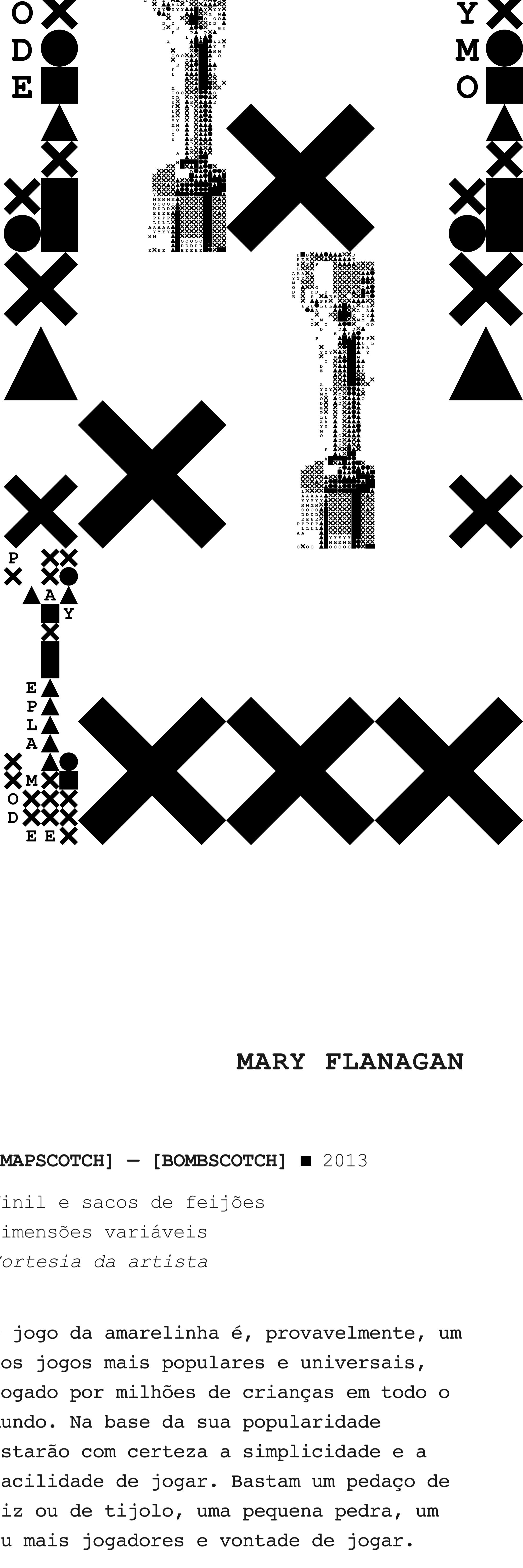


1



MARY FLANAGAN

[MAPSCOTCH] — [BOMBSCOTCH] ■ 2013

Vinil e sacos de feijões

Dimensões variáveis

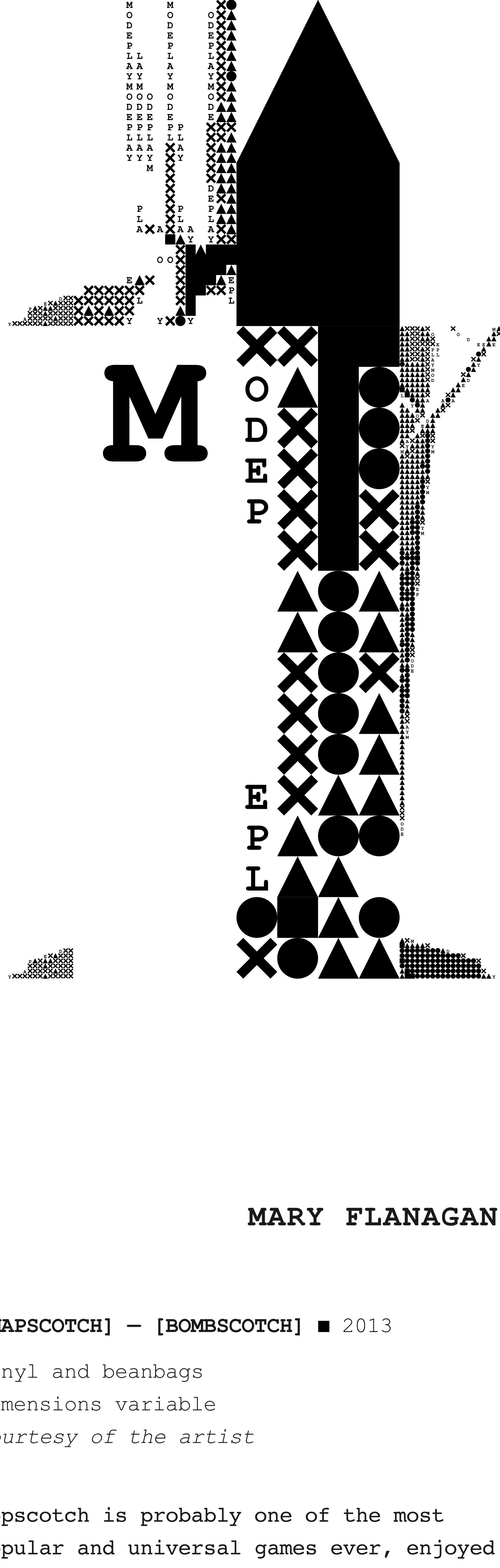
Cortesia da artista

O jogo da amarelinha é, provavelmente, um dos jogos mais populares e universais, jogado por milhões de crianças em todo o mundo. Na base da sua popularidade estarão com certeza a simplicidade e a facilidade de jogar. Bastam um pedaço de giz ou de tijolo, uma pequena pedra, um ou mais jogadores e vontade de jogar.

Em [mapscotch], Mary Flanagan pede aos jogadores que desenhem o seu próprio terreno de jogo, explorando questões críticas relacionadas com o contexto social e cultural em que se encontram. Na versão [bombscotch], Flanagan modifica ligeiramente o terreno de jogo da amarelinha, substituindo os algarismos dentro das casas (representadas por círculos) por palavras relacionadas com as atrocidades de guerra cometidas pelos EUA ou com outras questões sociopolíticas.

Mary Flanagan ■ Estados Unidos da América, 1969

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA

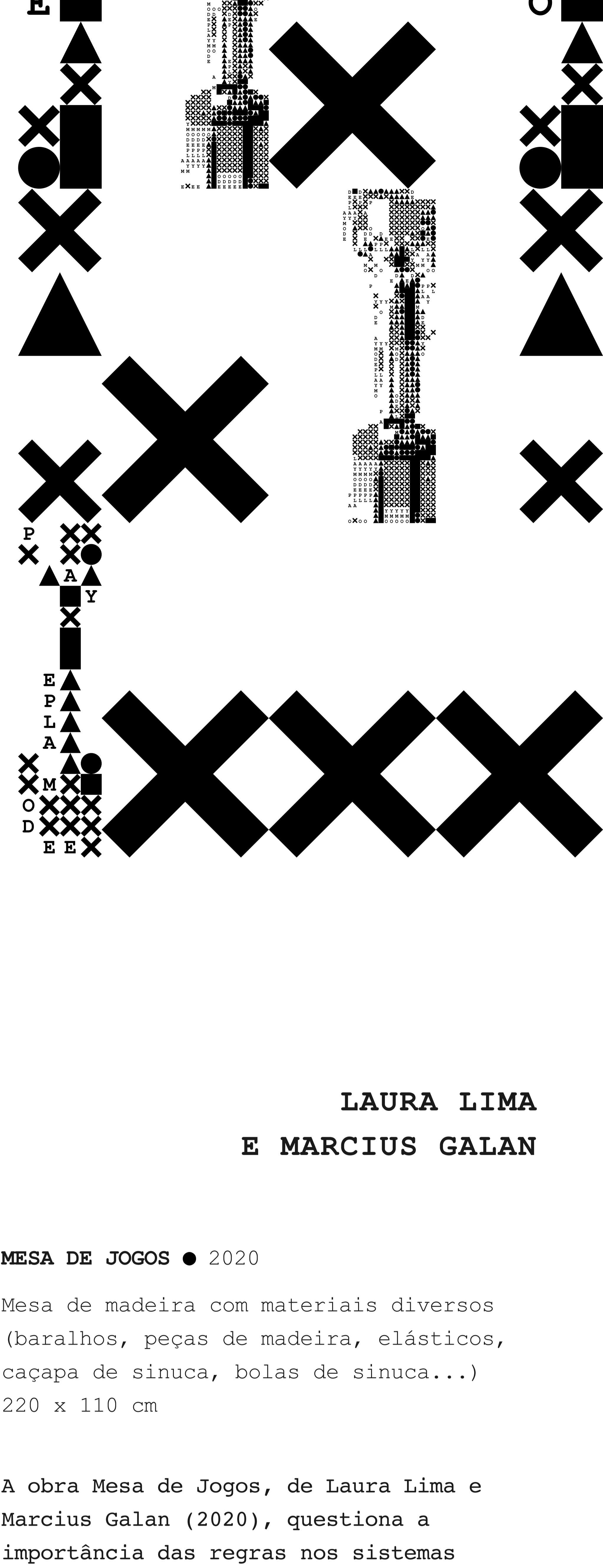


Flanagan asks

replacing the numbers in the circled spaces with words related to the

other socio-political

**HAND HYGIENE
BEFORE
INTERACTION IS
MANDATORY**



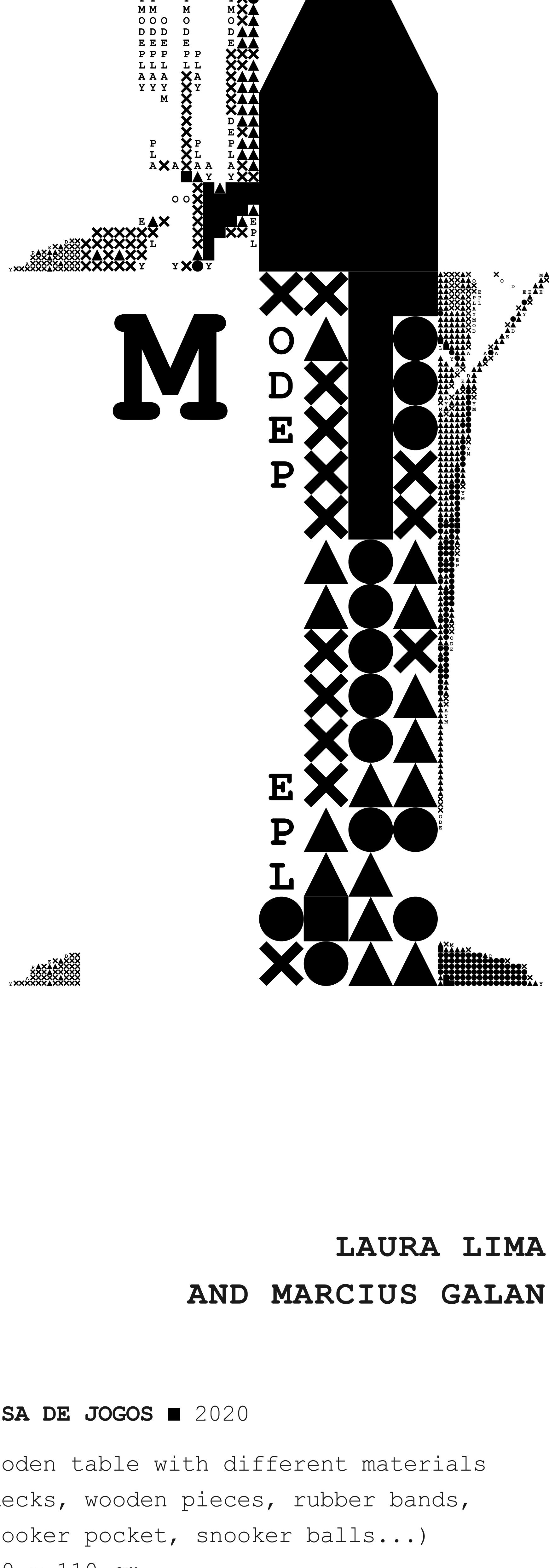
odem ser
e jogo (ludus), c

estrutura mais fechada
s o negoci veis sem que

a partir de outros
possibilidades de c

Laura Lima X Brasil, 1971
Marcius Galan ● Estados Unidos da
América, 1972

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA



LAURA LIMA

AND MARCIUS GALAN

MESA DE JOGOS ■ 2020

Wooden table with different materials
(decks, wooden pieces, rubber bands,
snooker pocket, snooker balls...)

220 x 110 cm

Laura Lima and Marcius Galan's work Mesa de Jogos (2020) questions the importance of rules in ludic and sometimes rigid systems of contemporaneity. In this context, it is proposed a deconstruction of these rules through play. In this sense, from existing tools in games, such as chess board, decks of cards and other props, a table freed from traditional constraints is created to inquire about the relationship between play (paidia), whose rules can be freely modified, and game (ludus), which implies a more closed structure whose rules are non-negotiable without jeopardizing the playful experience. In that regard, the interaction arises as a hybrid between rules, which are deconstructed from other games, and the multiple possibilities of deviation and subversion through play.

Laura Lima ✕ Brazil, 1971

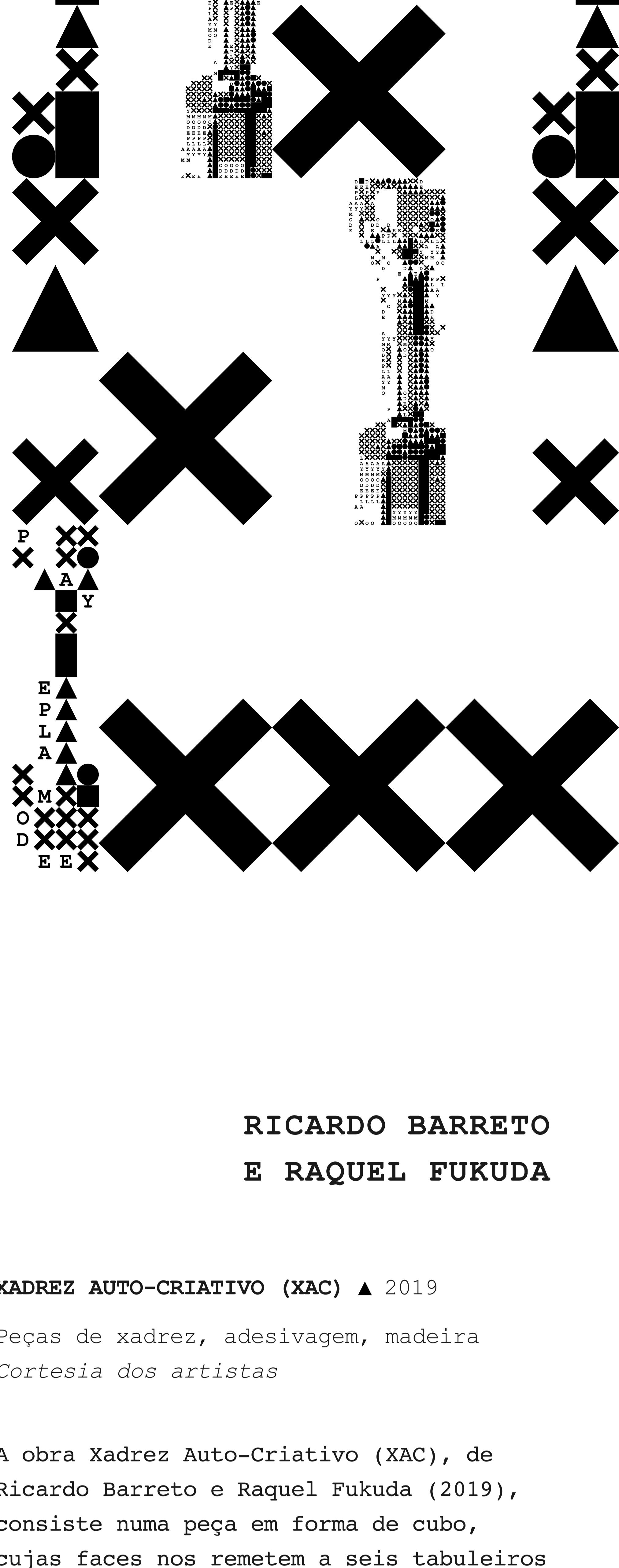
Marcius Galan ● United States, 1972

HAND HYGIENE

BEFORE

INTERACTION IS

MANDATORY



RICARDO BARRETO E RAQUEL FUKUDA

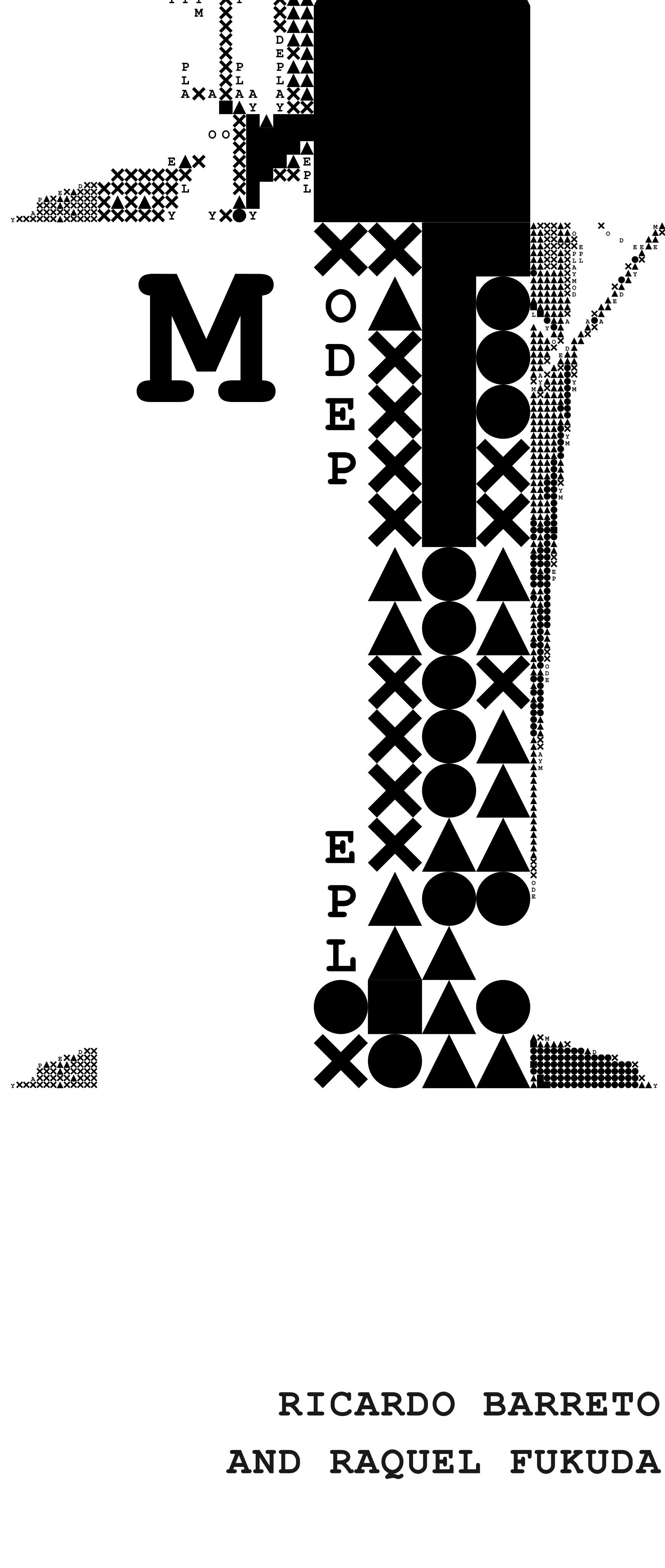
XADREZ AUTO-CRIATIVO (XAC) ▲ 2019

Peças de xadrez, adesivagem, madeira
Cortesia dos artistas

A obra Xadrez Auto-Criativo (XAC), de Ricardo Barreto e Raquel Fukuda (2019), consiste numa peça em forma de cubo, cujas faces nos remetem a seis tabuleiros de jogo que podem ser dispostos, na sua versão linear, em seis mesas de jogo distintas. Cada tabuleiro tem 16 peças brancas e 16 peças pretas (reis, rainhas, bispos, cavalos, torres e peões) dispostas por via da repetição dos mesmos elementos em combinações que nos convidam a refletir sobre possíveis simetrias e assimetrias e diferentes graus de complexidade. Os jogos de xadrez gerados pelo XAC podem ser simples ou complexos. Os mais simples, apesar de jogáveis, não têm objetivos. Já os complexos envolvem estratégias mais elaboradas. Do livro de regras da obra fazem parte misteriosas combinações, ou permutações de coordenadas horizontais e verticais com notação algébrica, sugerindo que cada posição algébrica de um tabuleiro tem sua correspondência nos outros 5. Esses tabuleiros são compostos por um total de 192 peças, sendo 96 brancas e 96 pretas.

