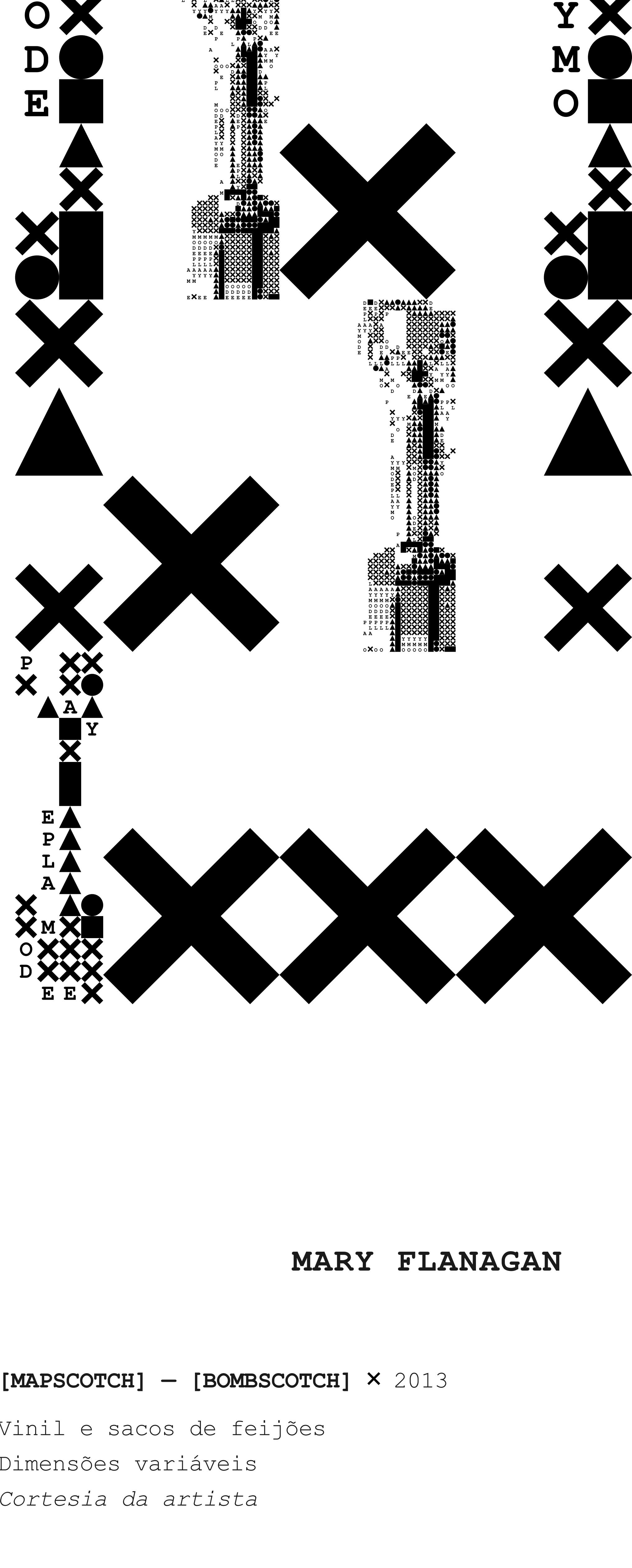


1



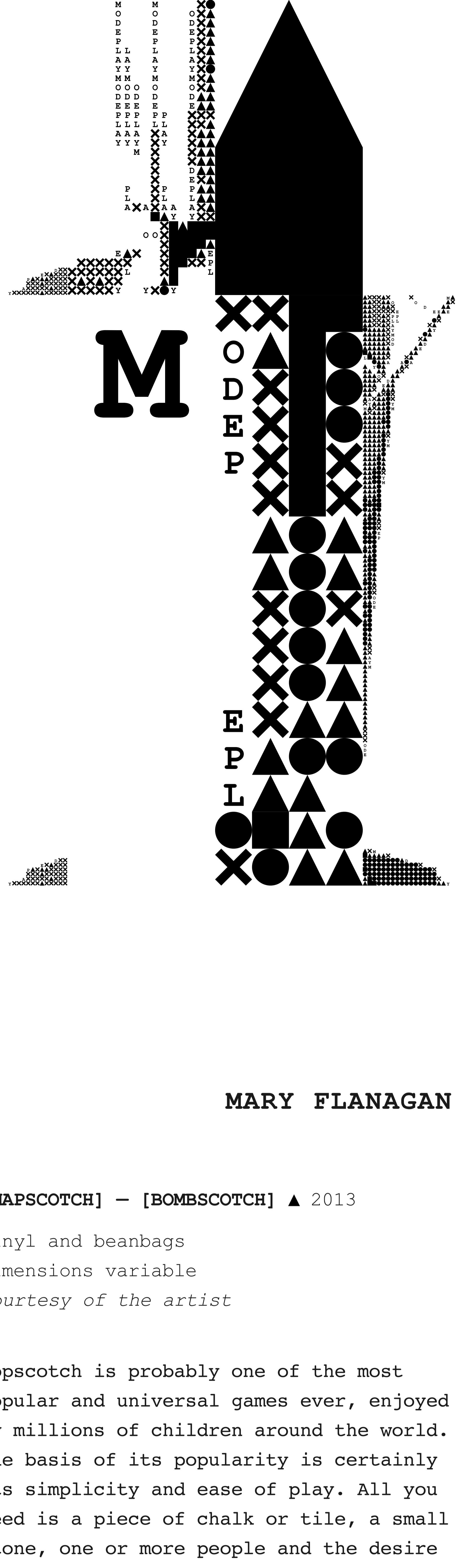
em o seu próprio

versão [bombscotch], Flanagan modificou ligeiramente o terreno de jogo d

dentro das casas (representados por círculos) por palavras as atrocidades de guerra EUA ou com outras questões.

