplamente reconhecido e participou de várias exposições internacionais.

Lucia Leão_BRA

Corposcópio e a emergência do corpo coletivo

Corposcópio é uma performance interativa, colaborativa e multimídia, composta por elementos visuais, sonoros e sinestésicos. O projeto integra tecnologias sem fio, celulares e danças circulares. As imagens são manipuladas em tempo real e projetadas em telões, propiciando uma percepção expandida do corpo, suas representações e a emergência do corpo coletivo.

Artista interdisciplinar, doutora em comunicação e semiótica pela PUC-SP e pós-doutora em artes pela Unicamp. Autora de dezenas de artigos sobre arte e novas mídias e dos livros “O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço” (Iluminuras, 1999) e “A estética do labirinto” (Anhembí Morumbi, 2002). Organizou as coletâneas, com artigos internacionais, “Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo” (Iluminuras, 2002), com indicação para o Prêmio Jabuti; “Cibercultura 2.0” (Nojosa, 2003); e “Derivas: cartografias do ciberespaço” (Annablume, 2004). É professora na PUC-SP e no Centro Universitário Senac. Como artista, expôs, entre outros lugares, no Isea 2000, Paris; Museu de Arte Contemporânea de Campinas (MACC); XV Bienal Internacional de São Paulo; II Bienal Internacional de Buenos Aires; e ArtMedia, Paris. Seu trabalho está catalogado no Rhizome. Site <http://www.lucialeao.pro.br/>.

The Error Engine

It’s a self-evolving language work, a virtual loom that takes the visual form of a single, fluid digital page, continuously transforming, weaving and re-weaving itself together in response to the interactions of the reader. The text is extended and interrupted by attempts of the engine, a software program utilizing evolutionary algorithms, to read into the layers of its own source code and to fill the holes in the narrative with material gleaned from sources on the web.

Lori Talley holds a BA in Music Program Zero and Integrated Arts from Bard College, where she worked with composer and theorist Benjamin Boretz. She earned her MFA at the School of the Art Institute of Chicago. Talley’s work in electronic literature and composition is widely recognized and has been included in several international exhibitions.

Corposcope and the emergence of the collective body

Corposcope is an experimental collaborative performance that associates circle dance and mobile technologies. The purpose of the interactive performance is to simultaneously stimulate the perception of the media in contemporary reality and the collective body emergence. Corposcope departs from the experience of circle dance, a very ancient group activity, present in different cultures in the world, and aggregates real-time image manipulation, software art, VJ, and remix aesthetics.

Lucia Leão is an interdisciplinary artist who has been leading research in art and technologies since 1989. She received her MA and PhD degrees in communication and semiotics: information technology from PUC–SP (Sao Paulo Catholic University), Brazil. Lucia Leão is professor at the Computer Science Department at PUC-SP and at SENAC. She is 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). Leão’s 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 Art, Rio de Janeiro (2006).

Marcel.Lí Antúnez Roca_ESP

Quando penso sobre meu trabalho, o faço do presente em direção ao futuro. Suspeito que uma parte do meu trabalho consiste em tornar visível o que você não pode ver, o que você gostaria de ver, o que você sente. Sempre senti essa necessidade e sempre a mantive viva. Hoje esse sentimento é filtrado pelos sedimentos depositados pela experiência. Quando olho para o passado, percebo que muitas coisas que fiz foram produto de um impulso juvenil. E hoje, embora esse impulso continue plenamente vivo, as coisas assumem uma ordem, o sedimento torna-se um nome: carreira, universo, fábula. Carreira – No sentido de trabalhar numa certa direção, um rumo, um caminho. Universo – Construindo uma cosmogonia. Não à força, mas como uma réplica do mundo feita sob medida. Fábula – De como explicar as coisas. De aceitar a narrativa como uma das maneiras de exibir seu trabalho.