Ricardo Barreto ✕ Brasil, data de nascimento desconhecida
Raquel Fukuda ● Brasil, 1981

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA



RICARDO BARRETO

AND RAQUEL FUKUDA

CHESS AUTO-CREATIVE (CHEAC) ■ 2019

Chess pieces, adhesive, wood

Courtesy of the artists

The work Chess Auto-Creative (CHEAC), by Ricardo Barreto and Raquel Fukuda (2019), consists of a cube-shaped piece, whose faces remind us of six game boards that can be arranged, in their linear version, on six different game tables. Each game board has sixteen white pieces and sixteen black pieces (kings, queens, bishops, knights, rooks and pawns) arranged through repetition of the same elements in combinations that invite us to reflect on possible symmetries and asymmetries and also on different degrees of complexity. The chess games generated by CHEAC can be simple or complex. The simplest games, while playable, have no goals. Complex games involve more elaborate strategies. The work's rulebook includes mysterious combinations, or permutations of horizontal and vertical coordinates with algebraic notation, suggesting that each algebraic position on a board has its correspondence on the other 5. These boards are made up by a total of 192 pieces, 96 of which are white and 96 black.

Ricardo Barreto ✕ Brazil, unknown date of birth

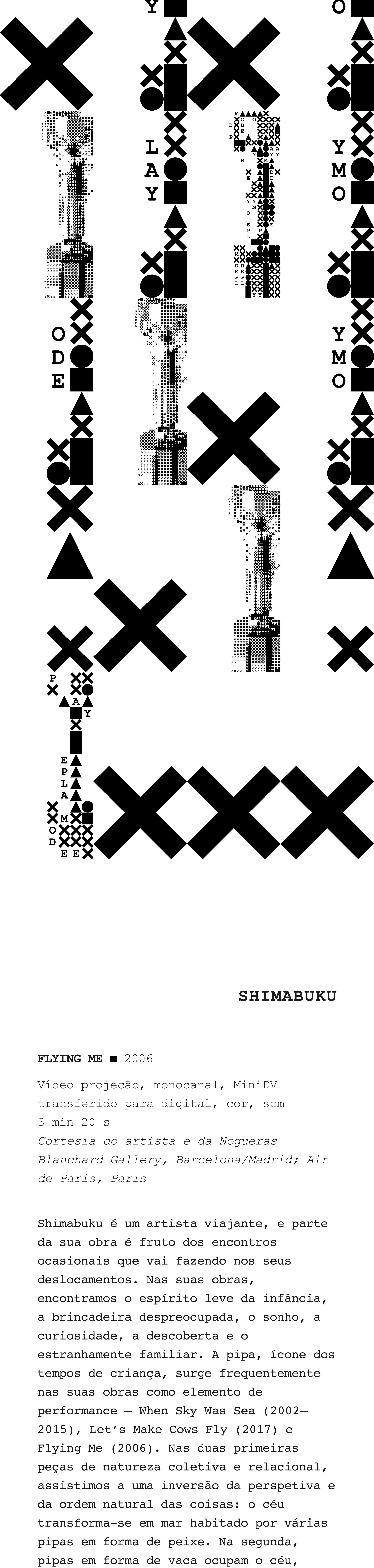
Raquel Fukuda ● Brazil, 1981

HAND HYGIENE

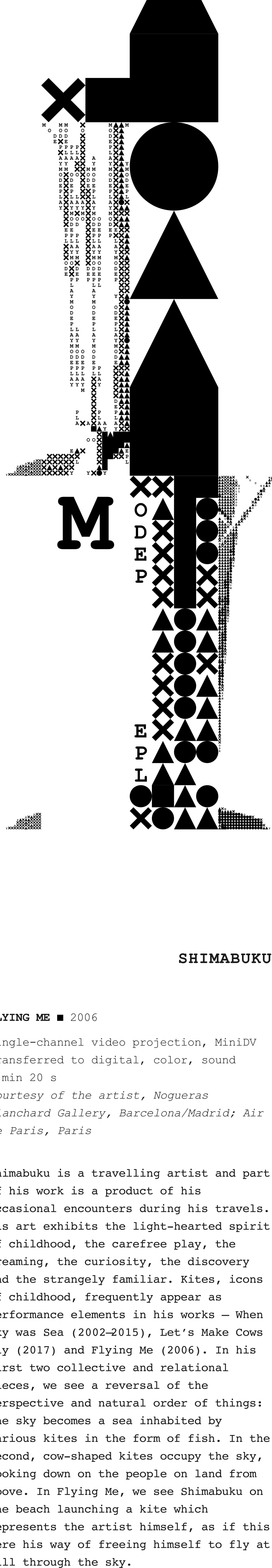
BEFORE

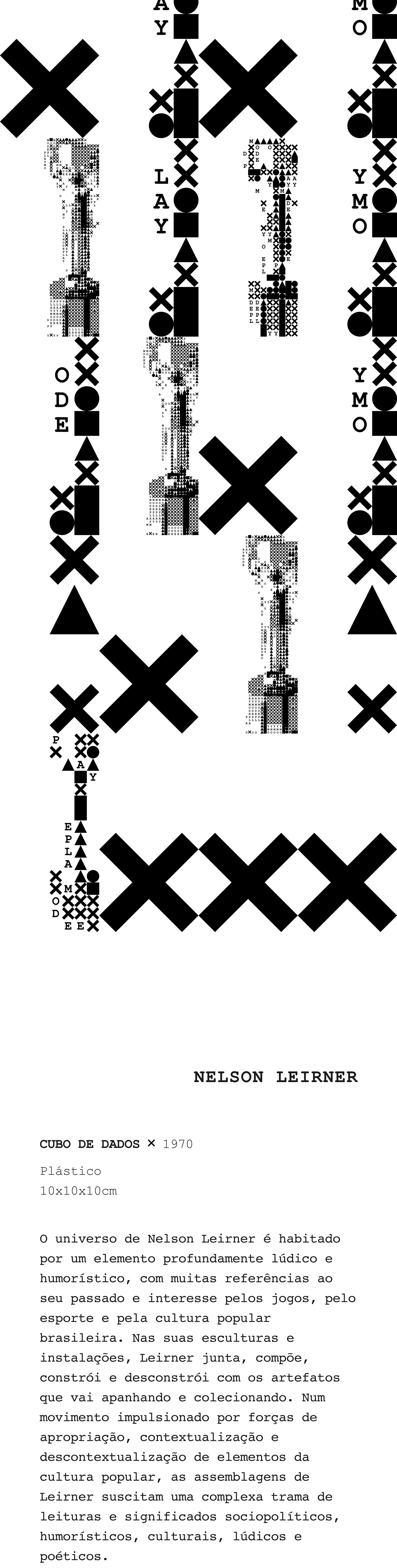
INTERACTION IS

MANDATORY



NÃO INTERATIVO





NELSON LEIRNER

CUBO DE DADOS X 1970

Plástico

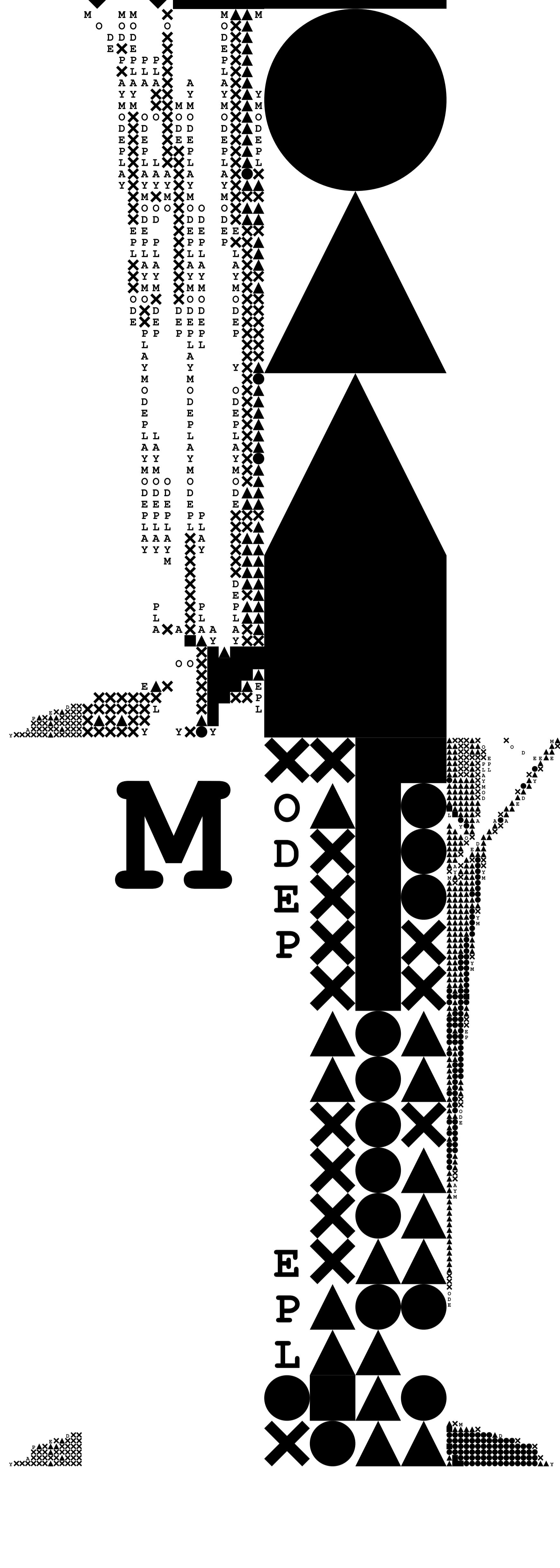
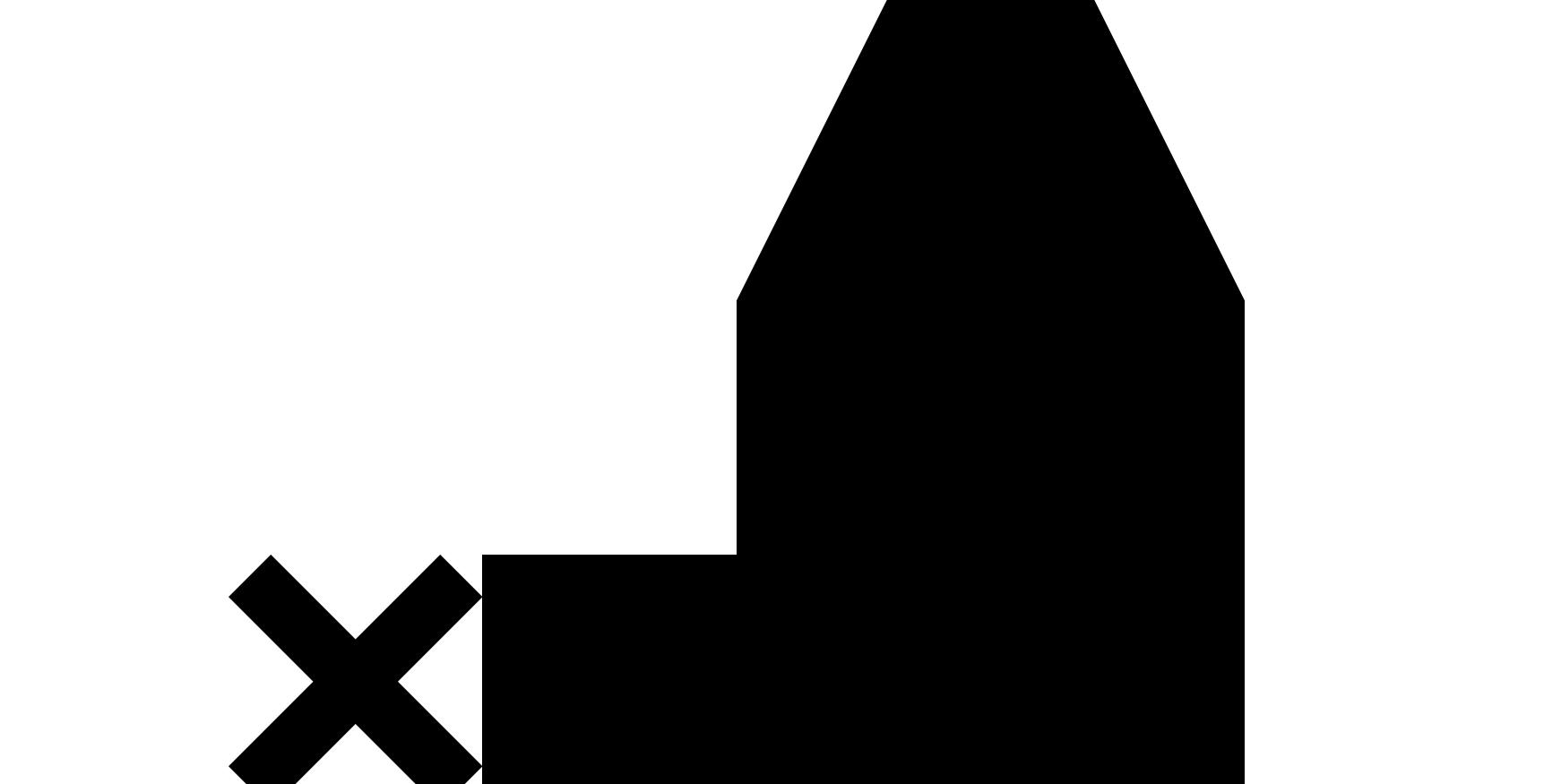
10x10x10cm

O universo de Nelson Leirner é habitado por um elemento profundamente lúdico e humorístico, com muitas referências ao seu passado e interesse pelos jogos, pelo esporte e pela cultura popular brasileira. Nas suas esculturas e instalações, Leirner junta, compõe, constrói e desconstrói com os artefatos que vai apanhando e colecionando. Num movimento impulsionado por forças de apropriação, contextualização e descontextualização de elementos da cultura popular, as assemblagens de Leirner suscitam uma complexa trama de leituras e significados sociopolíticos, humorísticos, culturais, lúdicos e poéticos.

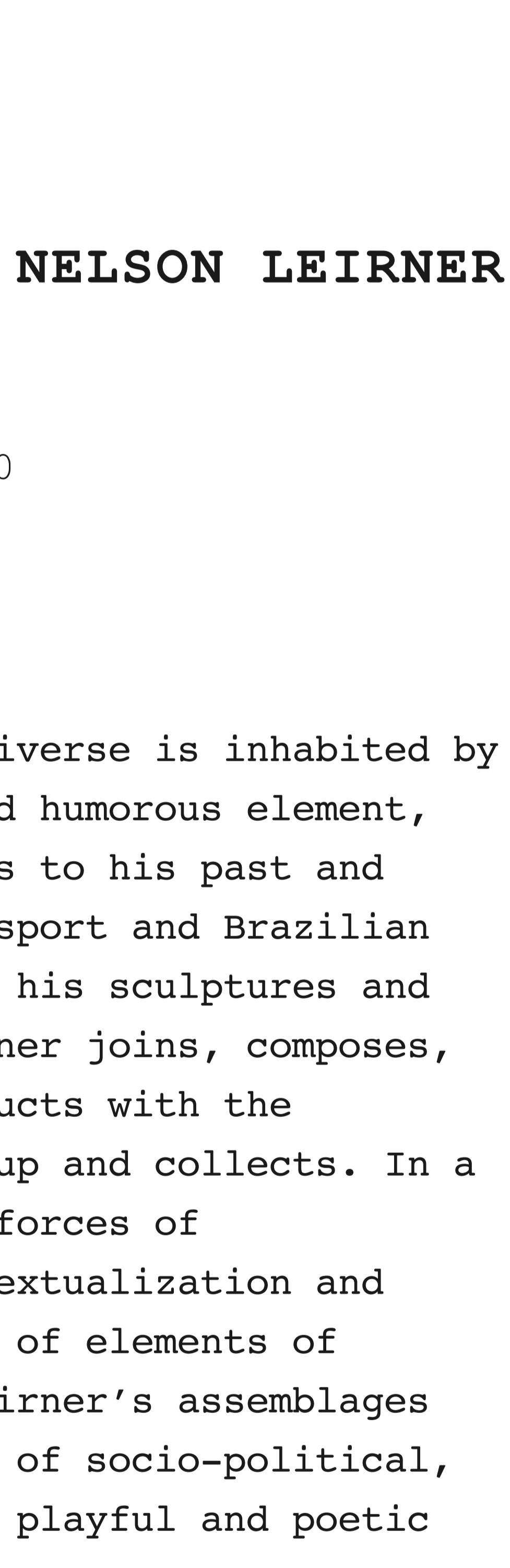
Cubo de Dados é uma escultura minimalista, enigmática e poética construída a partir de 216 dados de jogo tradicionais. Este objeto nos remete a um imaginário dos jogos infantis de construção e ilustra bem uma das dimensões principais da obra de Leirner: brincar com o brinquedo e fazer trabalhos a partir deste processo.

Nelson Leirner ■ Brasil, 1932-2020

NÃO INTERATIVO



M



NELSON LEIRNER

CUBO DE DADOS × 1970

Plastic

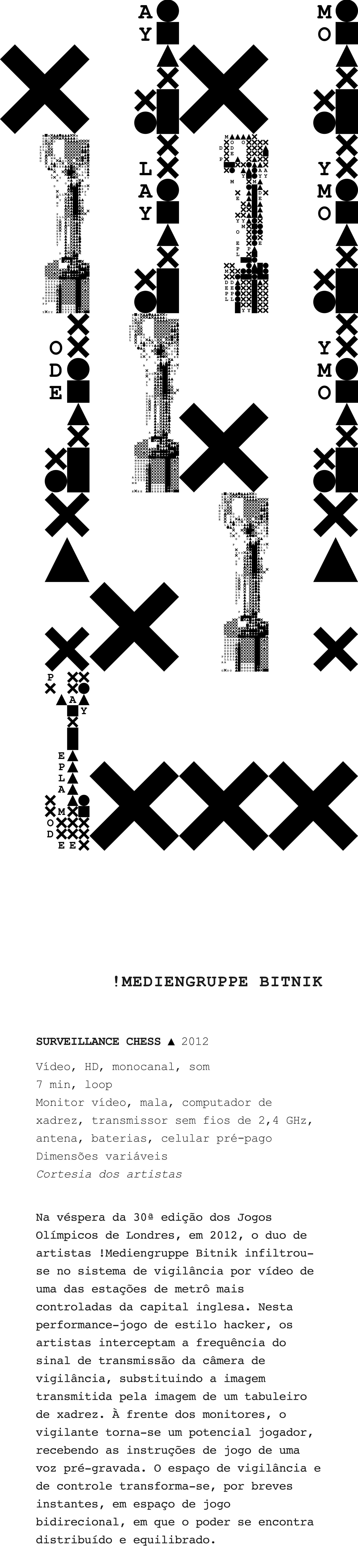
10x10x10cm

Nelson Leirner's universe is inhabited by a deeply playful and humorous element, with many references to his past and interest in games, sport and Brazilian popular culture. In his sculptures and installations, Leirner joins, composes, builds and deconstructs with the artifacts he picks up and collects. In a movement driven by forces of appropriation, contextualization and decontextualization of elements of popular culture, Leirner's assemblages raise a complex web of socio-political, humorous, cultural, playful and poetic readings and meanings.