**Mary Flanagan** ▲ Estados Unidos da  
América, 1969

# **DAS MÃOS ANTES DA INTERAÇÃO É OBRIGATÓRIA**



MARY FLANAGAN

[MAPSCOTCH] - [BOMBSOTCH] ▲ 2013

Vinyl and beanbags

Dimensions variable

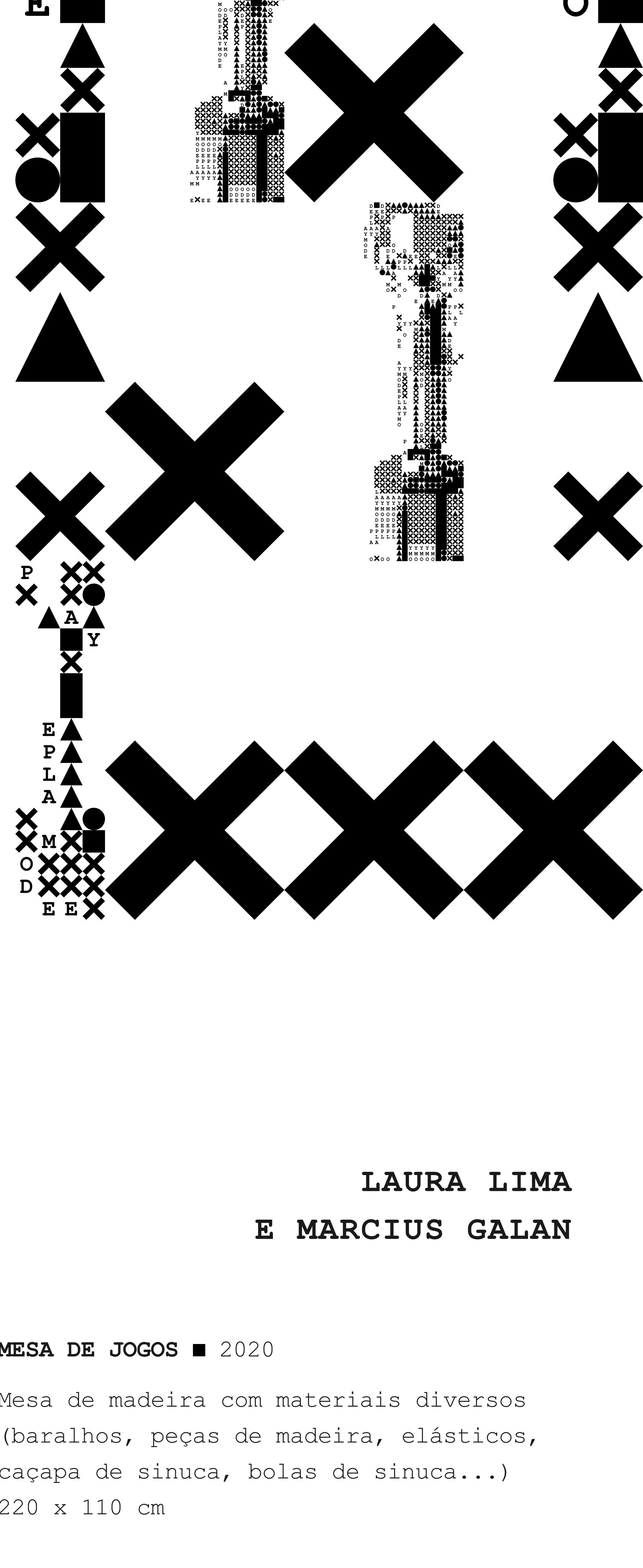
*Courtesy of the artist*

Hopscotch is probably one of the most popular and universal games ever, enjoyed by millions of children around the world. The basis of its popularity is certainly its simplicity and ease of play. All you need is a piece of chalk or tile, a small stone, one or more people and the desire to play.

In [mapscotch], Mary Flanagan asks players to draw their own field of play, exploring critical issues related to their social and cultural context. In the [bombscotch] version, Flanagan slightly modifies the hopscotch's terrain, replacing the numbers in the circular spaces with words related to the war atrocities committed by the USA or to other socio-political issues.