Marcel.Lí Antúnez Roca (Moià, 1959) é conhecido no cenário artístico internacional por suas performances mecatrônicas e instalações robóticas. Nos anos 90, suas performances mecatrônicas vanguardistas combinavam elementos como Bodybots (robôs controlados pelo corpo), Sistematurgia (narração interativa com computadores) e Dresskeleton (a interface esqueleto-corpo). Os temas explorados em seu trabalho incluem: o uso de materiais biológicos na robótica, como em JoAn? l'home de carn (1992); controle telemático por parte do espectador de um corpo estranho na performance EPIZOO (1994); a expansão dos movimentos corporais com dresskeletons nas performances AFASIA (1998) e POL (2002); coreografia involuntária com o Bodybot, REQUIEM (1999); e transformações microbiológicas nas instalações RINODIGESTIO (1987) e AGAR (1999). Atualmente ele trabalha na obra espacial e utópica TRANSPERMIA. Ele também foi um dos fundadores do La Fura dels Baus, trabalhou na companhia como coordenador artístico, músico e performer de 1979 a 1989.

When I think about my work, I do so from the present towards the future. I suspect that one part of my work consists in making visible what you can't see, what you would like to see, what you sense. I've always felt that urge and I've always kept it alive. Nowadays this feeling is filtered through the sediment laid down by experience. When I look back at the past, I perceive that a lot of the things I've done were a product of youthful impulse. And today, although that impulse is still fully alive, things take on an order, the sediment becomes a name: career, universe, fable.

Career – In the sense of working in a certain direction, a course, a path. Universe – Constructing a cosmogony. Not by force, but as a made-to-measure replica of the world. Fable – Of how to explain things. Of accepting narrative as one of the ways of exhibiting your work.

Marcel.Lí Antúnez Roca (Moià, 1959) is well-known in the international art scene for his mechatronic performances and robotic installations. In the nineties his avant-guard mechatronic performances combined such elements as Bodybots (body-controlled robots), Sistematurgy (interactive narration with computers) and dresskeleton (the exoskeleton body interface). The themes explored in his work include: the use of biological materials in robotics, as in JoAn? l'home de carn (1992); telematic control on the part of a spectator of an alien body in the performance EPIZOO (1994); the expansion of body movements with dresskeletons (exoskeletal interfaces) in the performances AFASIA (1998) and POL (2002); involuntary choreography with the bodybot REQUIEM (1999); and microbiological transformations in the installations RINODIGESTIO (1987) and AGAR (1999). He is currently working on the spatial and utopian artwork TRANSPERMIA.

Mariela Yeregui_ARG

Proxímica

Proxímica é uma instalação robótica interativa baseada em sistemas de multiagentes autônomos em forma de esfera. É uma comunidade de robôs que reage à presença de agentes externos (espectadores, limites físicos ou outras esferas). A proximica, como foi definida por Edward T. Hall, se concentra nas observações e teorias do uso do espaço pelo homem. Hall dividiu o espaço proxímico em quatro categorias, segundo a distância que os indivíduos colocam entre si: íntima, pessoal, social e pública. Caminhos, fluxos urbanos e cenas múltiplas dominam nossa experiência no contexto da sociedade de massas. Multidões frenéticas e horizontes vertiginosos, onde a proximidade dos corpos é quase inexorável. Paradoxalmente, nesse paroxismo de corpos próximos, o contato é evitado. Em uma sociedade fóbica, a mais ligeira fricção pode provocar a repulsa da derme. Corpos contíguos, mas obsessivamente comprometidos com a definição e a proteção da esfera pública e social. A dinâmica geral instala a metáfora social: indivíduos que estão constantemente se movendo e evitando outros indivíduos, mais preocupados com o “movimento” do que com o objetivo desse movimento. Mas, mesmo que o padrão de comportamento seja continuar se movendo, uma minoria (apenas uma bola) tentará contradizer as regras sociais dessa comunidade, visando o objetivo oposto: colidir com as outras entidades. O pano de fundo, de natureza caótica, implica um princípio geral: todo mecanismo opera sob condições de vagueza e incerteza. O contato entre indivíduos – qualquer fricção insignificante – é um momento efêmero e, devido a um gesto obsessivo e mecânico (afastar-se), não há possibilidade de que o nível público se torne privado ou íntimo. “Não quero que você me toque”, as bolas parecem querer expressar quando alteram seus cursos, afirmando a necessidade de autoconfinamento em seus próprios limites.