Cubo de Dados is a minimalist, enigmatic and poetic sculpture constructed from 216 traditional game dices. This object reminds us of an imaginary from children's construction games and illustrates well one of the main dimensions of Leirner's work: play with the play and make works from this process.

Nelson Leirner × Brazil, 1932-2020

NON-INTERACTIVE



!MEDIENGRUPPE BITNIK

SURVEILLANCE CHESS ▲ 2012

Vídeo, HD, monocanal, som

7 min, loop

Monitor vídeo, mala, computador de xadrez, transmissor sem fios de 2,4 GHz, antena, baterias, celular pré-pago

Dimensões variáveis

Cortesia dos artistas

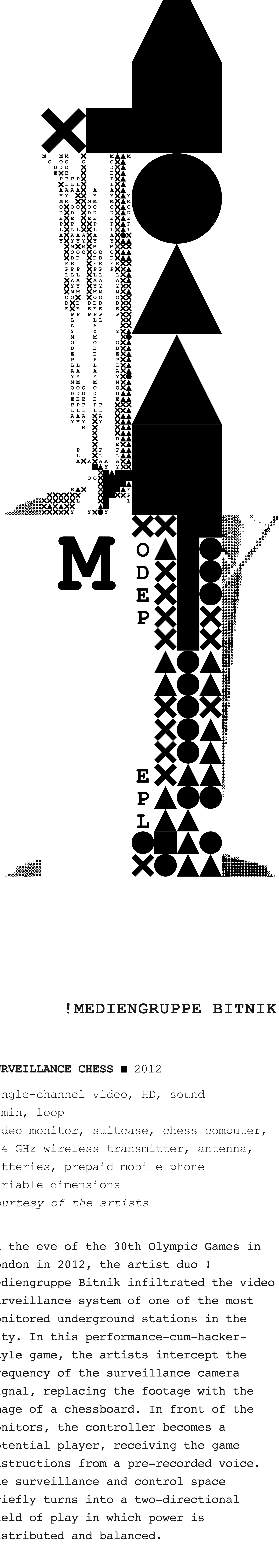
Na véspera da 30ª edição dos Jogos Olímpicos de Londres, em 2012, o duo de artistas !Mediengruppe Bitnik infiltrou-se no sistema de vigilância por vídeo de uma das estações de metrô mais controladas da capital inglesa. Nesta performance-jogo de estilo hacker, os artistas interceptam a frequência do sinal de transmissão da câmera de vigilância, substituindo a imagem transmitida pela imagem de um tabuleiro de xadrez. À frente dos monitores, o vigilante torna-se um potencial jogador, recebendo as instruções de jogo de uma voz pré-gravada. O espaço de vigilância e de controle transforma-se, por breves instantes, em espaço de jogo bidirecional, em que o poder se encontra distribuído e equilibrado.

!Mediengruppe Bitnik

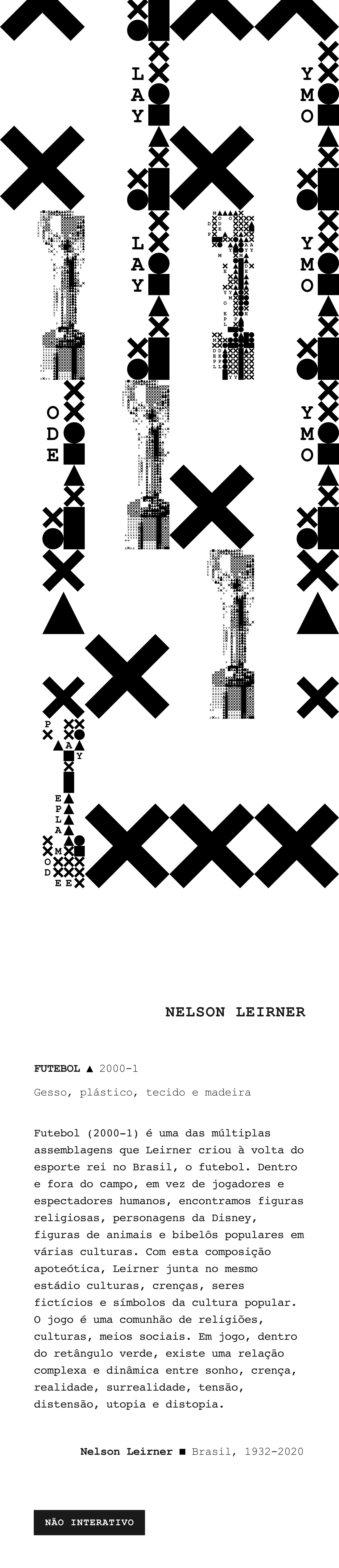
Carmen Weisskopf X Suiça, 1976

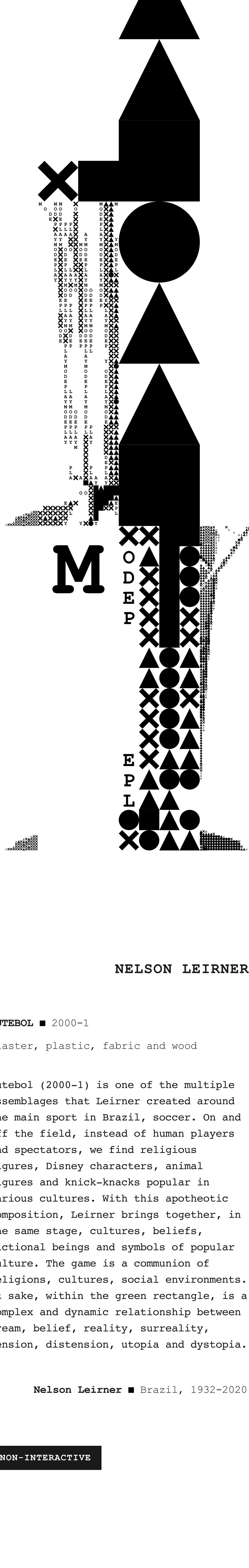
Domagoj Smoljo ● Croácia, 1979

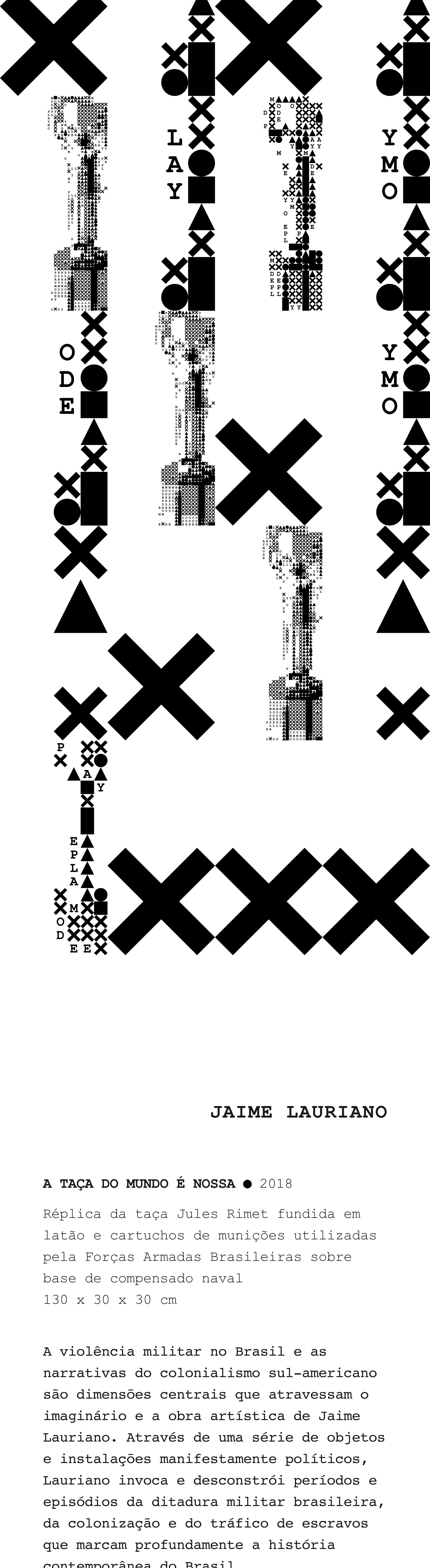
NÃO INTERATIVO



REACTIVE







JAIIME LAURIANO

A TAÇA DO MUNDO É NOSSA • 2018

Réplica da taça Jules Rimet fundida em latão e cartuchos de munições utilizadas pela Forças Armadas Brasileiras sobre base de compensado naval

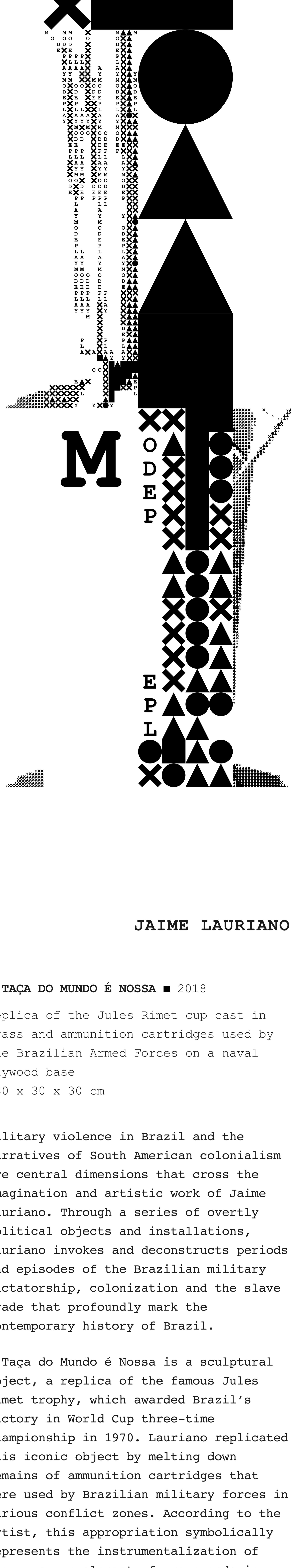
130 x 30 x 30 cm

A violência militar no Brasil e as narrativas do colonialismo sul-americano são dimensões centrais que atravessam o imaginário e a obra artística de Jaime Lauriano. Através de uma série de objetos e instalações manifestamente políticos, Lauriano invoca e desconstrói períodos e episódios da ditadura militar brasileira, da colonização e do tráfico de escravos que marcam profundamente a história contemporânea do Brasil.

A Taça do Mundo é Nossa é um objeto escultórico, uma réplica do famoso troféu Jules Rimet, que galardoou a vitória do Brasil no tricampeonato da Copa do mundo em 1970. Lauriano replicou esse objeto icônico derretendo restos de cartuchos de munição que foram usados pelas forças militares do Brasil em várias zonas de conflito. Para o artista, esta apropriação representa simbolicamente a instrumentalização do futebol como elemento de propaganda em regimes repressivos na Argentina, Brasil, Chile e Uruguai, entre os anos sessenta e setenta. Na base da taça, podemos ler o nome desses países assim como as datas das respectivas ditaduras.

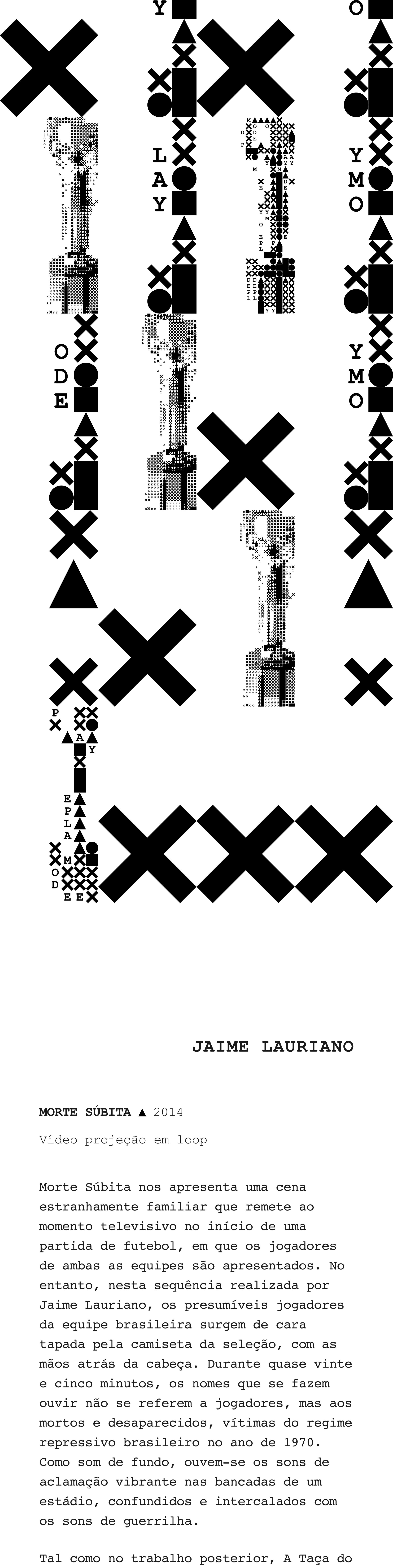
Jaime Lauriano ▲ Brasil, 1985

NÃO INTERATIVO



Lauriano ● Brazil, 1985

NON-INTERACTIVE



JAIIME LAURIANO

MORTE SÚBITA ▲ 2014

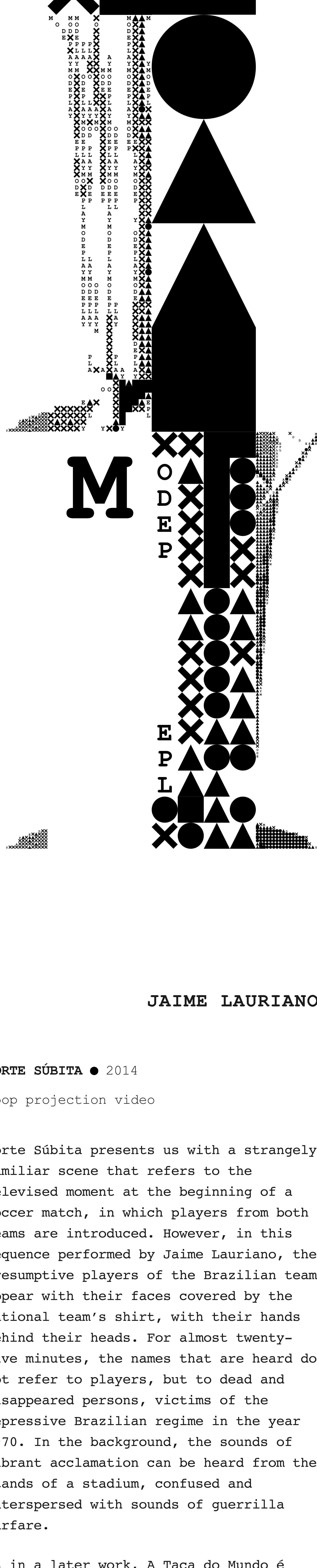
Vídeo projeção em loop

Morte Súbita nos apresenta uma cena estranhamente familiar que remete ao momento televisivo no início de uma partida de futebol, em que os jogadores de ambas as equipes são apresentados. No entanto, nesta sequência realizada por Jaime Lauriano, os presumíveis jogadores da equipe brasileira surgem de cara tapada pela camiseta da seleção, com as mãos atrás da cabeça. Durante quase vinte e cinco minutos, os nomes que se fazem ouvir não se referem a jogadores, mas aos mortos e desaparecidos, vítimas do regime repressivo brasileiro no ano de 1970. Como som de fundo, ouvem-se os sons de aclamação vibrante nas bancadas de um estádio, confundidos e intercalados com os sons de guerrilha.

Tal como no trabalho posterior, A Taça do Mundo é Nossa (2018), Morte Súbita (2014) explora a relação entre o poder do futebol e a sua utilização como instrumento de propaganda política no regime militar Brasileiro dos anos setenta. Esse vídeo faz referência a um momento histórico particular, o da celebração da grande vitória do tricampeonato da Copa do Mundo e aos atos letais da ditadura militar de 1970.

Jaime Lauriano ▲ Brasil, 1985

NÃO INTERATIVO



JAIME LAURIANO

MORTE SÚBITA • 2014

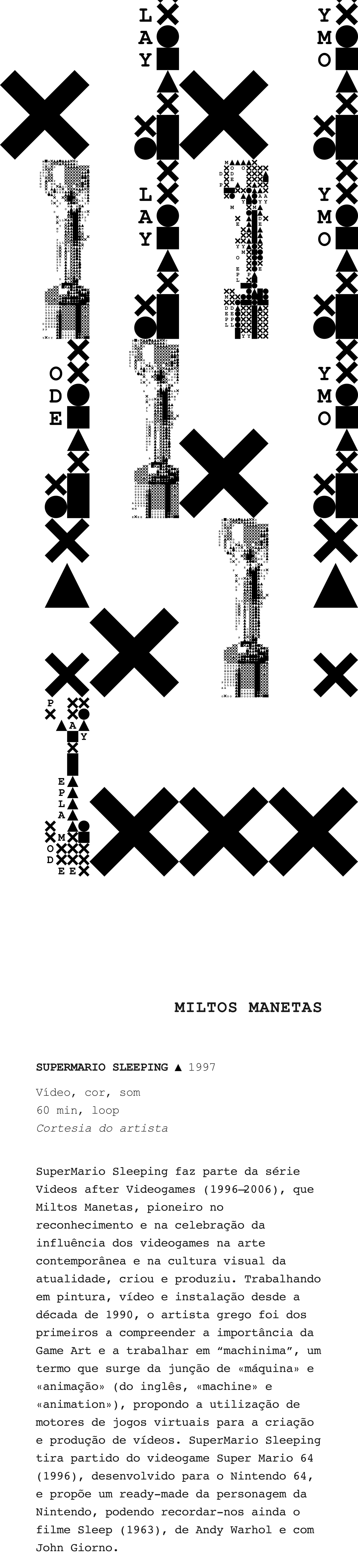
Loop projection video

Morte Súbita presents us with a strangely familiar scene that refers to the televised moment at the beginning of a soccer match, in which players from both teams are introduced. However, in this sequence performed by Jaime Lauriano, the presumptive players of the Brazilian team appear with their faces covered by the national team's shirt, with their hands behind their heads. For almost twenty-five minutes, the names that are heard do not refer to players, but to dead and disappeared persons, victims of the repressive Brazilian regime in the year 1970. In the background, the sounds of vibrant acclamation can be heard from the stands of a stadium, confused and interspersed with sounds of guerrilla warfare.

As in a later work, A Taça do Mundo é Nossa (2018), Morte Súbita (2014) explores the relationship between power involved in soccer and its use as an instrument of political propaganda in the Brazilian military regime of the seventies. This video makes reference to a particular historical moment, the celebration of the great victory of the World Cup three-time championship by the Brazilian team and the lethal acts of the military dictatorship of 1970.