**Mary Flanagan** ▲ United States of America,  
1969

HAND HYGIENE  
BEFORE  
INTERACTION IS  
MANDATORY



## LAURA LIMA E MARCIUS GALAN

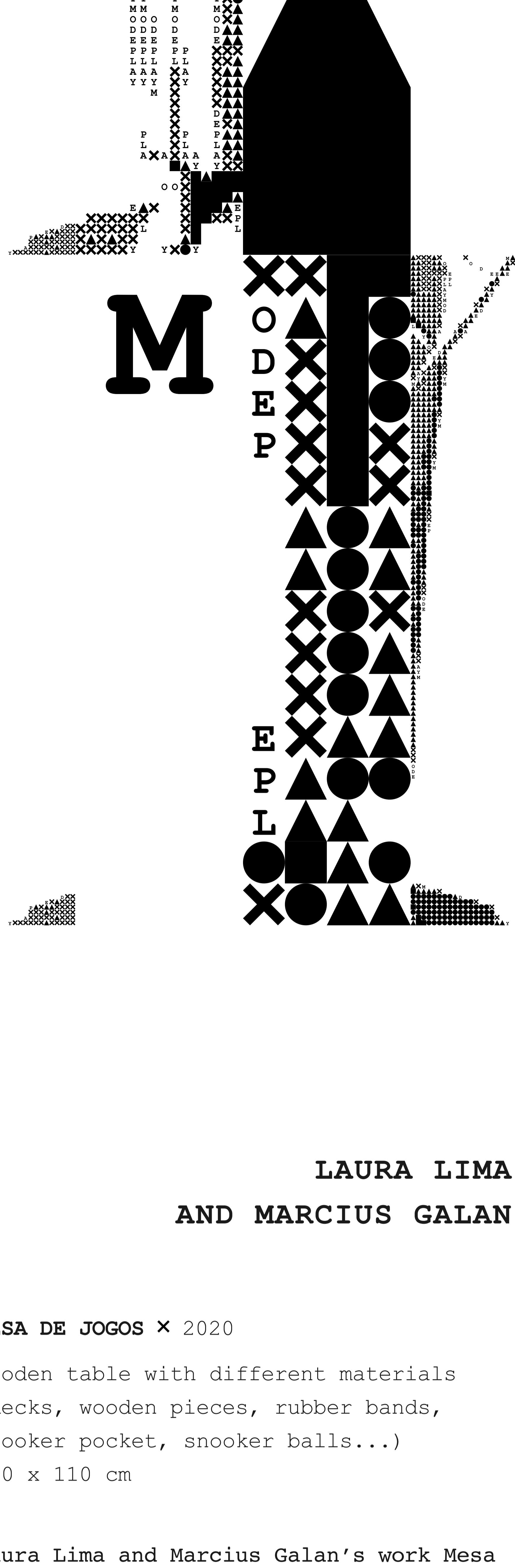
MESA DE JOGOS ■ 2020

Mesa de madeira com materiais diversos (baralhos, peças de madeira, elásticos, caçapa de sinuca, bolas de sinuca...)  
220 x 110 cm

A obra *Mesa de Jogos*, de Laura Lima e Marcius Galan (2020), questiona a importância das regras nos sistemas lúdicos e, por vezes, rígidos da contemporaneidade. Nesse contexto, propõe-se uma desconstrução destas regras por meio da brincadeira. Assim, a partir de objetos de jogos existentes como, por exemplo, um tabuleiro de xadrez, baralhos de cartas e outros adereços, cria-se uma mesa liberta dos constrangimentos tradicionais para se inquirir sobre a relação existente entre brincadeira (*paidia*), cujas regras podem ser livremente modificadas, e jogo (*ludus*), o que implica uma estrutura mais fechada cujas regras não são negociáveis sem que isso ponha em causa a experiência lúdica. Nesse sentido, a interação surge como um híbrido entre regras, que se desconstroem a partir de outros jogos, e as múltiplas possibilidades de desvio e subversão por via da brincadeira.

Laura Lima ● 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 X 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**