Nasceu na Argentina. Formada em artes e direção de cinema. Mestrado em literatura. Suas obras de arte incluem vídeo-instalação, net-arte, vídeo, ambientes interativos e robótica. Premiada em: Transitio MX Electronic Art Festival (México), Salón Nacional de Artes Visuales (Argentina), Beep Art Festival (Espanha). Professora na Universidade Nacional Tres de Febrero.

Proxemics

Proxemics is an interactive robotic installation based on systems of autonomous sphere-shaped multi-agents. It is a community of robots which reacts to the presence of external agents (spectators, physical limits or other spheres). Proxemics, as it was defined by Edward T. Hall, focuses on the observations and the theories of man's use of space. Hall divided the proxemics space into four categories, according to the distance that individuals state between them: intimate, personal, social and public. Paths, urban drifts and multiple scenes dominate our experience in the context of mass societies. Frenetic crowds and vertiginous horizons where the proximity of the bodies is almost inexorable. Paradoxically, in this paroxysm of close bodies, the contact is avoided. In a phobic society, even the slightest friction may provoke the repulsion of the dermis. Contiguous bodies but, obsessively, committed to the definition and the protection of the public and social sphere. The general dynamics installs the social metaphor: individuals which are continuously moving and avoiding other individuals, more concerned about “movement” than in the goal of these movements. But, even if the standard behavior is to keep on moving, a minority (only one ball) will try to contradict the social rules of this community, aiming at the opposite goal: colliding with the other entities. The background, of a chaotic nature, implies a general principle: the entire mechanism operates under conditions of vagueness and uncertainty. The contact between individuals – any insignificant friction – is an ephemeral moment and, due to an obsessive and mechanical gesture (move away), there is no possibility that the public level becomes an intimate or private one. “I don't want you to touch me”, the balls seemingly want to express when they modify their courses, affirming the necessity of self-confinement within their own boundaries.

Born in Argentina. Degree in arts and film directing. Master's in literature. Her artworks include video-installation, net-art, video, interactive environments and robotics. Awarded at Transitio MX Electronic Art Festival (Mexico), Salón Nacional de Artes Visuales (Argentina), Beep Art Festival (Spain). Professor at the Tres de Febrero National University.

Priscila Arantes_BRA

Estética emergente no contexto da produção artística contemporânea

Para alguns teóricos, a confluência entre as artes e as ciências, apesar de já ser de longa data, vem se estreitando na contemporaneidade. Com as tecnologias informacionais, esta influência tem-se tornado mais contundente, constituindo um dos eixos proeminentes das manifestações artísticas contemporâneas. Edmond Couchot, por exemplo, ao analisar os trabalhos artísticos que utilizam recursos computacionais, afirma que a ciência e a tecnologia vêm assumido uma importância cada vez mais decisiva sobre o mundo da arte, uma vez que os programas que “alimentam os computadores são elaborados a partir dos modelos provenientes quase todos deste novo lugar de interpenetração da ciência e da técnica, largamente favorecidos pelo desenvolvimento da informática, que é a tecnociência”. Dentro deste contexto percebem-se formas de experimentação que se desenvolvem em sinergia com os modelos e debates travados no mundo tecnocientífico, colocando em evidência fenômenos emergentes e condutas autônomas, quer dizer, estratégias cognitivas dentro do campo da criação. Arte generativa, vida artificial, arte e sistemas complexos, sistemas emergentes e instáveis, algoritmos genéticos têm sido alguns dos nomes utilizados para definir um campo emergente de criação que vem potencializando, paralelamente, a emergência de um novo segmento estético. O objetivo deste artigo, neste sentido, é o de explicitar a relação entre arte, ciência e tecnologia na contemporaneidade a partir do conceito de interestética, como uma das possibilidades para se pensar os desafios de uma estética contemporânea e emergente.