Jaime Lauriano X Brazil, 1985

NON-INTERACTIVE



MILTONS MANETAS

SUPERMARIO SLEEPING ▲ 1997

Vídeo, cor, som

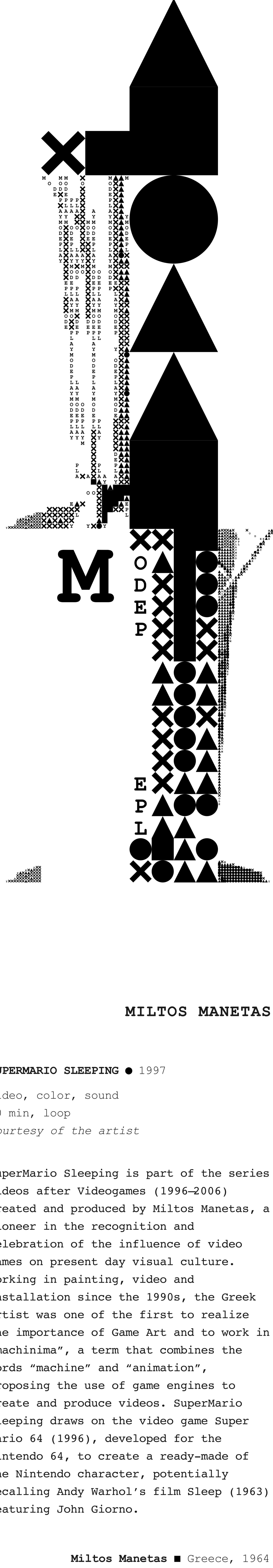
60 min, loop

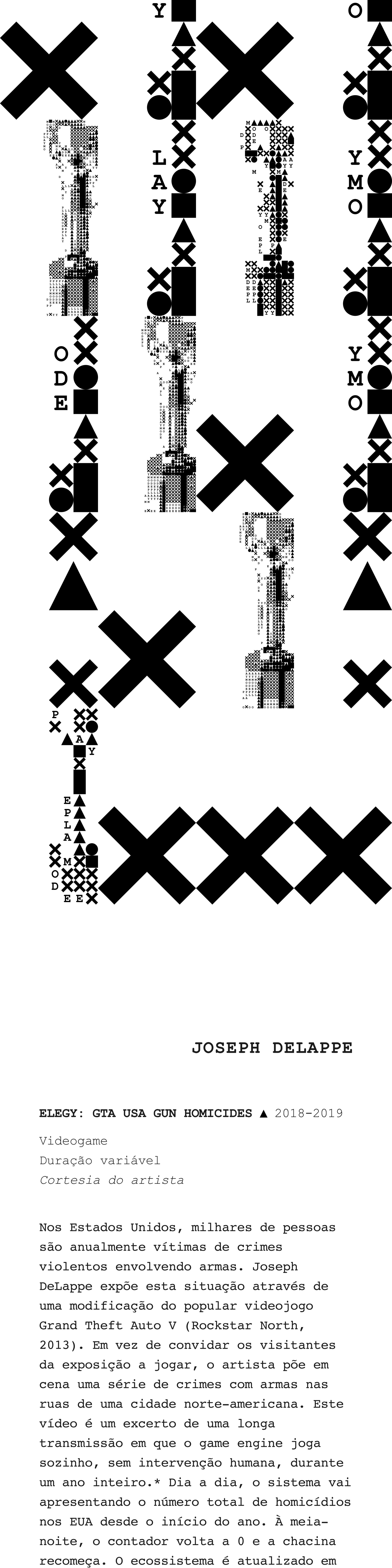
Cortesia do artista

SuperMario Sleeping faz parte da série Videos after Videogames (1996–2006), que Miltos Manetas, pioneiro no reconhecimento e na celebração da influência dos videogames na arte contemporânea e na cultura visual da atualidade, criou e produziu. Trabalhando em pintura, vídeo e instalação desde a década de 1990, o artista grego foi dos primeiros a compreender a importância da Game Art e a trabalhar em “machinima”, um termo que surge da junção de «máquina» e «animação» (do inglês, «machine» e «animation»), propondo a utilização de motores de jogos virtuais para a criação e produção de vídeos. SuperMario Sleeping tira partido do videogame Super Mario 64 (1996), desenvolvido para o Nintendo 64, e propõe um ready-made da personagem da Nintendo, podendo recordar-nos ainda o filme Sleep (1963), de Andy Warhol e com John Giorno.

Miltos Manetas x Grécia, 1964

NÃO INTERATIVO





JOSEPH DELAPPE

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES ▲ 2018-2019

Videogame

Duração variável

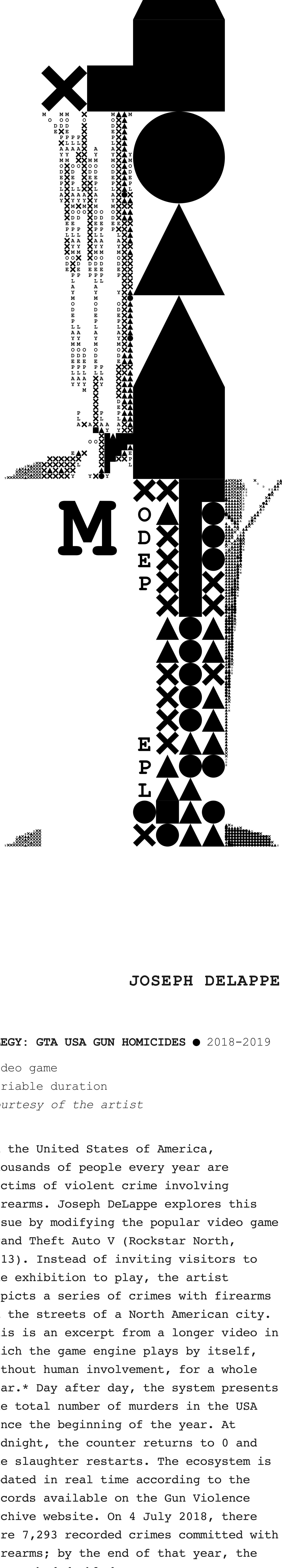
Cortesia do artista

Nos Estados Unidos, milhares de pessoas são anualmente vítimas de crimes violentos envolvendo armas. Joseph DeLappe expõe esta situação através de uma modificação do popular videojogo Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Em vez de convidar os visitantes da exposição a jogar, o artista põe em cena uma série de crimes com armas nas ruas de uma cidade norte-americana. Este vídeo é um excerto de uma longa transmissão em que o game engine joga sozinho, sem intervenção humana, durante um ano inteiro.* Dia a dia, o sistema vai apresentando o número total de homicídios nos EUA desde o início do ano. À meia-noite, o contador volta a 0 e a chacina recomeça. O ecossistema é atualizado em tempo real de acordo com os registos disponíveis no site da Gun Violence Archive. No dia 4 de julho de 2018, havia 7293 crimes com arma registados; no fim desse ano, o resultado tinha duplicado.

*Transmitida em twitch.tv/josephdelappe, entre 4 de julho de 2018 e 4 de julho de 2019.

Joseph DeLappe ▲ Estados Unidos da América, 1963

NÃO INTERATIVO



JOSEPH DELAPPE

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES ● 2018-2019

Video game

Variable duration

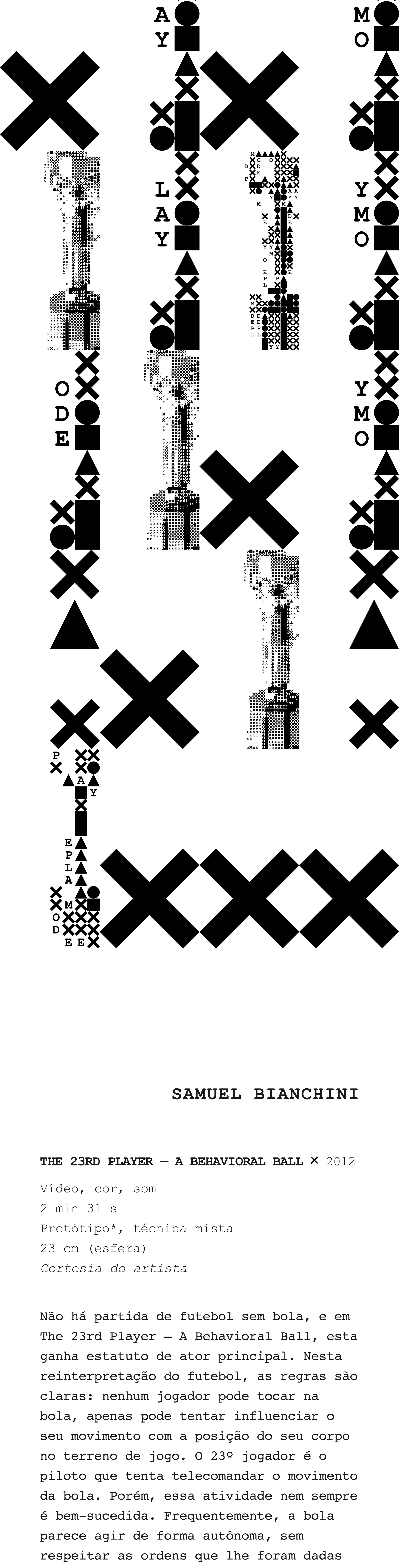
Courtesy of the artist

In the United States of America, thousands of people every year are victims of violent crime involving firearms. Joseph DeLappe explores this issue by modifying the popular video game Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Instead of inviting visitors to the exhibition to play, the artist depicts a series of crimes with firearms in the streets of a North American city. This is an excerpt from a longer video in which the game engine plays by itself, without human involvement, for a whole year.* Day after day, the system presents the total number of murders in the USA since the beginning of the year. At midnight, the counter returns to 0 and the slaughter restarts. The ecosystem is updated in real time according to the records available on the Gun Violence Archive website. On 4 July 2018, there were 7,293 recorded crimes committed with firearms; by the end of that year, the figure had doubled.

*Broadcast on twitch.tv/josephdelappe between 4 July 2018 and 4 July 2019.

Joseph DeLappe X United States of America, 1963

NON-INTERACTIVE



SAMUEL BIANCHINI

THE 23RD PLAYER – A BEHAVIORAL BALL × 2012

Vídeo, cor, som

2 min 31 s

Protótipo*, técnica mista

23 cm (esfera)

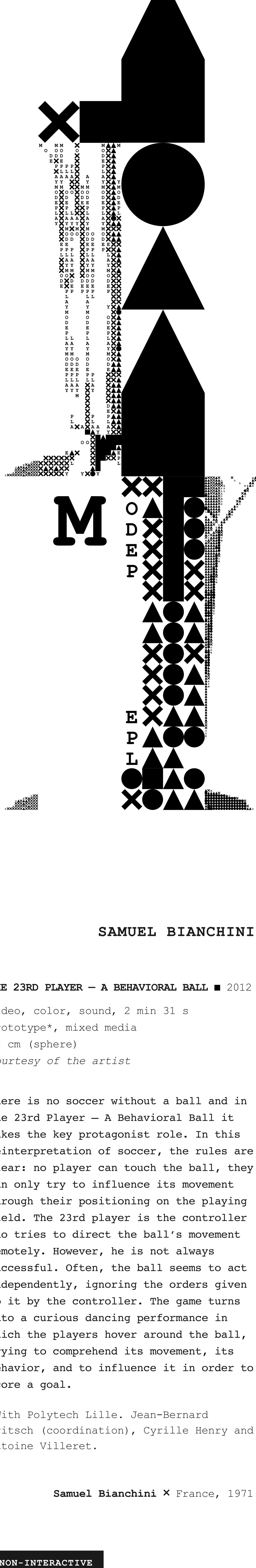
Cortesia do artista

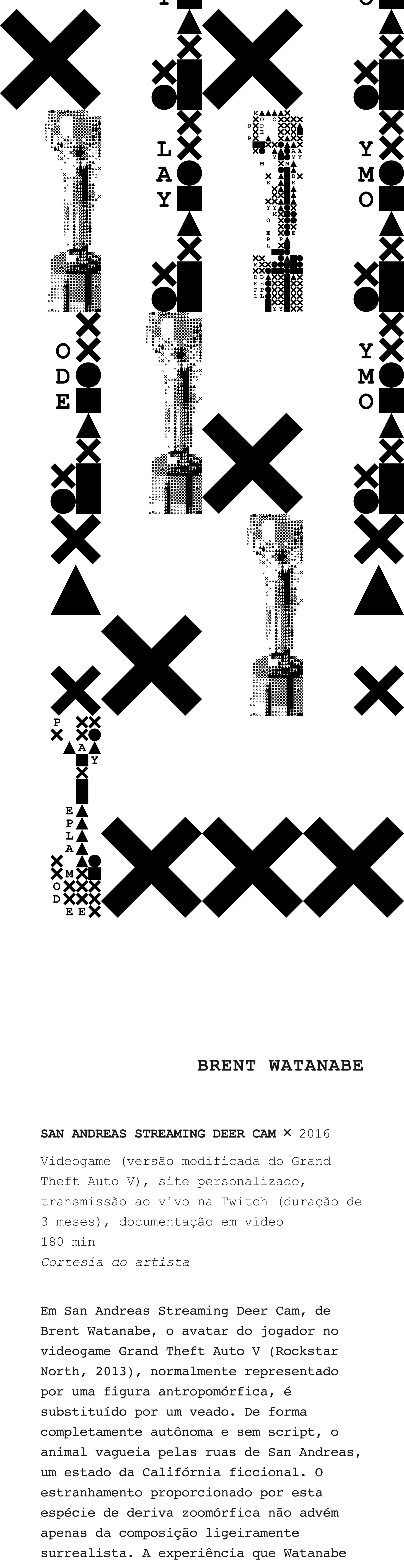
NÃO INTERATIVO

Não há partida de futebol sem bola, e em The 23rd Player – A Behavioral Ball, esta ganha estatuto de ator principal. Nesta reinterpretação do futebol, as regras são claras: nenhum jogador pode tocar na bola, apenas pode tentar influenciar o seu movimento com a posição do seu corpo no terreno de jogo. O 23º jogador é o piloto que tenta telecomandar o movimento da bola. Porém, essa atividade nem sempre é bem-sucedida. Frequentemente, a bola parece agir de forma autônoma, sem respeitar as ordens que lhe foram dadas pelo piloto. A partida transforma-se numa curiosa performance dançante em que os jogadores pairam à volta da bola, tentando compreender o seu movimento, o seu comportamento, e influenciá-la para marcarem gol.

*Com Polytech Lille. Jean-Bernard Tritsch (coordenação), Cyrille Henry e Antoine Villeret.

Samuel Bianchini ■ França, 1971





BRENT WATANABE

SAN ANDREAS STREAMING DEER CAM × 2016

Videogame (versão modificada do Grand Theft Auto V), site personalizado, transmissão ao vivo na Twitch (duração de 3 meses), documentação em vídeo

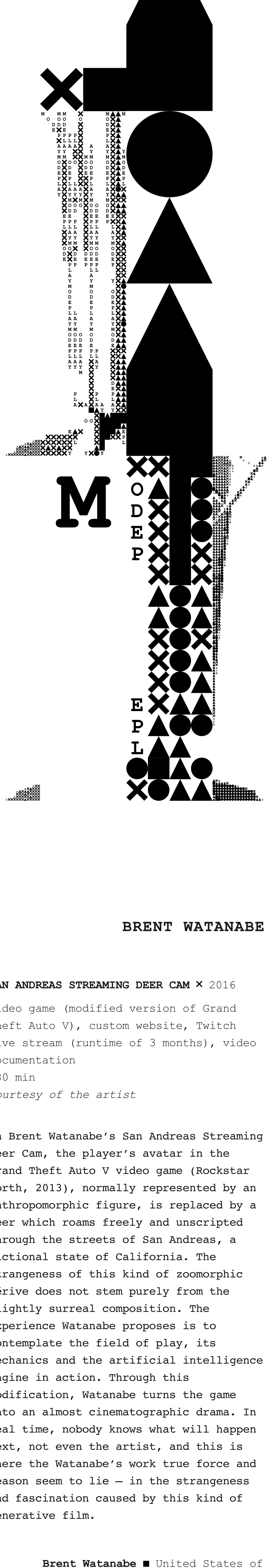
180 min

Cortesia do artista

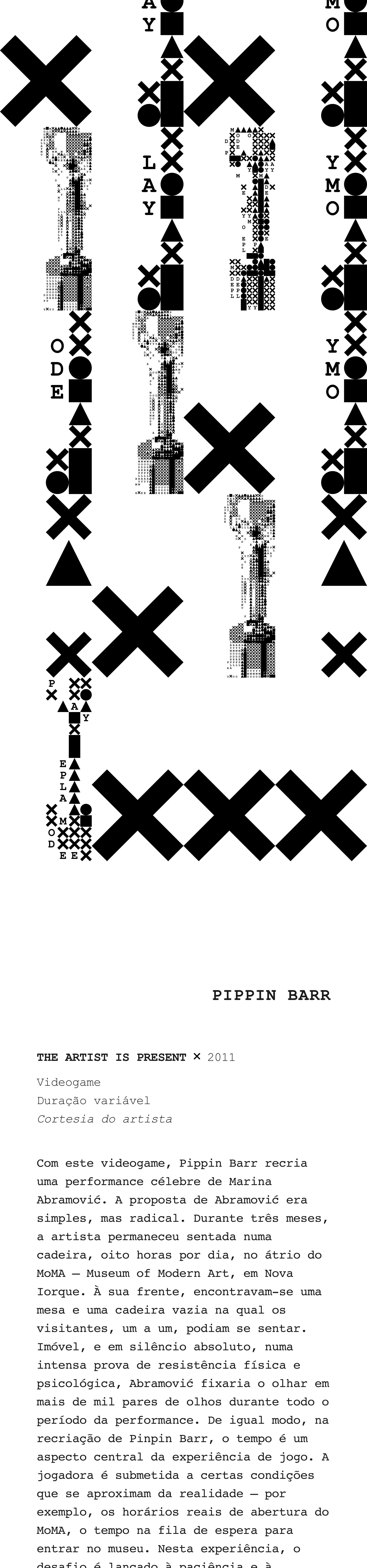
Em San Andreas Streaming Deer Cam, de Brent Watanabe, o avatar do jogador no videogame Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013), normalmente representado por uma figura antropomórfica, é substituído por um veado. De forma completamente autônoma e sem script, o animal vagueia pelas ruas de San Andreas, um estado da Califórnia ficcional. O estranhamento proporcionado por esta espécie de deriva zoomórfica não advém apenas da composição ligeiramente surrealista. A experiência que Watanabe nos propõe é a de contemplar o terreno de jogo, as suas mecânicas e o motor de inteligência artificial em ação. Com esta modificação, Watanabe transforma o jogo em um drama quase cinematográfico. Em tempo real, ninguém tem como saber o que vai acontecer a seguir, nem mesmo o próprio artista, e aqui parecem residir a verdadeira força e a verdadeira razão da proposta de Watanabe: no estranhamento e na fascinação provocados por esta espécie de cinema gerativo.