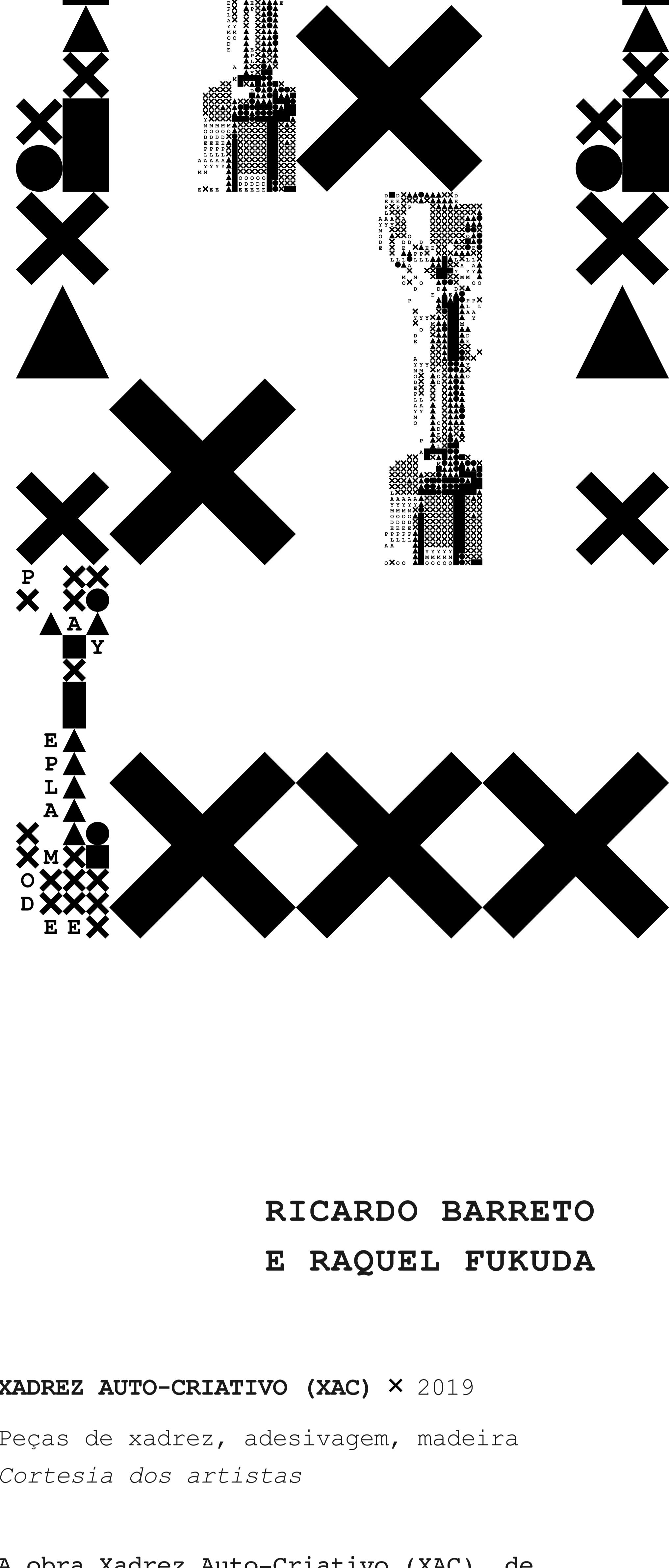
**Marcius Galan ▲ United States, 1972**

**HAND HYGIENE**

**BEFORE**

**INTERACTION IS**

**MANDATORY**