Priscila Arantes é crítica, teórica e pesquisadora em linguagem da arte e doutora em comunicação e semiótica pela PUC-SP. É coordenadora e professora da pós-graduação de “Mídias Interativas” do Centro Universitário SENAC e supervisora da habilitação em “Arte e Tecnologia” do Curso de Tecnologias e Mídias Digitais da PUC-SP. É autora de “@rte e Mídia: perspectivas da estética digital” (Ed. Senac/Fapesp/2005), colaboradora da revista Cibercultura do Instituto Itaú Cultural, da Revista Trópico, entre outras.

Emerging aesthetics in the context of contemporary artistic production

For some theorists, the confluence between arts and sciences, despite going back a long way, has been narrowing in contemporaneity. With the information technology, this influence has become more decisive, constituting one of the prominent axes of contemporary artistic manifestations. Edmond Couchot, for example, on analyzing artistic pieces which use computing resources, states that science and technology have assumed an ever more decisive importance in relation to the world of art, since programs that “feed the computers are designed from models almost all originating from this new place of interpenetration of science and of technology, widely favored by the development of informatics, which is technoscience”. Within this context, experimental forms can be observed which are developed in synergy with the models and debates in the technoscientific world, evidencing emerging phenomena and autonomous conducts, that is, cognitive strategies within the field of creation. Generative art, artificial life, complex art and systems, emerging and unstable systems, and genetic algorithms, are some of the names which have been used to define an emerging field of creation which has been driving, in parallel, the need for a new aesthetic segment. The aim of this paper, in this regard, is to clarify the relation between art, science and technology in contemporaneity, from the concept of inter-aesthetics, as one of the possible ways of addressing the challenges of a contemporary and emerging aesthetics.

Priscila Arantes is a critic, theorist and researcher in art language and holds a doctorate in communication and semiotics from PUC-SP. She is a coordinator and professor on the post-graduation program “Interactive Media” at SENAC University, and a course supervisor in “Art and Technology” for the Digital Technologies and Media course at PUC-SP. She is the author of “@rte and Media: perspectives of digital aesthetics” (Ed. Senac/Fapesp/2005), a collaborator for magazine Cibercultura of Instituto Cultural Itaú, and for magazine Trópico, among others.

Silvia Laurentiz_BRA

Projeto Percorrendo Escrituras – algumas considerações

O projeto “Percorrendo Escrituras” vem sendo desenvolvido atualmente no Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. Em linhas gerais, pretende abordar diferentes estruturas da informação digital que compartilham um mesmo universo e são geradoras de uma nova condição estética. O objetivo é procurar, dentre as funções algorítmicas e outras propriedades específicas do computador, quais as suas possibilidades expressivas. Trata-se de projeto prático-teórico, interdisciplinar, em que a partir do estudo do processo evolutivo da linguagem de programação, da lógica e da matemática são realizadas experimentações poéticas decorrentes. A idéia de programa, modelos, cálculos e formulações matemáticas, iteratividade, dados, variáveis, reversibilidade, conectividade, recursividade, relatividade, mutabilidade, acaso, redes, padrões emergentes, perspectivas múltiplas, estruturas generativas, autoria procedimental, eventos e labirintos semânticos apontam que o aprendizado da lógica computacional é essencial para o insight promotor dessas obras.

Silvia Laurentiz é docente do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. Graduada em artes e mestre em multimeios pelo Instituto de Artes, Departamento de Multimeios, da Universidade Estadual de Campinas, Unicamp. Designer gráfica e multimídia e pesquisadora em artes. É doutora pelo programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC-SP e pesquisa uma abordagem semiótica para a linguagem visual por meio de novas tecnologias.