Brent Watanabe ■ Estados Unidos da América, 1970

NÃO INTERATIVO



2



PIPPIN BARR

THE ARTIST IS PRESENT × 2011

Videogame

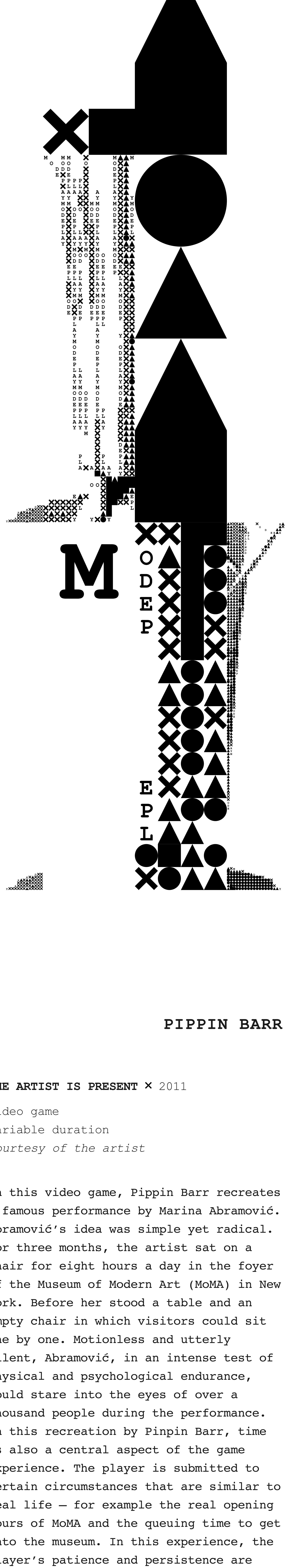
Duração variável

Cortesia do artista

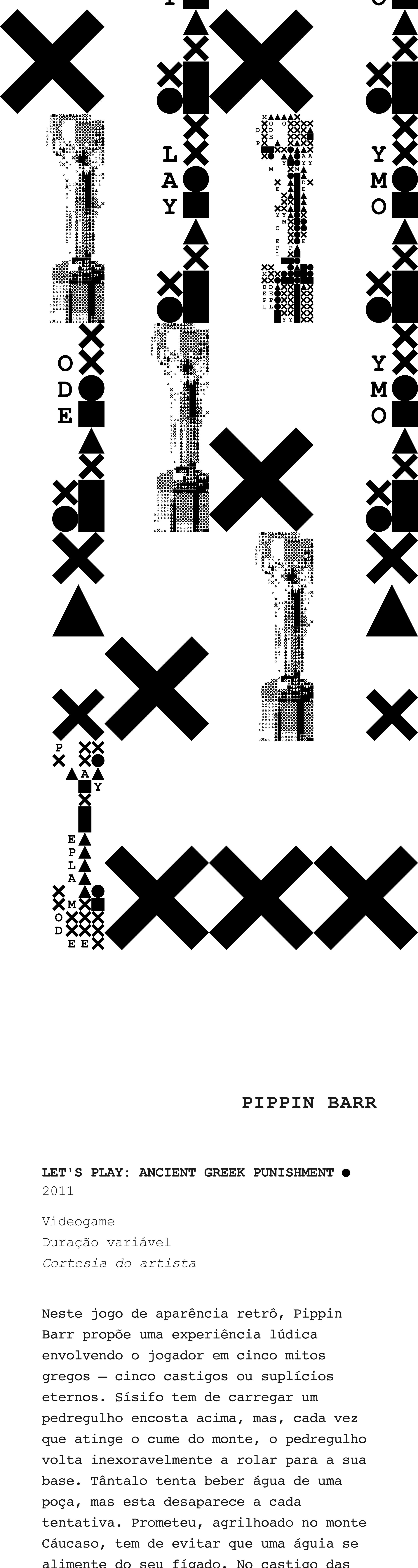
Com este videogame, Pippin Barr recria uma performance célebre de Marina Abramović. A proposta de Abramović era simples, mas radical. Durante três meses, a artista permaneceu sentada numa cadeira, oito horas por dia, no átrio do MoMA – Museum of Modern Art, em Nova Iorque. À sua frente, encontravam-se uma mesa e uma cadeira vazia na qual os visitantes, um a um, podiam se sentar. Imóvel, e em silêncio absoluto, numa intensa prova de resistência física e psicológica, Abramović fixaria o olhar em mais de mil pares de olhos durante todo o período da performance. De igual modo, na recriação de Pippin Barr, o tempo é um aspecto central da experiência de jogo. A jogadora é submetida a certas condições que se aproximam da realidade – por exemplo, os horários reais de abertura do MoMA, o tempo na fila de espera para entrar no museu. Nesta experiência, o desafio é lançado à paciência e à persistência da jogadora – a espera torna-se um elemento estético fundamental.

Pippin Barr × Nova Zelândia, 1979

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA



INTERACTION IS MANDATORY



PIPPIN BARR

LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT ●

2011

Videogame

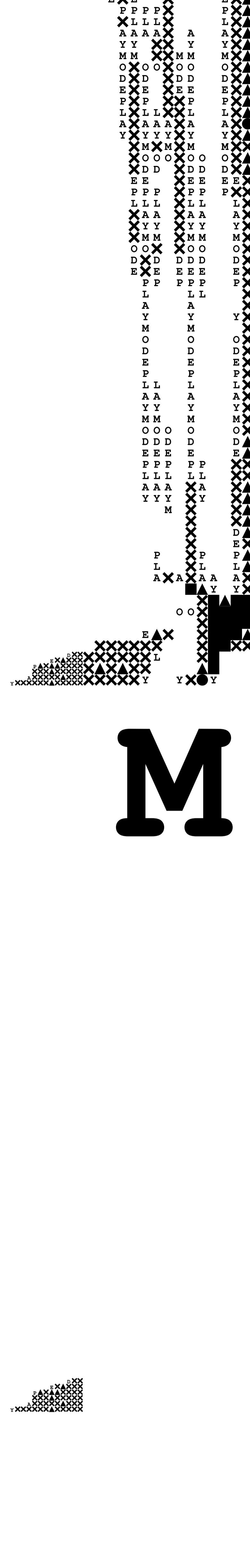
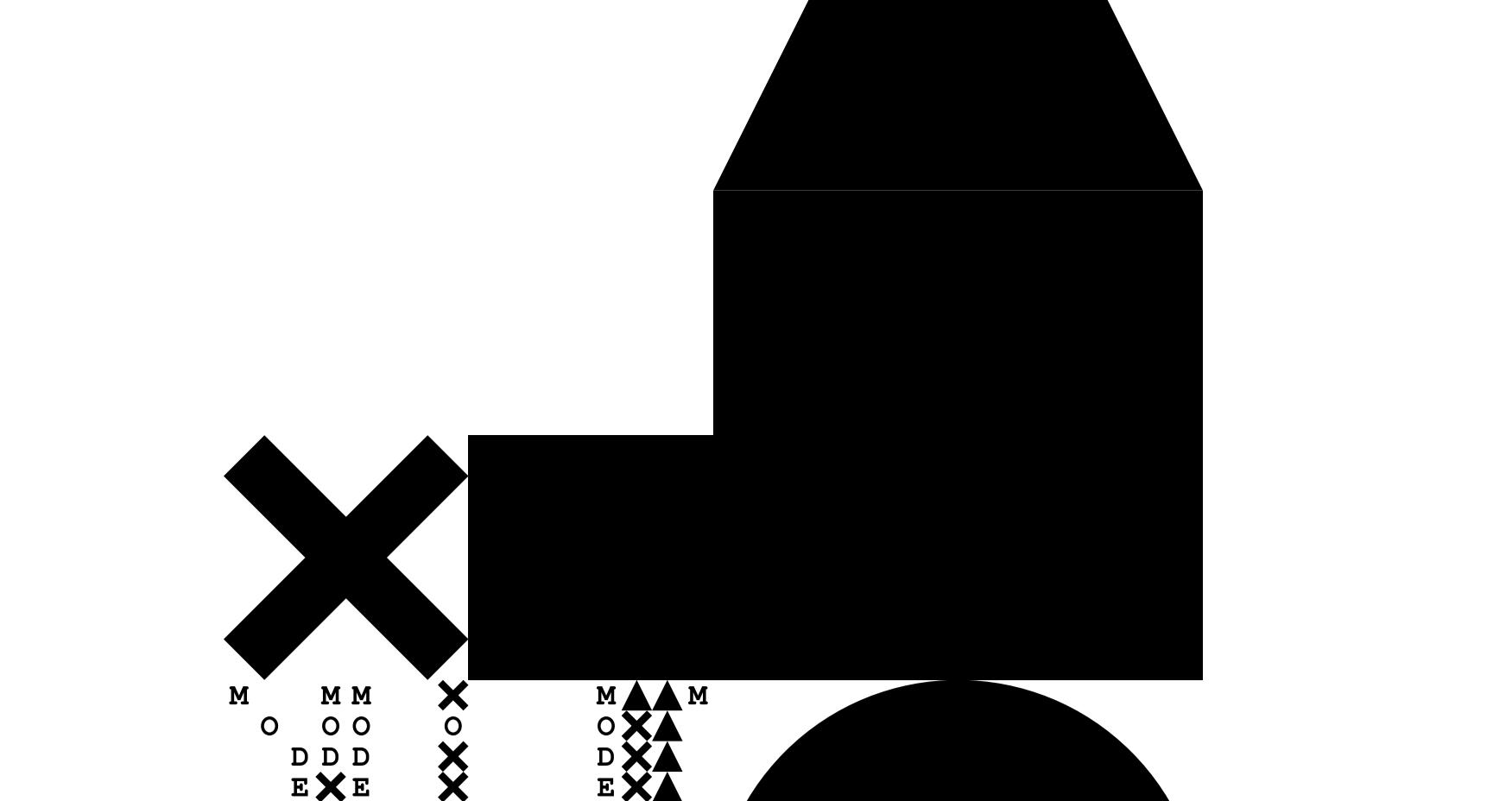
Duração variável

Cortesia do artista

Neste jogo de aparência retrô, Pippin Barr propõe uma experiência lúdica envolvendo o jogador em cinco mitos gregos – cinco castigos ou suplícios eternos. Sísifo tem de carregar um pedregulho encosta acima, mas, cada vez que atinge o cume do monte, o pedregulho volta inexoravelmente a rolar para a sua base. Tântalo tenta beber água de uma poça, mas esta desaparece a cada tentativa. Prometeu, agrilhoado no monte Cáucaso, tem de evitar que uma águia se alimente do seu fígado. No castigo das Danaides, o jogador tem de encher de água uma vasilha para se banhar, mas esta tem vários buracos, o que torna a tarefa impossível. No último mini jogo, o jogador tem de alcançar a meta, mas, segundo um dos paradoxos de Zenão sobre o movimento, entre um ponto A e um ponto B, há um número infinito de pontos de passagem obrigatória, impossibilitando a chegada à meta. Este conjunto de jogos é um verdadeiro castigo. Sem receber nenhum tipo de gratificação, o jogador falha sempre. Por mais que se tente, não há lugar para o sucesso, apenas para o fracasso e a frustração.

Pippin Barr ● Nova Zelândia, 1979

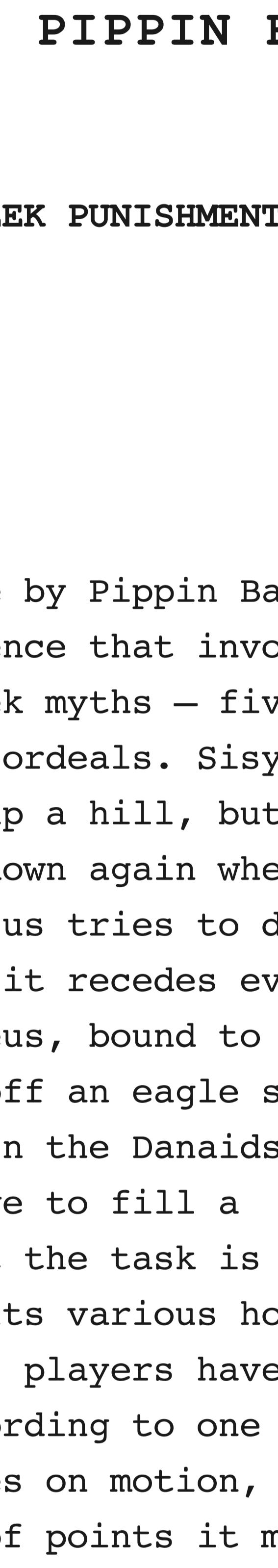
A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA



M

O
D
E
P

E
P
L



PIPPIN BARR

LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT ▲

2011

Video game

Variable duration

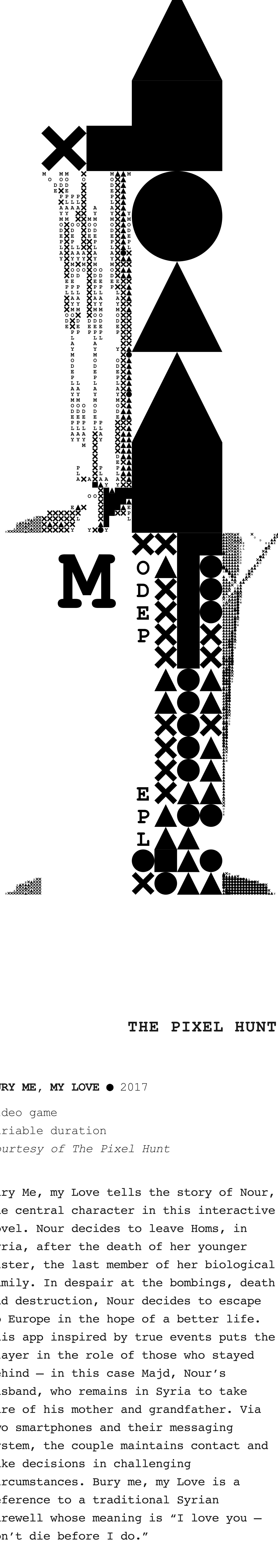
Courtesy of the artist

This retro-looking game by Pippin Barr creates a ludic experience that involves the player in five Greek myths – five eternal punishments or ordeals. Sisyphus has to roll a boulder up a hill, but it inexorably rolls back down again when he reaches the top. Tantalus tries to drink water from a pool, but it recedes every time he tries. Prometheus, bound to the Caucasus, has to fend off an eagle sent to feed on his liver. In the Danaids punishment, players have to fill a bathtub with water, but the task is made impossible because of its various holes. In the final mini-game, players have to reach a goal, but, according to one of Zeno of Elea's paradoxes on motion, there is an infinite number of points it must move to between point A and point B, making the goal impossible to reach. This set of games is a true punishment. The player fails constantly without any kind of reward. No matter how hard they try, there is no room for success, only for failure and frustration.

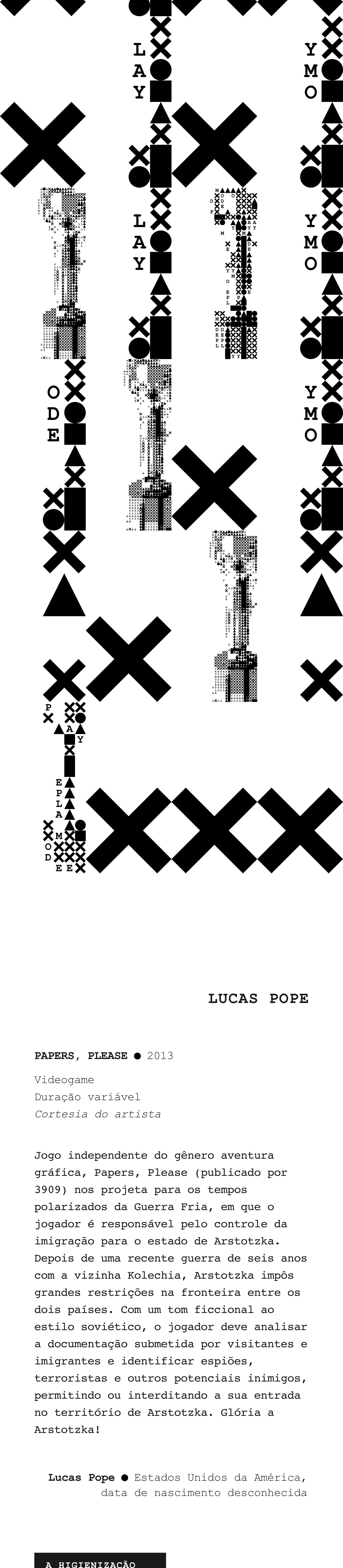
Pippin Barr ▲ New Zealand, 1979

HAND HYGIENE
BEFORE
INTERACTION IS
MANDATORY

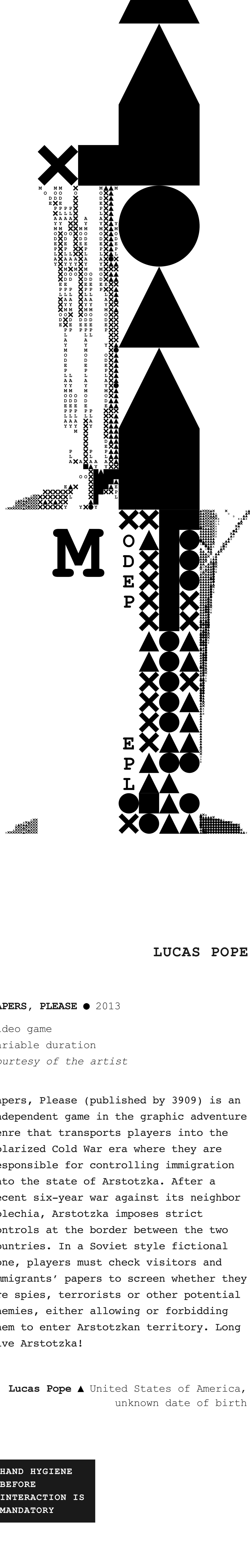


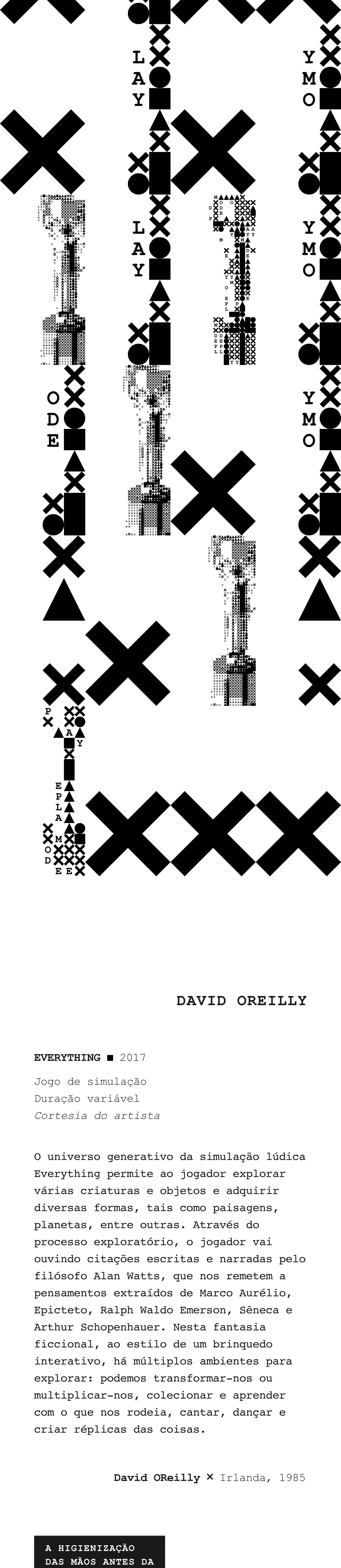


ANSWER The answer is 1000. The first two digits of the number are 10, so the answer is 1000.



DAS MÃOS ANTES DA INTERAÇÃO É OBIGATÓRIA





DAVID OREILLY

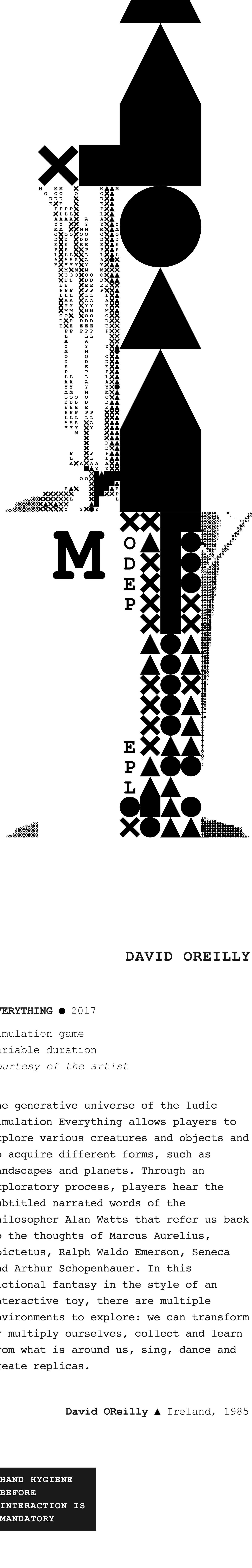
EVERYTHING ■ 2017

Jogo de simulação
Duração variável
Cortesia do artista

O universo gerativo da simulação lúdica Everything permite ao jogador explorar várias criaturas e objetos e adquirir diversas formas, tais como paisagens, planetas, entre outras. Através do processo exploratório, o jogador vai ouvindo citações escritas e narradas pelo filósofo Alan Watts, que nos remetem a pensamentos extraídos de Marco Aurélio, Epicteto, Ralph Waldo Emerson, Sêneca e Arthur Schopenhauer. Nesta fantasia ficcional, ao estilo de um brinquedo interativo, há múltiplos ambientes para explorar: podemos transformar-nos ou multiplicar-nos, colecionar e aprender com o que nos rodeia, cantar, dançar e criar réplicas das coisas.