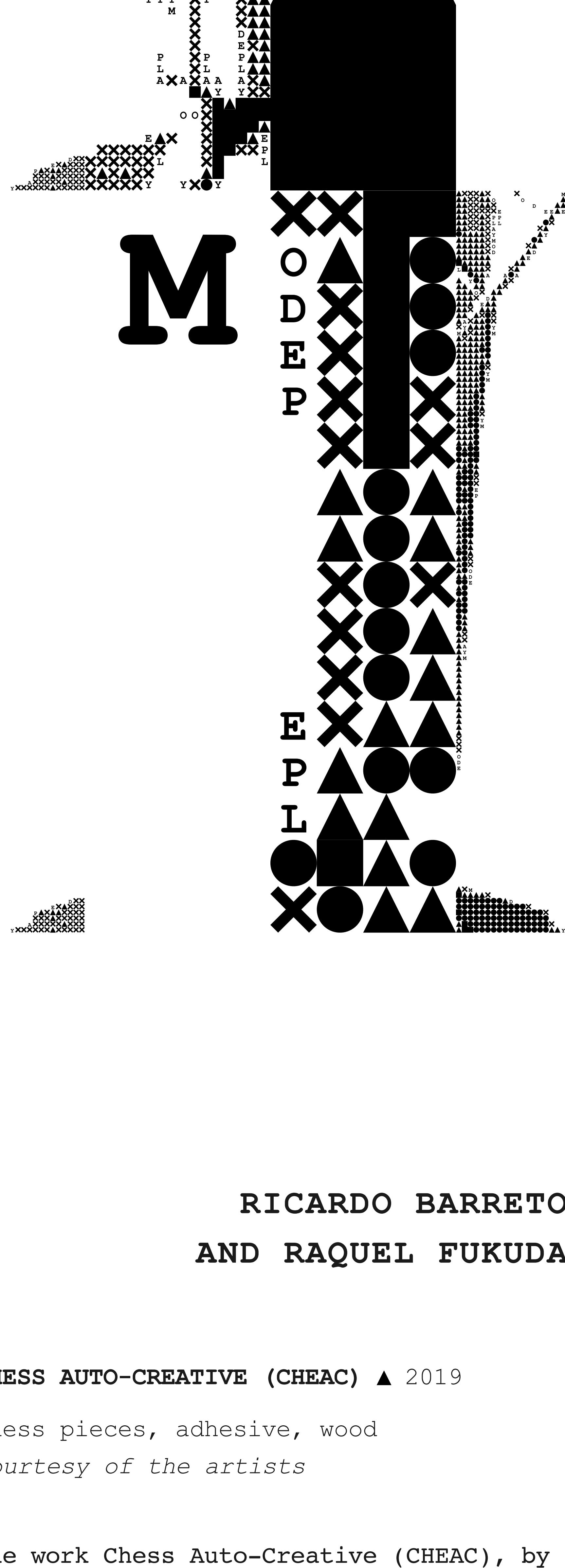


da repetição dos mesmos  
inações que nos convidam  
possíveis simetrias e  
erentes graus de