Going Through Scriptures Project – some considerations

The “Going Through Scriptures Project” has been developed recently in the Fine Arts Department at ECA-USP. In general, it is supposed to approach different digital information structures which share the same universe and will produce a new aesthetic status. The aim is to look for possibilities of expression among algorithmic functions and other computer-specific proprieties. It is about a theoretical and practical project, interdisciplinary, which will produce poetic experiments about the studies of programming language process in time, logic and mathematics. The idea of programming, models, mathematics, variables, iterativeness, reversibility, data, relativity, connectivity, mutability, chaos, networks, emergent patterns, generative structures, events, semantic labyrinths, demonstrate that the learning of computer logic is the essence for those artworks insight.

Silvia Laurentiz is a professor at the Department of Arts of the University of São Paulo. Bachelor in arts and master in multimedia from the Institute of Arts, Multimedia Department, of the State University of Campinas (Unicamp). She is a graphic and multimedia designer and an art research. PhD in communication and semiotics from PUC-SP, she studies a semiotic approach for visual language through new technologies.

Simone Michelin_BRA

Domínio público

O conceito de arte pública, que tem estimulado caloroso debate no circuito de arte contemporânea, sobremaneira a partir dos anos 80, tem merecido uma profunda investigação. Localizado entre a utopia e a marginalidade, teria encontrado, a meu ver, um novo alento ao incorporar os meios tecnológicos contemporâneos de produção e difusão de informação e imagens, assim como ao produzir novas relações de dependência com máquinas. A especificidade dos novos meios consistiria em permitir trabalhar diretamente com uma matéria “imaterial”, as ondas eletromagnéticas, que além de produzir novas relações de tempo e espaço chamadas aqui de “entre-espaços” – uma qualidade especial do espaço diferencial de Lefebvre ou da heterotopia de Foucault – possibilitam, paradoxalmente, driblar o sistema que as produziu com uma finalidade bélica ou de controle.

Artista visual, pesquisadora e professora adjunta da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Incorpora tecnologias de comunicação e produção da imagem, fotografia, vídeo, sistemas computacionais e construções arquitetônicas na produção da obra de arte. Pesquisadora independente com a bolsa VIRTUOSE de Cultura, SAC/MINC, na Temple University PA/USA (<http://www.temple.edu/newtechlab/n-s>) 1998/99; e no programa CAIIA-STAR – University of Plymouth/UK (<http://www.caiia-star.net/people/>) 1999-2000. Membro da ANPAP (Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas). Apresenta sua pesquisa regularmente em exposições, congressos, simpósios no Brasil e no exterior. É representada pela galeria A Gentil Carioca, Rio de Janeiro.

Public domain

The concept of public art that has strongly stimulated the debate in the contemporary art circuit since the 1980’s is worthy of a deep inquiry. Standing between utopia and marginalization, it would have found a new breath when incorporating contemporary technological means of production and diffusion of information, images, stimuli, as well as by producing new relations of dependence with machines. The specificity of the new media would consist in allowing to work directly with an “immaterial” matter, the electromagnetic waves, which besides producing new temporal and spacial relations, called here “in between spaces” – a quality of Lefebvre’s differential space or Foucault’s heterotopia –, they paradoxically allow to dribble the system that produced them for military and controlling purposes.

Visual artist and researcher. Working with new media in the constitution of spaces of public domain. She develops artistic propositions through synergetic processes. Professor at the Escola de Belas Artes of the Universidade Federal do Rio de Janeiro, PhD in visual arts EBA/UFRJ. Researcher of the CAIIA-STAR – Center for Science, Technology and Art Research, University of Plymouth, UK, 1999/2000; researcher at the Programa VIRTUOSE/MINC – BR, at Temple University, School of Communications and Theater and Tyler School of Art, Sculpture Department, 1998/1999; Researcher at EBA/UFRJ Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brazil, since 1991. Is represented by gallery A Gentil Carioca. In 2005 Simone Michelin won the 6th Sergio Motta Art and Technology Prize for achieved work.