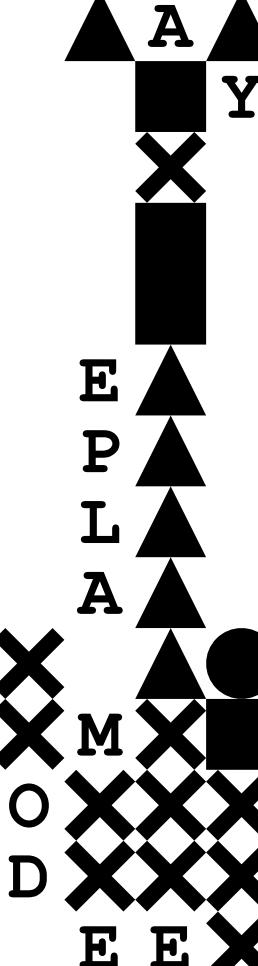
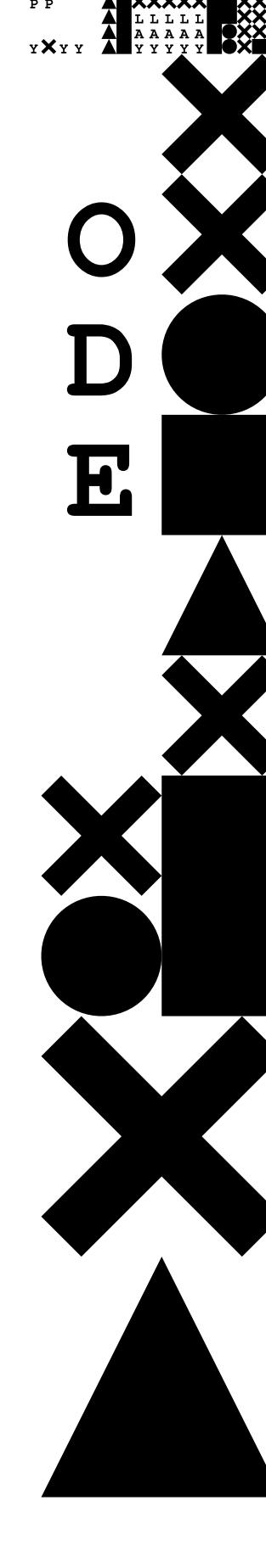
David O'Reilly × Irlanda, 1985

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA



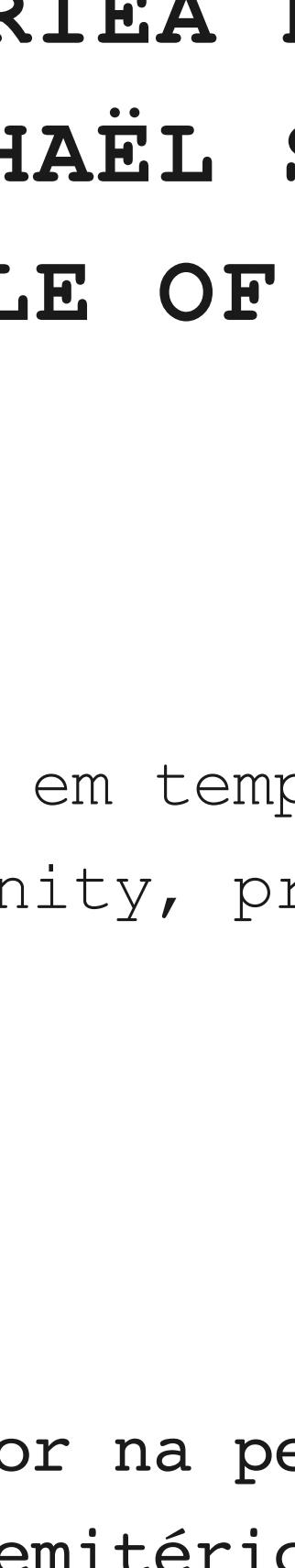
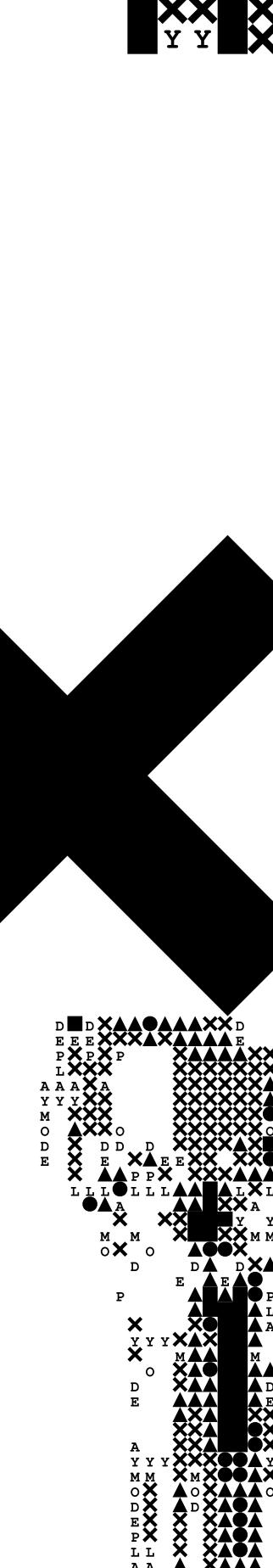
L
A
Y

Y
M
O



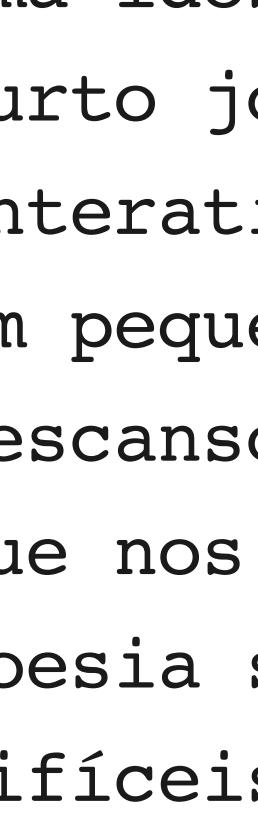
L
A
Y

Y
M
O



P
A
Y

X



E
P
L
A

M
I
C
H
A
E
L
S
A
M
Y
N



AURIEA HARVEY

E MICHAËL SAMYN,

TALE OF TALES

THE GRAVEYARD ▲ 2008

Aplicativo 3D interativo, em tempo real, criado com a plataforma Unity, preto e branco

Duração variável

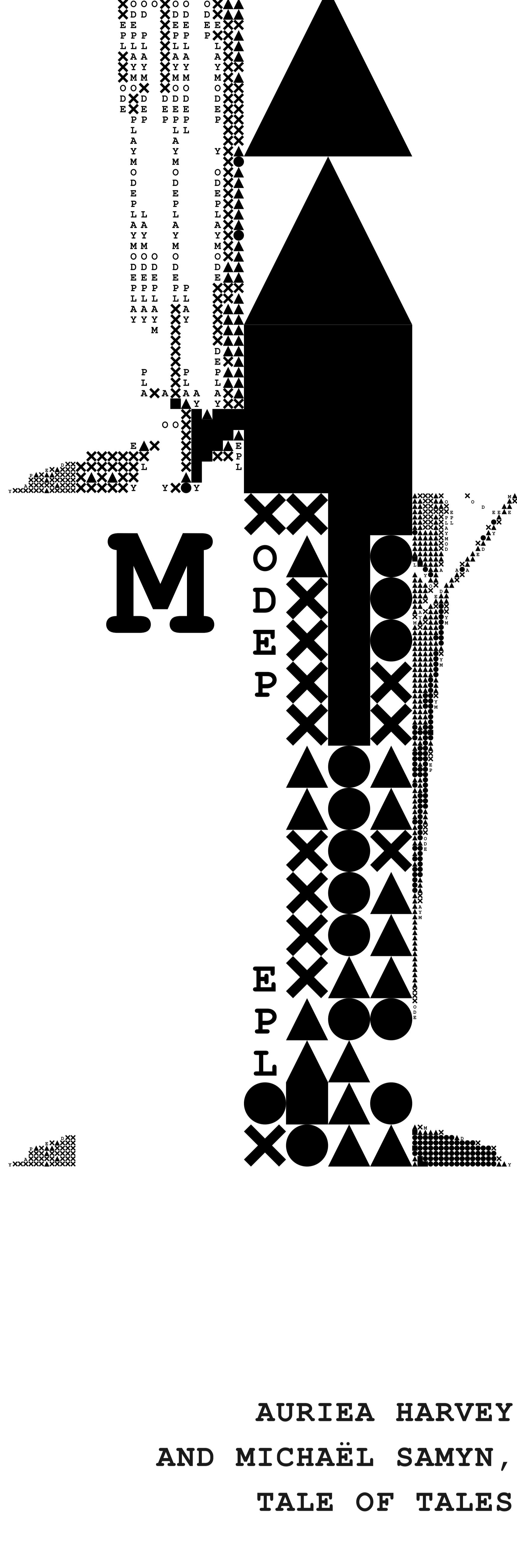
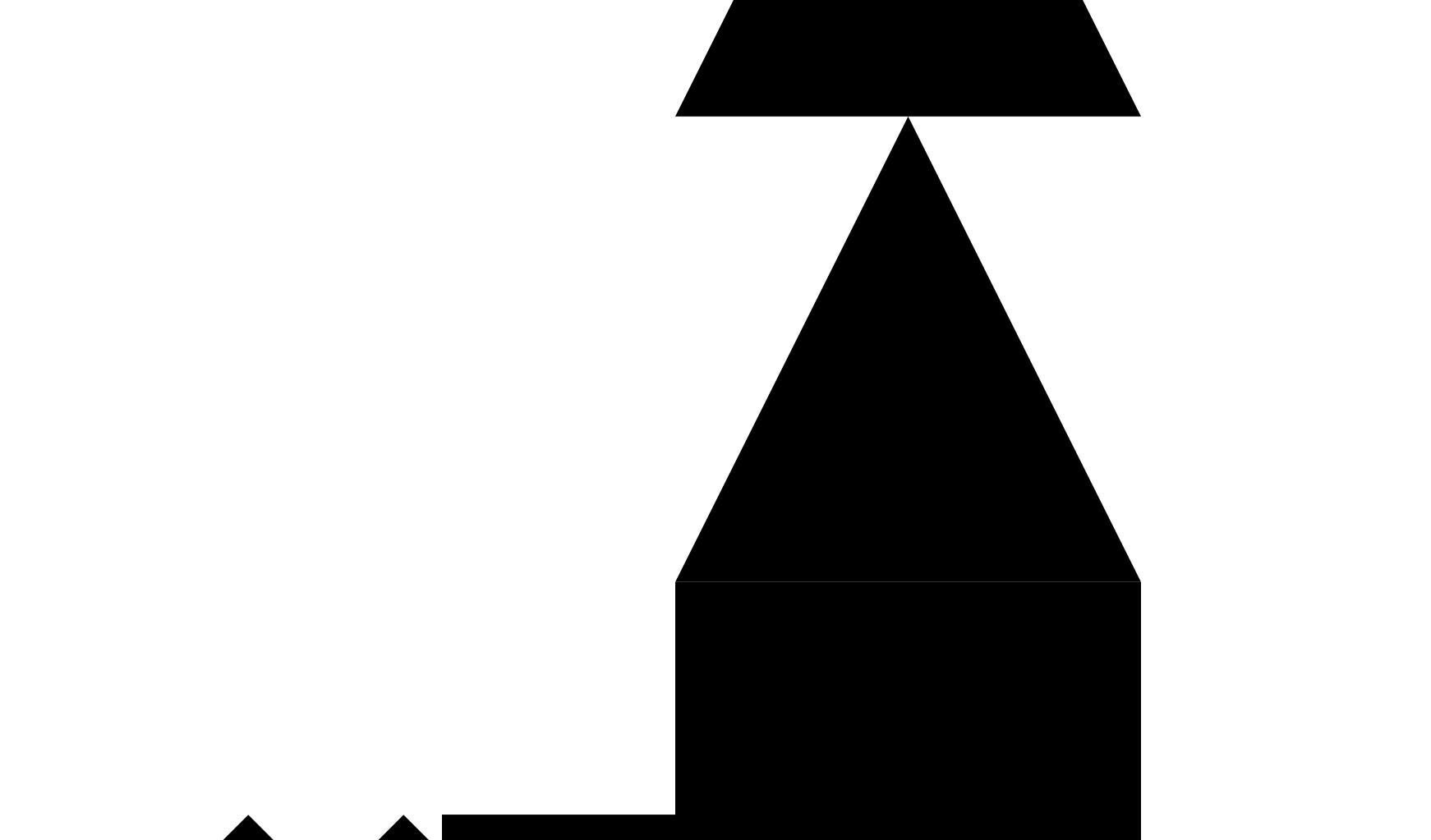
Cortesia dos artistas

The Graveyard põe o jogador na pele de uma idosa que visita um cemitério. Este curto jogo assemelha-se a uma pintura interativa, a qual pode ser explorada em um pequeno passeio, um momento de descanso num banco público e uma música que nos faz refletir sobre a morte.

Poesia silenciosa onde ecoam os passos difíceis e cansados da idosa, obrigando-nos a pensar sobre a velhice e as suas limitações.

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA

Tale of Tales ■ Bélgica, fundado em 2002



AURIEA HARVEY
AND MICHAËL SAMYN,
TALE OF TALES

THE GRAVEYARD ■ 2008

Interactive real-time 3D application,
created with the Unity engine, black and
white

Variable duration

Courtesy of the artists

HAND HYGIENE

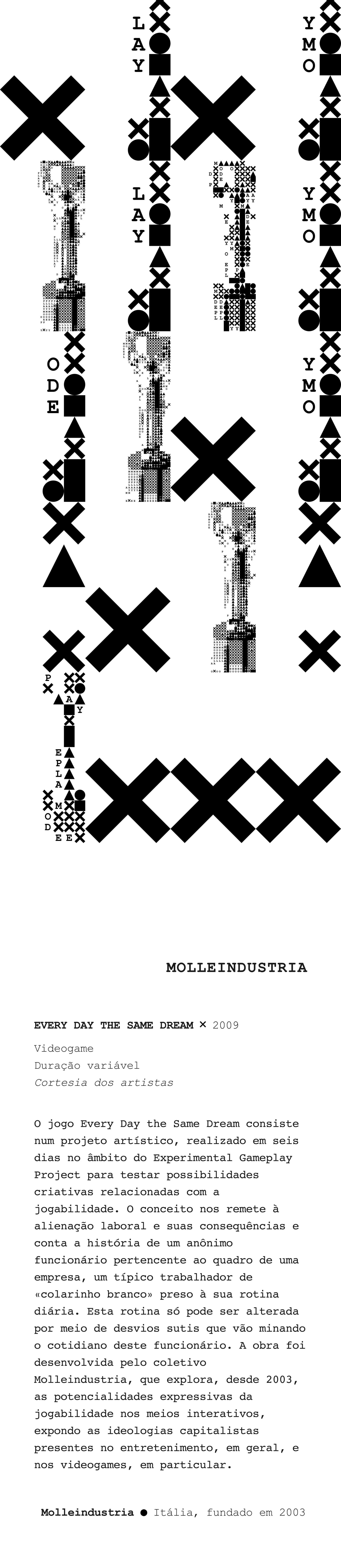
BEFORE

INTERACTION IS

MANDATORY

The Graveyard places the player in the role of an elderly lady visiting a cemetery. This short game resembles an interactive painting that is explored through a short walk, a moment of rest on a public bench and a song that makes us reflect on death. It is silent poetry in which the difficult and tired steps of the old lady echo, obliging us to think about old age and its limitations.

Tale of Tales ■ Belgium, founded in 2002



MOLLEINDUSTRIA

EVERY DAY THE SAME DREAM × 2009

Videogame

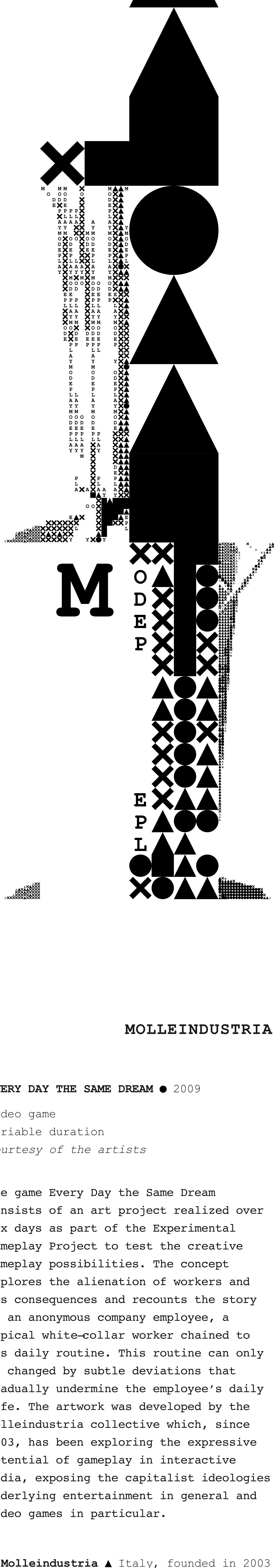
Duração variável

Cortesia dos artistas

O jogo Every Day the Same Dream consiste num projeto artístico, realizado em seis dias no âmbito do Experimental Gameplay Project para testar possibilidades criativas relacionadas com a jogabilidade. O conceito nos remete à alienação laboral e suas consequências e conta a história de um anônimo funcionário pertencente ao quadro de uma empresa, um típico trabalhador de «colarinho branco» preso à sua rotina diária. Esta rotina só pode ser alterada por meio de desvios sutis que vão minando o cotidiano deste funcionário. A obra foi desenvolvida pelo coletivo Molleindustria, que explora, desde 2003, as potencialidades expressivas da jogabilidade nos meios interativos, expondo as ideologias capitalistas presentes no entretenimento, em geral, e nos videogames, em particular.

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA

Molleindustria • Itália, fundado em 2003



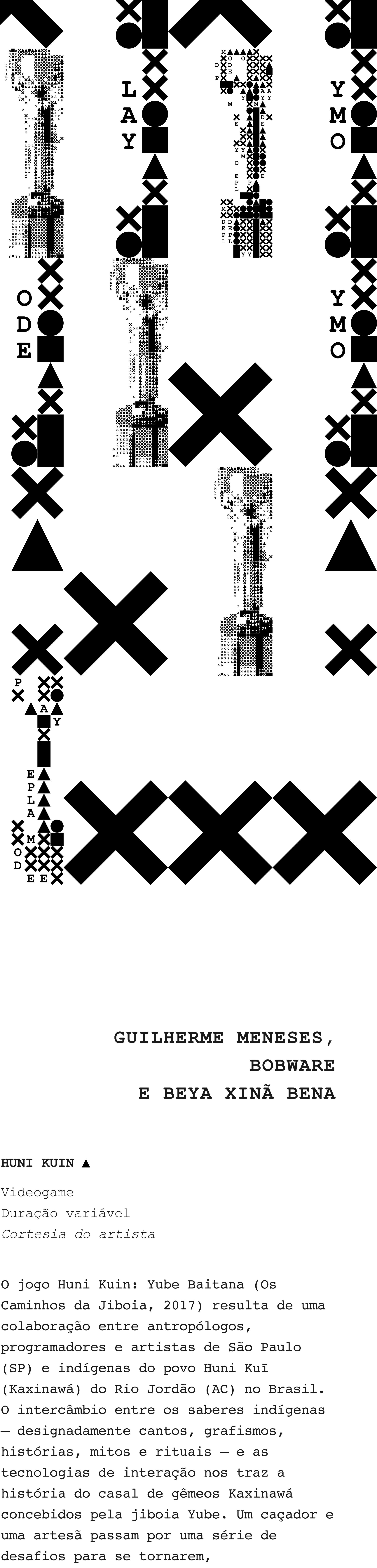
MOLLEINDUSTRIA

EVERY DAY THE SAME DREAM ● 2009

Video game
Variable duration
Courtesy of the artists

The game Every Day the Same Dream consists of an art project realized over six days as part of the Experimental Gameplay Project to test the creative gameplay possibilities. The concept explores the alienation of workers and its consequences and recounts the story of an anonymous company employee, a typical white-collar worker chained to his daily routine. This routine can only be changed by subtle deviations that gradually undermine the employee's daily life. The artwork was developed by the Molleindustria collective which, since 2003, has been exploring the expressive potential of gameplay in interactive media, exposing the capitalist ideologies underlying entertainment in general and video games in particular.