têm objetivos. Já os complexos exibem estratégias mais elaboradas. Do

regas da SIA fazem parte mistériosas combinações, ou permutações de coordenadas horizontais e verticais

tabuleiros são compostos por um total de 192 peças, sendo 96 brancas e 96 pretas.



RICARDO BARRETO  
AND RAQUEL FUKUDA

CHESS AUTO-CREATIVE (CHEAC) ▲ 2019

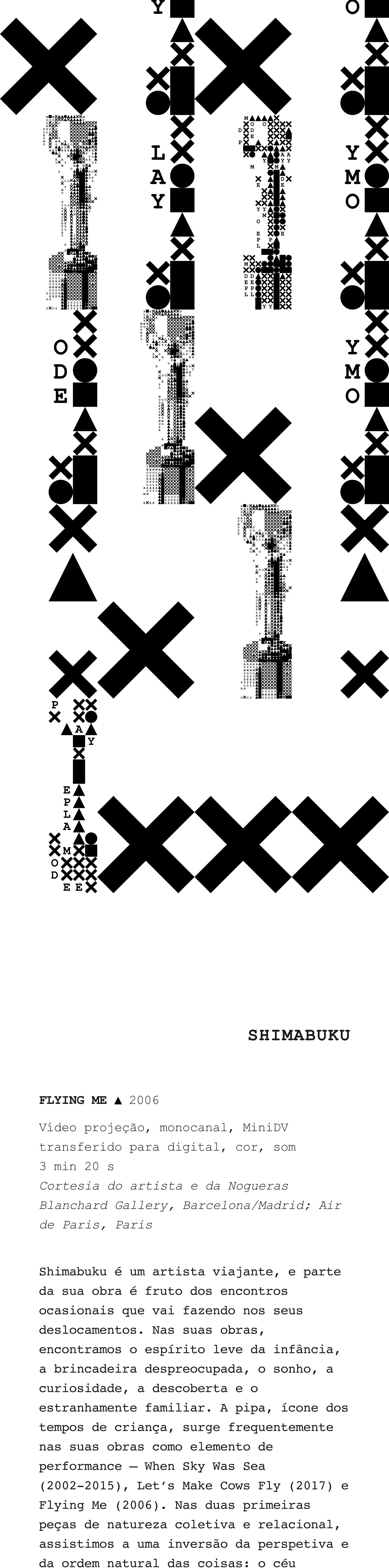
Chess pieces, adhesive, wood  
*Courtesy of the artists*