Val Sampaio_BRA

São tantas as imagens

São tantas as imagens... O computador é uma ferramenta? A afirmação desta pergunta implica dizer que o computador é um objeto autônomo que podemos dirigir, um objeto que podemos escolher usar ou não usar. Analogamente, isso significa dizer que um carro é somente um veículo. Nós sabemos que o carro é muito mais; é uma força presente em nossas vidas, em nossa sociedade, e no mundo. Ver um computador como uma ferramenta sugere que ele existe para atender às nossas intenções a partir de nossas escolhas. Acredito que estamos além da escolha se permitimos ou não os computadores em nossas vidas, assim como estamos além da escolha se o carro é ou não parte de nossas vidas. Se olharmos esta expansão digital como uma miríade de pequenos pedaços interconectados dentro de um sistema, estaremos aptos a conseguir uma visão clara do que queremos neste sistema. Vivemos hoje o rápido desenvolvimento de tecnologias complexas disponibilizadas como ferramentas que nos permitem manipulá-las em acessos remotos, mas não paramos para avaliar o quanto elas reorganizam nossas vidas. O computador não é uma ferramenta, assim como o carro não é um veículo. Insisto nesta afirmação porque, se nos permitirmos por um momento vê-los como ferramentas, ignoraremos as ramificações proporcionadas por eles, que controlam nossas vidas. Pergunto-me quão profundamente estamos afetados pelos computadores e suas extensões, como os sistemas de comunicação.

Pesquisadora e professora em novas mídias e hipermissão, vice-diretora do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, coordenadora da pós-graduação lato sensu “Semiótica e Cultura Visual”, coordenadora do grupo de estudo “Corpos Híbridos”, dessa instituição. Coordena o projeto de extensão universitária: 30. Fórum de Pesquisa em Arte, presidente da comissão científica-organizadora das duas últimas edições. Projeto bienal interinstitucional com parceiros: Universidade Federal do Pará-UFPA (realizadora), Universidade do Estado do Pará-UEPA, Universidade da Amazônia-UNAMA, Secretaria de Cultura do Estado do Pará-Secult-PA, Sistema Integrado de Museus do Estado do Pará-SIM, Museu do Estado do Pará, Museu de Arte de Belém-MABE.

So many images

So many images... Is the computer a tool? This affirmation is the same as saying that the computer is an autonomous object that we can drive. That it is an object that we can choose to use or not. In the same way, we can say that the car is not a vehicle. We know that the car is a power in our lives, in society and in the world. If I see the computer as a tool, is the same as saying that the car exists for us. But I believe we are beyond choosing if the car is part of our lives. In the same way we can talk about the new technology. This paper discusses the relation between the existence of machines, new technologies and the new perception about their existence.

Researcher and professor of new media and hypermedia, vice-director of the Institute of Sciences of Art at Federal University of Pará, coordinator of post-graduate course “Semiotic and Visual Culture”, and coordinator of “Hybrid Bodies” studies. Coordinator of extension university project: 3º Fórum de Pesquisa em Arte, president of scientific organization committee. Project biennial inter-institutional with: Universidade Federal do Pará-UFPA, Universidade do Estado do Pará-UEPA, Universidade da Amazônia-UNAMA, Secretaria de Cultura do Estado do Pará-Secult-PA, Sistema Integrado de Museus do Estado do Pará-SIM, Museu do Estado do Pará, Museu de Arte de Belém-MABE.