HAND HYGIENE
BEFORE
INTERACTION IS
MANDATORY



**GUILHERME MENESSES,
BOBWARE
E BEYA XINÃ BENA**

HUNI KUIN ▲

Videogame

Duração variável

Cortesia do artista

O jogo Huni Kuin: Yube Baitana (Os Caminhos da Jiboia, 2017) resulta de uma colaboração entre antropólogos, programadores e artistas de São Paulo (SP) e indígenas do povo Huni Kuí (Kaxinawá) do Rio Jordão (AC) no Brasil. O intercâmbio entre os saberes indígenas – designadamente cantos, grafismos, histórias, mitos e rituais – e as tecnologias de interação nos traz a história do casal de gêmeos Kaxinawá concebidos pela jiboia Yube. Um caçador e uma artesã passam por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (mukaya) e uma mestra dos desenhos (kene). Nessa jornada, adquirem habilidades e conhecimentos ancestrais relacionados com animais e plantas e se comunicam com entidades visíveis e invisíveis da floresta (yuxin) para assim se tornarem seres humanos (Huni Kuin). O jogo se insere na categoria de videogames sobre o mundo (world games) e é uma contribuição para uma reflexão sobre como os processos colaborativos podem contribuir para questionar o lugar dos humanos no planeta Terra.

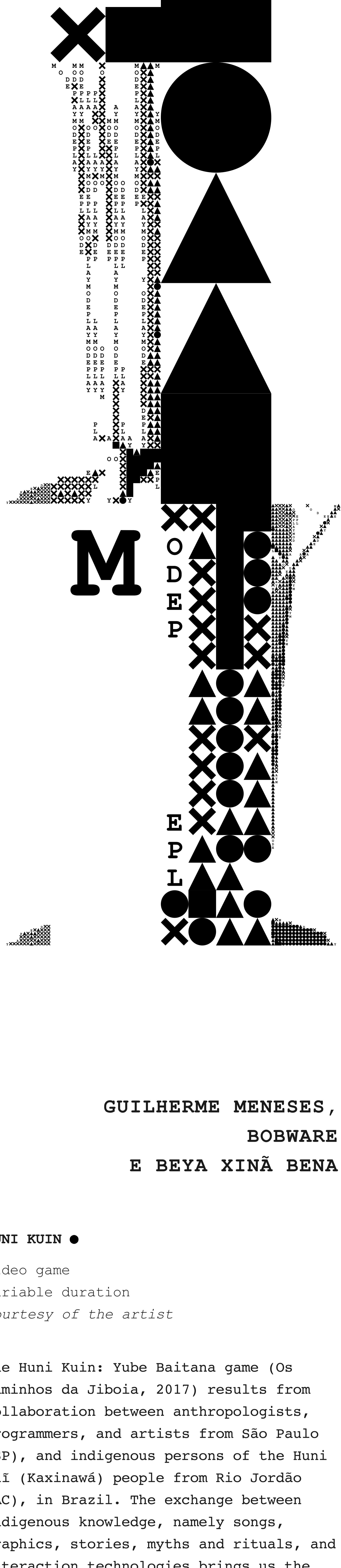
Guilherme Meneses ■ Brasil, 1988
Bobware ■ Brasil, fundada em 2001
Beya Xinã Bena × Brasil, fundado em 2014

A HIGIENIZAÇÃO

DAS MÃOS ANTES DA

INTERAÇÃO É

OBRIGATÓRIA



GUILHERME MENESSES,
BOBWARE
E BEYA XINÃ BENA

HUNI KUIN ●

Video game

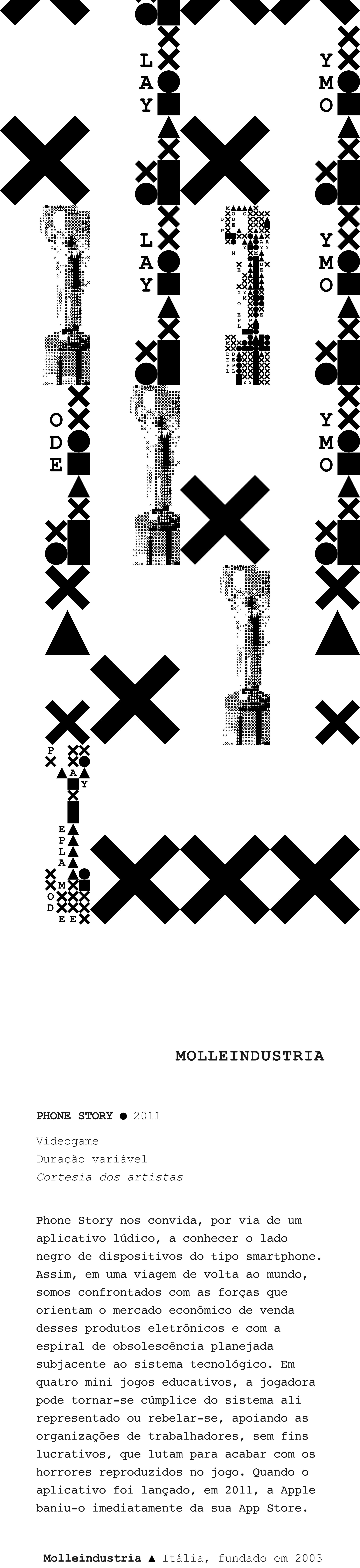
Variable duration

Courtesy of the artist

The Huni Kuin: Yube Baitana game (*Os Caminhos da Jiboia*, 2017) results from collaboration between anthropologists, programmers, and artists from São Paulo (SP), and indigenous persons of the Huni Kuí (Kaxinawá) people from Rio Jordão (AC), in Brazil. The exchange between indigenous knowledge, namely songs, graphics, stories, myths and rituals, and interaction technologies brings us the story of the Kaxinawá twins who were conceived by the python Yube. A hunter and an artisan go through a series of challenges to become, respectively, a healer (mukaya) and a master of drawings (kene). In this journey, they acquire ancestral skills and knowledge related to animals and plants and communicate themselves with visible and invisible entities of the forest (yuxin) to become human beings (Huni Kuin). The game belongs to the category of video games about the world (world games) and is a contribution to the reflection on how collaborative processes can help to question the role of humans on planet Earth.

Guilherme Meneses ● Brazil, 1988
Bobware ▲ Brazil, founded in 2001
Beya Xinã Bena ■ Brazil, founded in 2014

HAND HYGIENE
BEFORE
INTERACTION IS
MANDATORY



MOLLEINDUSTRIA

PHONE STORY • 2011

Videogame

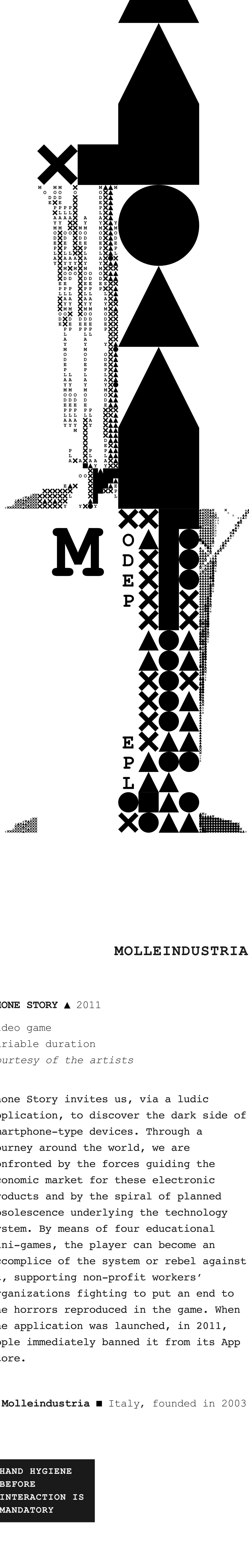
Duração variável

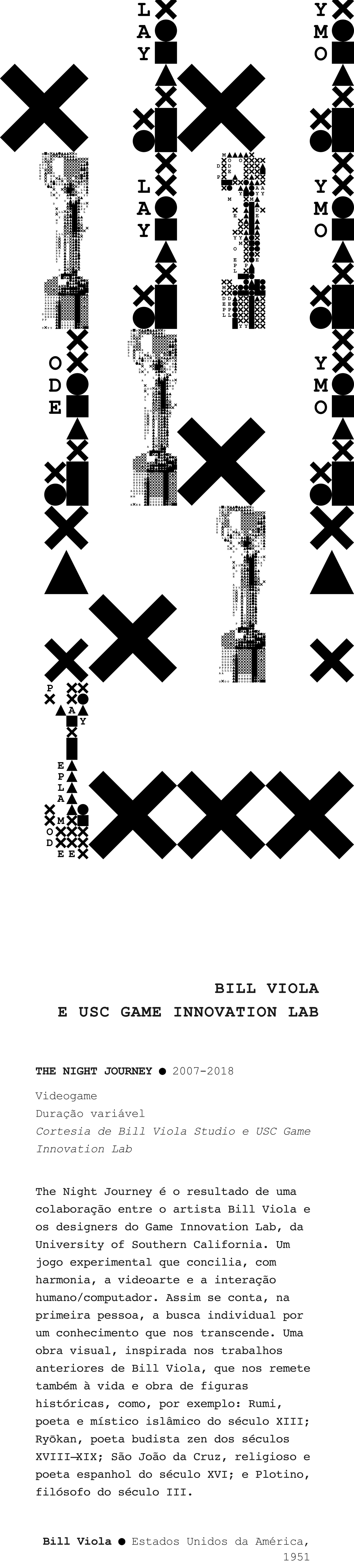
Cortesia dos artistas

Phone Story nos convida, por via de um aplicativo lúdico, a conhecer o lado negro de dispositivos do tipo smartphone. Assim, em uma viagem de volta ao mundo, somos confrontados com as forças que orientam o mercado econômico de venda desses produtos eletrônicos e com a espiral de obsolescência planejada subjacente ao sistema tecnológico. Em quatro mini jogos educativos, a jogadora pode tornar-se cúmplice do sistema ali representado ou rebelar-se, apoiando as organizações de trabalhadores, sem fins lucrativos, que lutam para acabar com os horrores reproduzidos no jogo. Quando o aplicativo foi lançado, em 2011, a Apple baniu-o imediatamente da sua App Store.

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA

Molleindustria ▲ Itália, fundado em 2003





BILL VIOLA

E USC GAME INNOVATION LAB

THE NIGHT JOURNEY • 2007-2018

Videogame

Duração variável

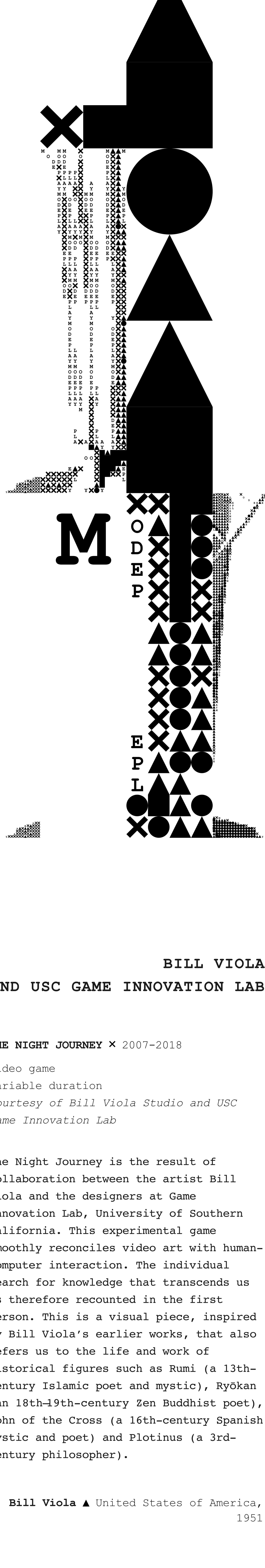
Cortesia de Bill Viola Studio e USC Game Innovation Lab

The Night Journey é o resultado de uma colaboração entre o artista Bill Viola e os designers do Game Innovation Lab, da University of Southern California. Um jogo experimental que concilia, com harmonia, a videoarte e a interação humano/computador. Assim se conta, na primeira pessoa, a busca individual por um conhecimento que nos transcende. Uma obra visual, inspirada nos trabalhos anteriores de Bill Viola, que nos remete também à vida e obra de figuras históricas, como, por exemplo: Rumi, poeta e místico islâmico do século XIII; Ryōkan, poeta budista zen dos séculos XVIII-XIX; São João da Cruz, religioso e poeta espanhol do século XVI; e Plotino, filósofo do século III.

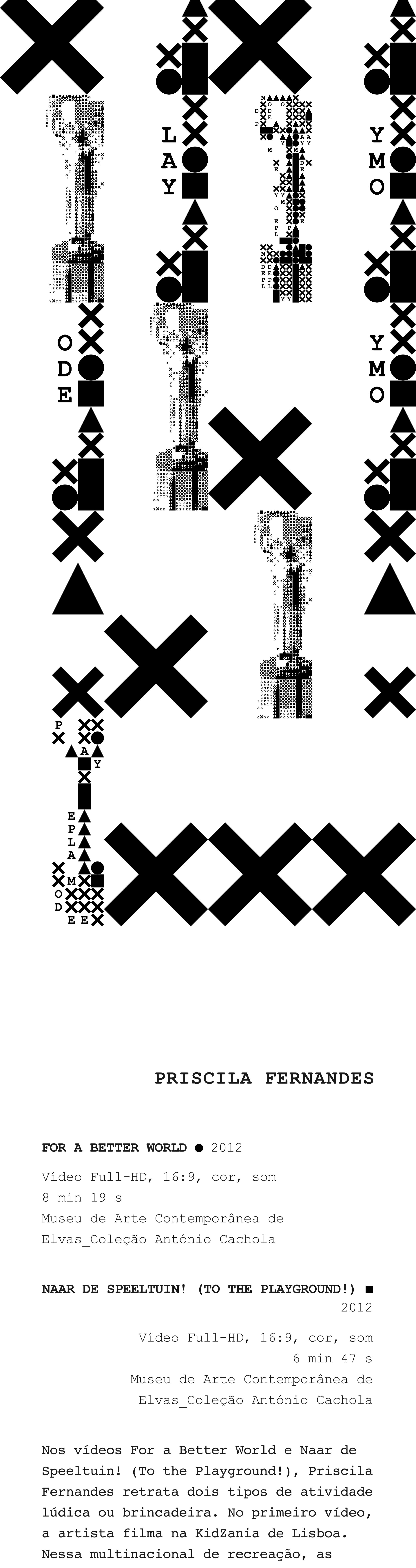
Bill Viola • Estados Unidos da América,

1951

A HIGIENIZAÇÃO
DAS MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO É
OBRIGATÓRIA



3



PRISCILA FERNANDES

FOR A BETTER WORLD ● 2012

Vídeo Full-HD, 16:9, cor, som

8 min 19 s

Museu de Arte Contemporânea de
Elvas_Coleção António Cachola

NAAR DE SPEELTUIN! (TO THE PLAYGROUND!) ■

2012

Vídeo Full-HD, 16:9, cor, som

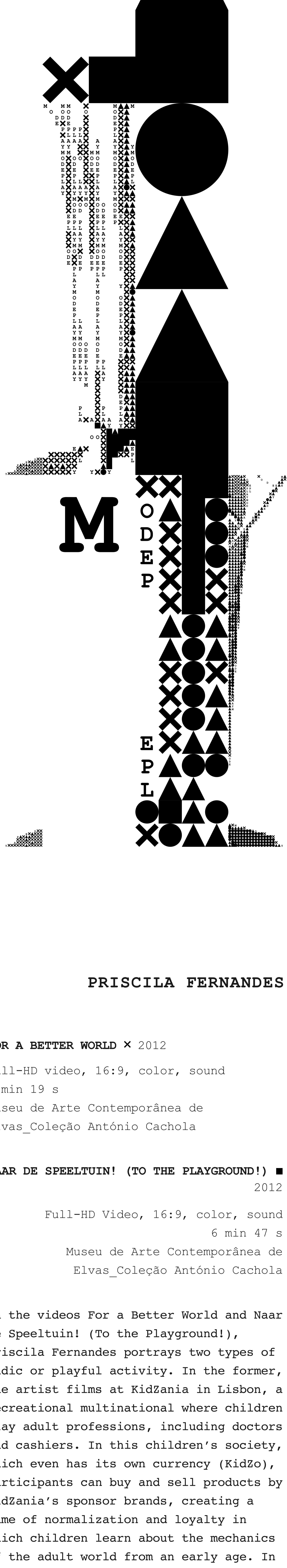
6 min 47 s

Museu de Arte Contemporânea de
Elvas_Coleção António Cachola

Nos vídeos *For a Better World* e *Naar de Speeltuin! (To the Playground!)*, Priscila Fernandes retrata dois tipos de atividade lúdica ou brincadeira. No primeiro vídeo, a artista filma na KidZania de Lisboa. Nessa multinacional de recreação, as crianças brincam em hospitais e caixas de supermercado, entre outros locais de trabalho da vida adulta. Nessa sociedade de crianças, que até tem moeda própria – o KidZo –, compram-se e vendem-se produtos das marcas que patrocinam a KidZania. Neste jogo de normalização e de fidelização, a criança aprende desde cedo as mecânicas do mundo adulto. Como contraponto dessa visão capitalista do jogo e da brincadeira, *Naar de Speeltuin! (To the Playground!)* põe em cena um grupo de adultos que brincam num parque infantil e evoca, assim, a importância do regresso à brincadeira autotélica e desinteressada.

Priscila Fernandes ● Portugal, 1981

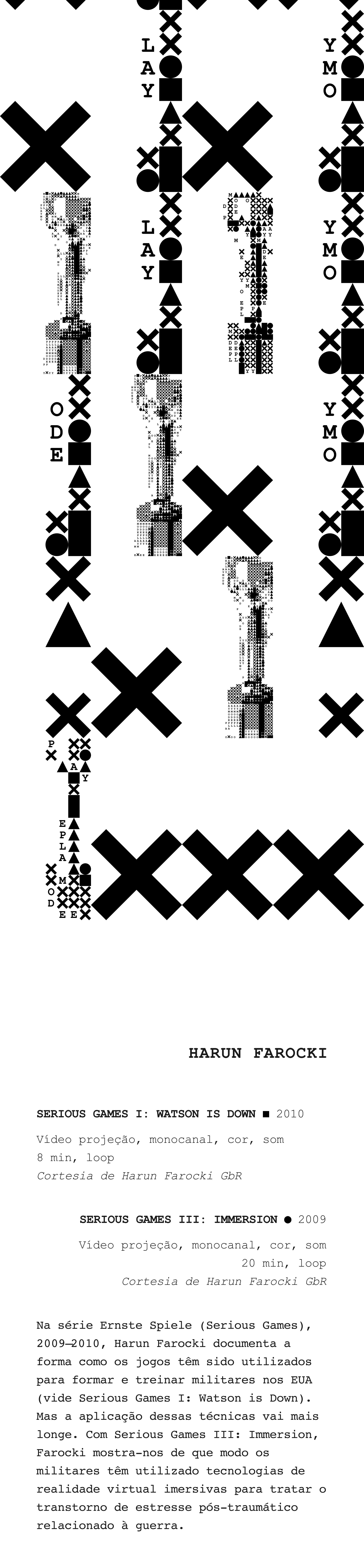
NÃO INTERATIVO



ANSWER

The following table summarizes the results of the simulation study.