Concepção e Organização
Conception and Organization
Ricardo Barreto, Paula Perissinotto

Pesquisa
Research
Ricardo Barreto

Relação Internacional
International Relation
Paula Perissinotto

Coordenação do FILE Symposium
CoordenationFILE Symposium
Fabiana Krepel

Assistente de Relação Internacional
International Relation Assitant
Vivian Caccuri

Assistente de Coordenação do
FILE Symposium
Assistant Coordination FILE
Symposium
Berit Oliveira
Graziela Merli

Coordenação de Conteúdo
Content Coordination
Veronica Zeiger
Eduarda Hernandez
Vivian Caccuri

Revisão
Revision
Luiz Roberto M. Gonçalves

Tradução
Translation
Luiz Roberto M. Gonçalves

Projeto Gráfico
Graphic Design
Cássia Buitoni
Silvia Amstalden

Tipografia
Type
MelloSans, desenhada por
Fernando Mello

CTP, Impressão e Acabamento
Impression and Final Touch
Imprensa Oficial do Estado
de São Paulo

Curadoria FILE Poetry
Curatory FILE Poetry
Wilton Azevedo

Curadoria Cinema Documenta
Cinema Documenta Curatory
Eric Marke

Curadoria de Tecnocroma
Curatory of the Tecnocroma
Alberto Saraiva

Produção FILE
FILE Production
Carla Estefam

Produção Hiperônica
Hiperônica Production
Raquel Magalhães

Assessoria de Imprensa
Press Assessorship
Eliane Weizmann

Web Site Design
Web Site
PS.2 Arquitetura + Design
Fábio Prata
Flávia Analon

Programação Site
Programmer
Canal Virtual

Banco de Dados
Database
Fabiana Krepel

Vídeo
Video
Nivaldo Godoy Júnior
Panais Bouki

Produção Teatro
Theater Production
Raquel Magalhães

Assistentes de montagem
Build up assistants
Adriana Alexandra Coloma
Fernanda Cicero de Sá
Luana Paula Minari
Luis Felipe Dib

Arquitetura/Cenografia
Architecture and Scenography
Álvaro Razuk

Comunicação Visual
Exhibition Graphic Design
Cássia Buitoni
Silvia Amstalden

Coordenação de Monitoria
Education Visits Coordination
Fabiana Mitsue Najima

Monitoria
Exhibition guide
Arturo Perez Gamero
Emannoel Zaninetti
Juliana Pellegrini
Thais Juliana de Barros
Yasmin Salim Flores
Bruno Faria
Daniel Nogueira de Lima
Isabela Gatti Pereira Rodrigues
Milla Moraes Pinotti
Rebeca Cavalcanti Rasel

Agradecimentos
Thanks
Alberto Saraiva
Álvaro Razuk
André Lenz
Cícero Inácio da Silva
Eduardo Musa
Elísio Yamada
Fábio Prata
Flávia Nalon
Ingrid Campos
Jairo Lugo
Jane de Almeida
Jun Okamoto
Jussi Parikka
Luis Rico
Luiz Nogueira
Marcos Moraes
Marcos Paulo Moreti
Merlyn Lossada
Miguel Sanz Castedo
Philippe Ariagno
Roberto Marcondes Cesar Junior
Rogério Massaro
Ruy Palmeiro
Tony Sampson

Serviço Social da Indústria – SESI/SP
Conselho Regional

Presidente
President
Paulo Skaf

Representantes da Indústria
Industry Activities Representatives

Titulares
Principals
Elias Miguel Haddad
Fernando Greiber
Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho

Suplentes
Substitutes
Nelson Abbud João
Nelson Antunes
Sylvio Alves de Barros Filho

Representante da Categoria Econômica das Comunicações
Communications’ Economic Category Representatives
Ruy de Salles Cunha

Representantes do Ministério do Trabalho e Emprego
Labor Ministry’s Representatives

Titular
Principals
Márcio Chaves Pires

Suplente
Substitute
Maria Elena Taques

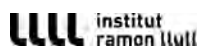
Representante do Governo Estadual
State Government’s Representatives
Wilson Sampaio

realização realization

FILE

FIESP
SESI
SENAI
IRS

apoio cultural cultural support



OVERMUNDO

swiss arts council
prchelvétia



imprensaoficial

CASA CIVIL

GOVERNO DO ESTADO
DE SÃO PAULO