ANSWER



HARUN FAROCKI

SERIOUS GAMES I: WATSON IS DOWN ■ 2010

Vídeo projeção, monocanal, cor, som

8 min, loop

Cortesia de Harun Farocki GbR

SERIOUS GAMES III: IMMERSION ● 2009

Vídeo projeção, monocanal, cor, som

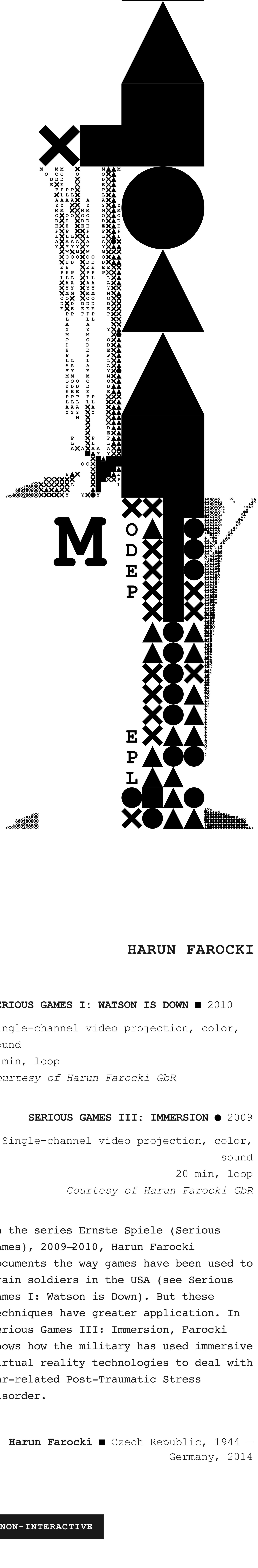
20 min, loop

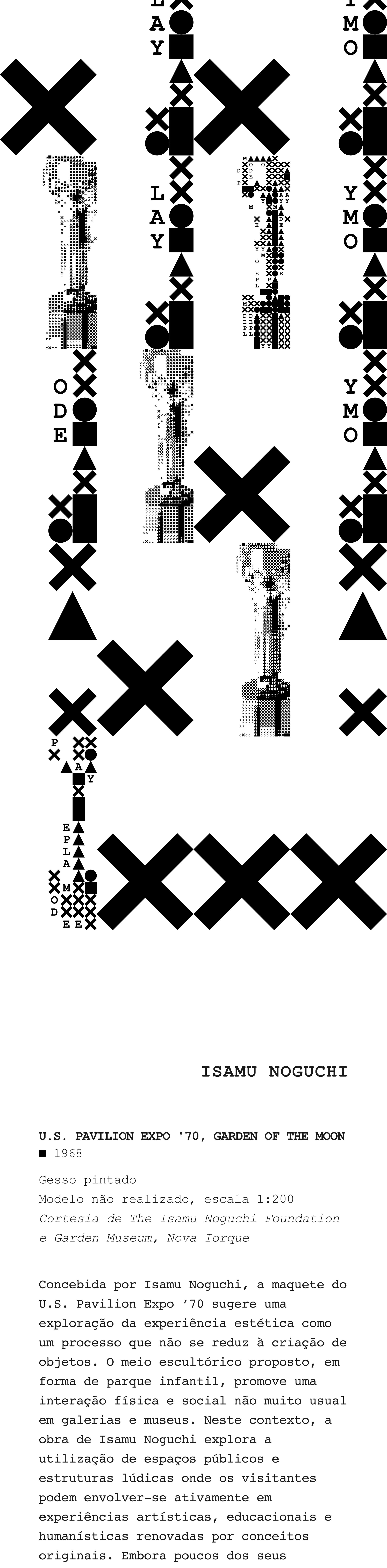
Cortesia de Harun Farocki GbR

Na série *Ernste Spiele* (Serious Games), 2009–2010, Harun Farocki documenta a forma como os jogos têm sido utilizados para formar e treinar militares nos EUA (vide *Serious Games I: Watson is Down*). Mas a aplicação dessas técnicas vai mais longe. Com *Serious Games III: Immersion*, Farocki mostra-nos de que modo os militares têm utilizado tecnologias de realidade virtual imersivas para tratar o transtorno de estresse pós-traumático relacionado à guerra.

Harun Farocki ● República Tcheca, 1944 – Alemanha, 2014

NÃO INTERATIVO





ISAMU NOGUCHI

U.S. PAVILION EXPO '70, GARDEN OF THE MOON

■ 1968

Gesso pintado

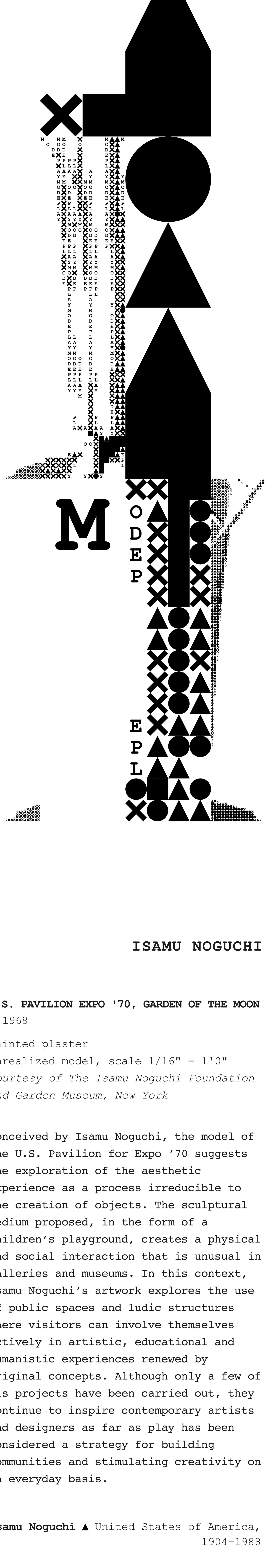
Modelo não realizado, escala 1:200

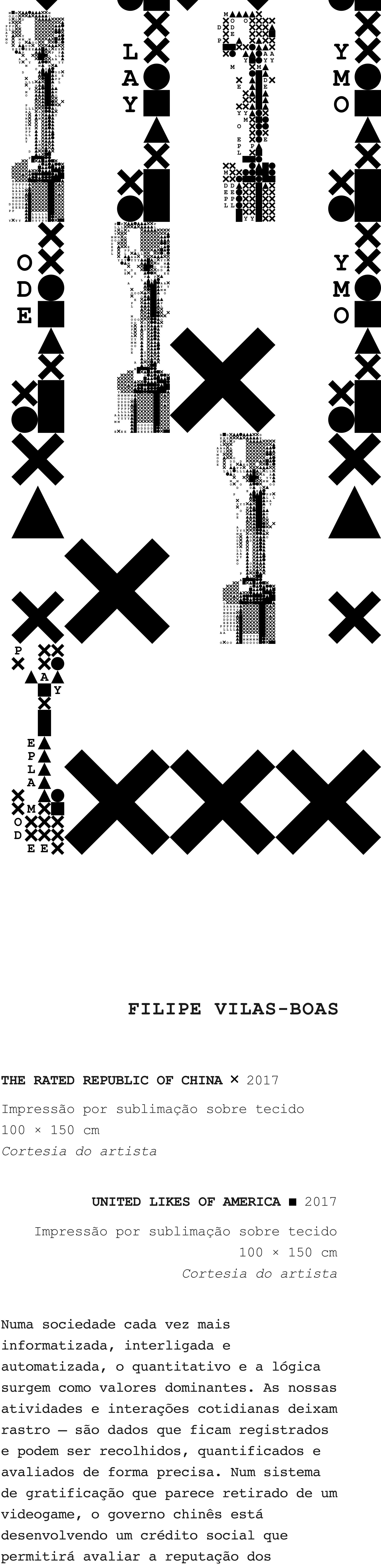
Cortesia de The Isamu Noguchi Foundation
e Garden Museum, Nova Iorque

Concebida por Isamu Noguchi, a maquete do U.S. Pavilion Expo '70 sugere uma exploração da experiência estética como um processo que não se reduz à criação de objetos. O meio escultórico proposto, em forma de parque infantil, promove uma interação física e social não muito usual em galerias e museus. Neste contexto, a obra de Isamu Noguchi explora a utilização de espaços públicos e estruturas lúdicas onde os visitantes podem envolver-seativamente em experiências artísticas, educacionais e humanísticas renovadas por conceitos originais. Embora poucos dos seus projetos tenham sido realizados, estes continuam a inspirar artistas e designers contemporâneos no sentido de considerarem o jogo uma estratégia para construir comunidades e estimular a criatividade no dia a dia.

Isamu Noguchi ■ Estados Unidos da América, 1904-1988

NÃO INTERATIVO





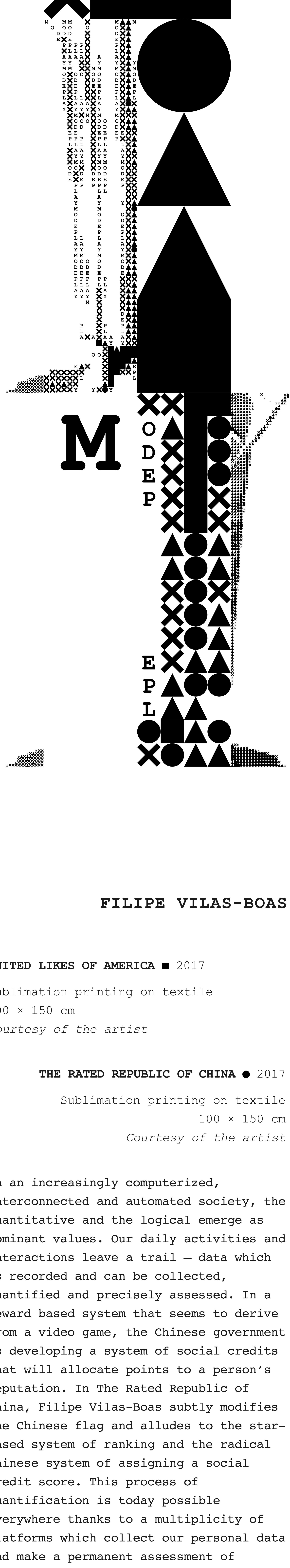
e recolhem os nossos dados
sibilitam uma avaliação

referência ao poder e à onipresença da rede social que chegou a afetar

eleições norte-americanas de 2016 e, consequência, a marcar a história desse país.

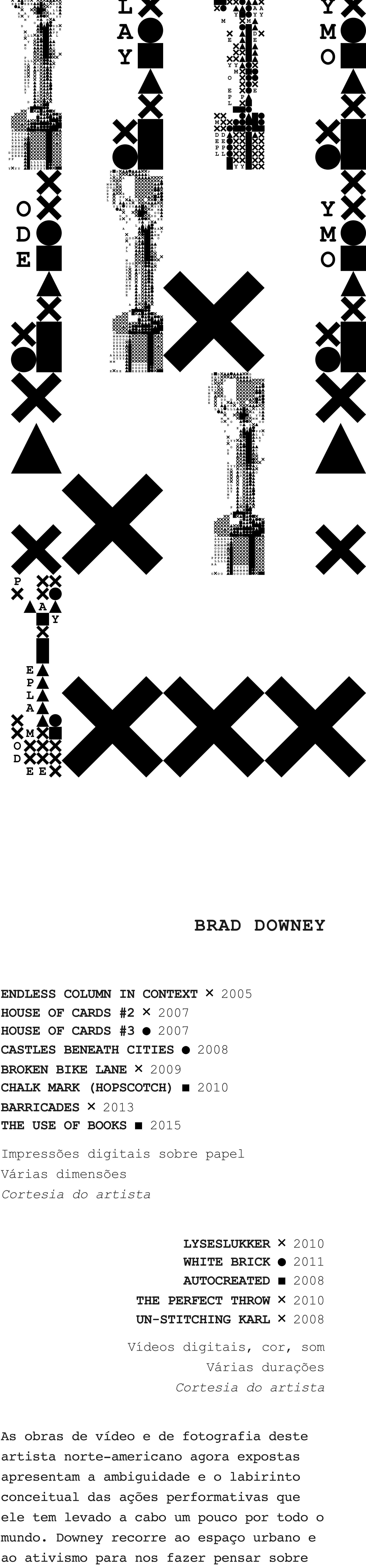
Nação com a VICE

10. The following table summarizes the results of the study. The first column lists the variables, the second column lists the estimated coefficients, and the third column lists the standard errors.



the electoral triumph of

NON-INTERACTIVE



BRAD DOWNEY

ENDLESS COLUMN IN CONTEXT × 2005

HOUSE OF CARDS #2 × 2007

HOUSE OF CARDS #3 ● 2007

CASTLES BENEATH CITIES ● 2008

BROKEN BIKE LANE × 2009

CHALK MARK (HOPSCOTCH) ■ 2010

BARRICADES × 2013

THE USE OF BOOKS ■ 2015

Impressões digitais sobre papel

Várias dimensões

Cortesia do artista

LYSESLUKKER × 2010

WHITE BRICK ● 2011

AUTOCREATED ■ 2008

THE PERFECT THROW × 2010

UN-STITCHING KARL × 2008

Vídeos digitais, cor, som

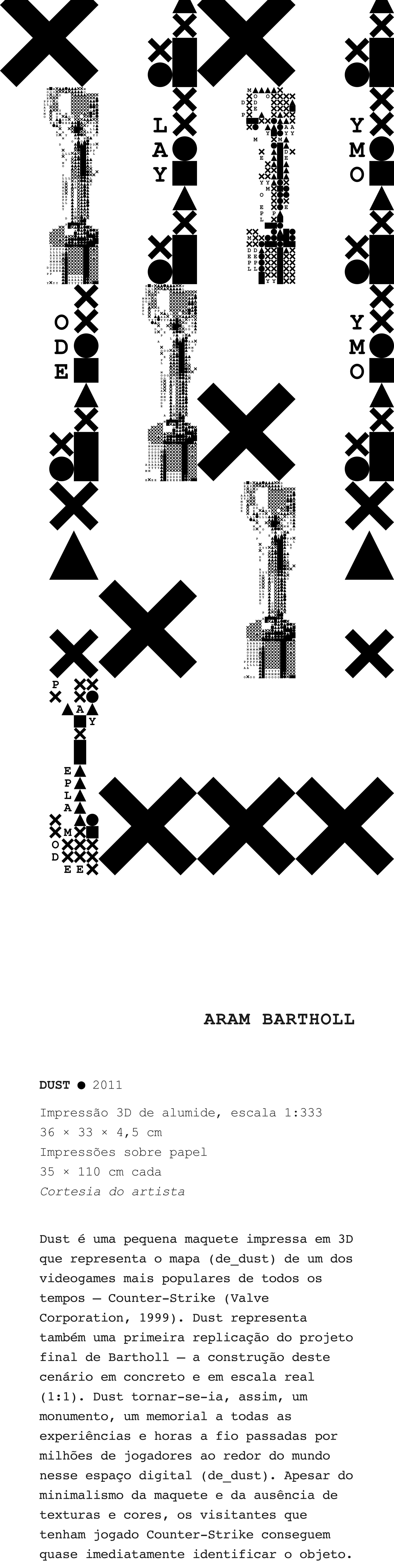
Várias durações

Cortesia do artista

As obras de vídeo e de fotografia deste artista norte-americano agora expostas apresentam a ambiguidade e o labirinto conceitual das ações performativas que ele tem levado a cabo um pouco por todo o mundo. Downey recorre ao espaço urbano e ao ativismo para nos fazer pensar sobre as contradições e os paradoxos da contemporaneidade, expondo estruturas de poder político e o absurdo da vida cotidiana. Recorrendo formalmente à assemblage e ao détournement, alerta-nos, de forma lúdica, para as possibilidades poéticas que se escondem nos paralelepípedos da rua, nos cartazes e na publicidade das marcas, nos textos ocultos nas paredes das diversas cidades por onde passa, no mobiliário urbano ou, por vezes, nas bicicletas e em outros acessórios de mobilidade. Com um minimalismo subversivo, as suas obras funcionam como esculturas sociais que transportam a audiência, com nostalgia, para um mundo de objetos e processos de trabalho artesanais em extinção numa época em que os viajantes se transformaram também em turistas.

Brad Downey ▲ Estados Unidos da América, 1980

NÃO INTERATIVO

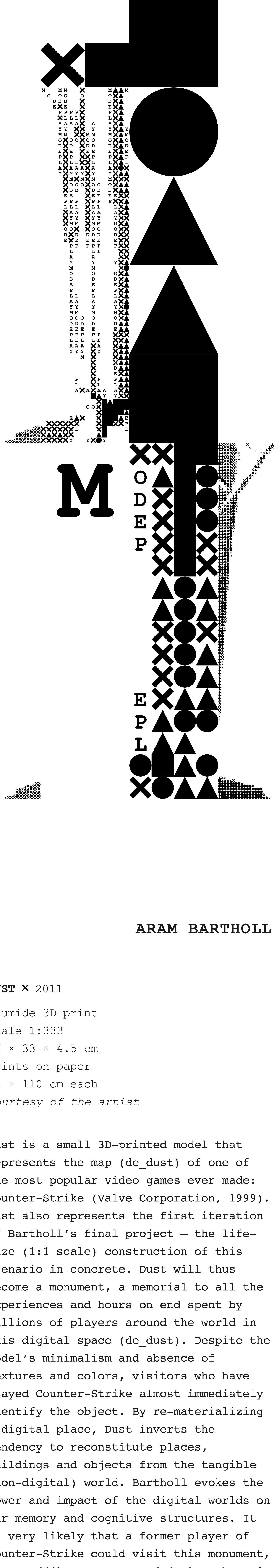


[REDACTED]

NÃO INTERATIVO

This diagram illustrates the 1976-77 Boston Bruins roster and their positions on the ice. The players are arranged in three columns representing the forward line, center line, and defensemen. Each player is represented by a symbol indicating their position: triangle for forwards, circle for centers, and cross for defensemen. The symbols are color-coded: black for regular season, red for Stanley Cup play, and blue for playoffs. The names of the players are placed next to their respective symbols.

Position	Player	Symbol	Color
Forward (Left)	M	▲	Black
Forward (Center)	O	○	Black
Forward (Right)	M	▲	Black
Center	M	▲	Red
Defenseman (Left)	D	×	Black
Defenseman (Center)	D	▲	Black
Defenseman (Right)	D	▲	Red
Forward (Left)	X	×	Black
Forward (Center)	L	×	Black
Forward (Right)	L	×	Black
Forward (Left)	L	×	Red
Forward (Center)	L	×	Red
Forward (Right)	L	×	Red
Forward (Left)	A	▲	Black
Forward (Center)	A	○	Black
Forward (Right)	A	▲	Black
Forward (Left)	A	▲	Red
Forward (Center)	A	○	Red
Forward (Right)	A	▲	Red
Forward (Left)	Y	×	Black
Forward (Center)	X	×	Black
Forward (Right)	X	×	Black
Forward (Left)	M	▲	Black
Forward (Center)	O	○	Black
Forward (Right)	M	▲	Black
Forward (Left)	O	○	Black
Forward (Center)	O	○	Black
Forward (Right)	O	○	Black
Center	E	▲	Black
Defenseman (Left)	P	▲	Black
Defenseman (Center)	P	▲	Black
Defenseman (Right)	E	▲	Red
Defenseman (Left)	L	▲	Red



ARAM BARTHOLL

DUST × 2011

Alumide 3D-print

Scale 1:333

36 × 33 × 4.5 cm

Prints on paper

35 × 110 cm each

Courtesy of the artist

Dust is a small 3D-printed model that represents the map (`de_dust`) of one of the most popular video games ever made: Counter-Strike (Valve Corporation, 1999). Dust also represents the first iteration of Bartholl's final project – the life-size (1:1 scale) construction of this scenario in concrete. Dust will thus become a monument, a memorial to all the experiences and hours on end spent by millions of players around the world in this digital space (`de_dust`). Despite the model's minimalism and absence of textures and colors, visitors who have played Counter-Strike almost immediately identify the object. By re-materializing a digital place, Dust inverts the tendency to reconstitute places, buildings and objects from the tangible (non-digital) world. Bartholl evokes the power and impact of the digital worlds on our memory and cognitive structures. It is very likely that a former player of Counter-Strike could visit this monument, have a *déjà-vu* moment and feel at home in the space without ever having been there before.

Aram Bartholl ■ Germany, 1972

NON-INTERACTIVE