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



## SHIMABUKU

**FLYING ME ▲ 2006**

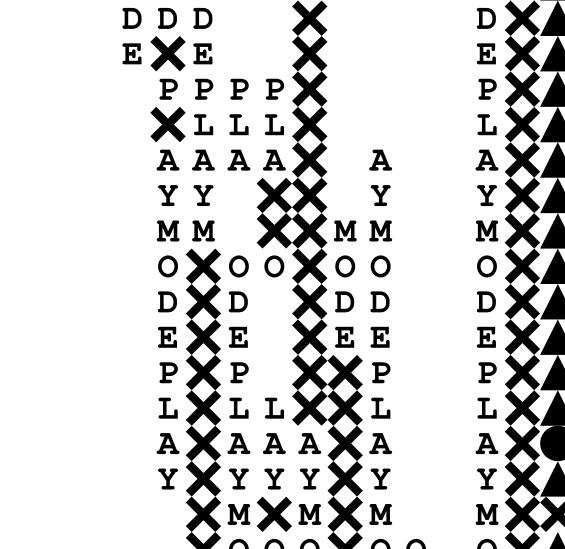
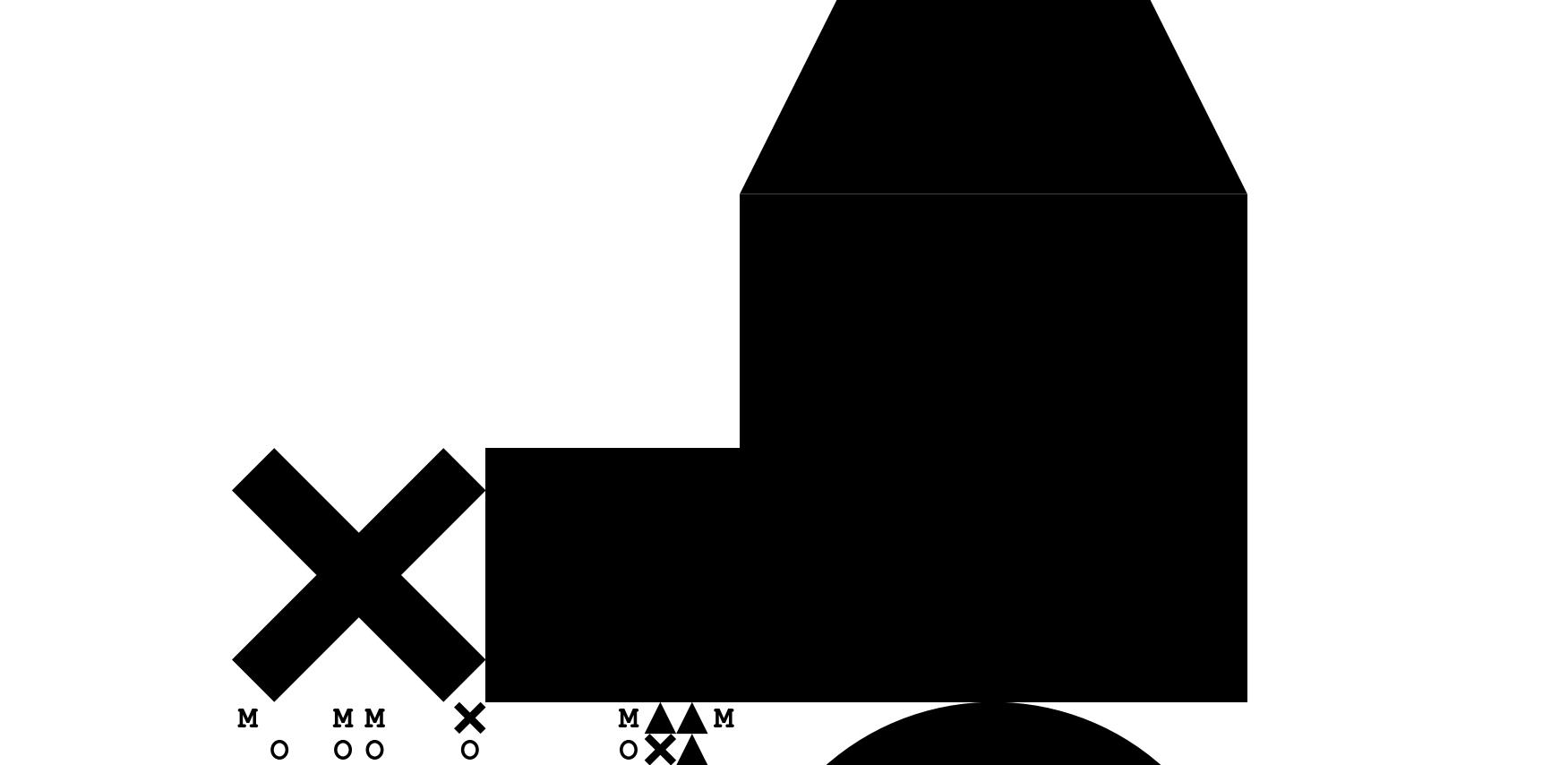
Vídeo projeção, monocanal, MiniDV transferido para digital, cor, som 3 min 20 s

Cortesia do artista e da Nogueras Blanchard Gallery, Barcelona/Madrid; Air de Paris, Paris

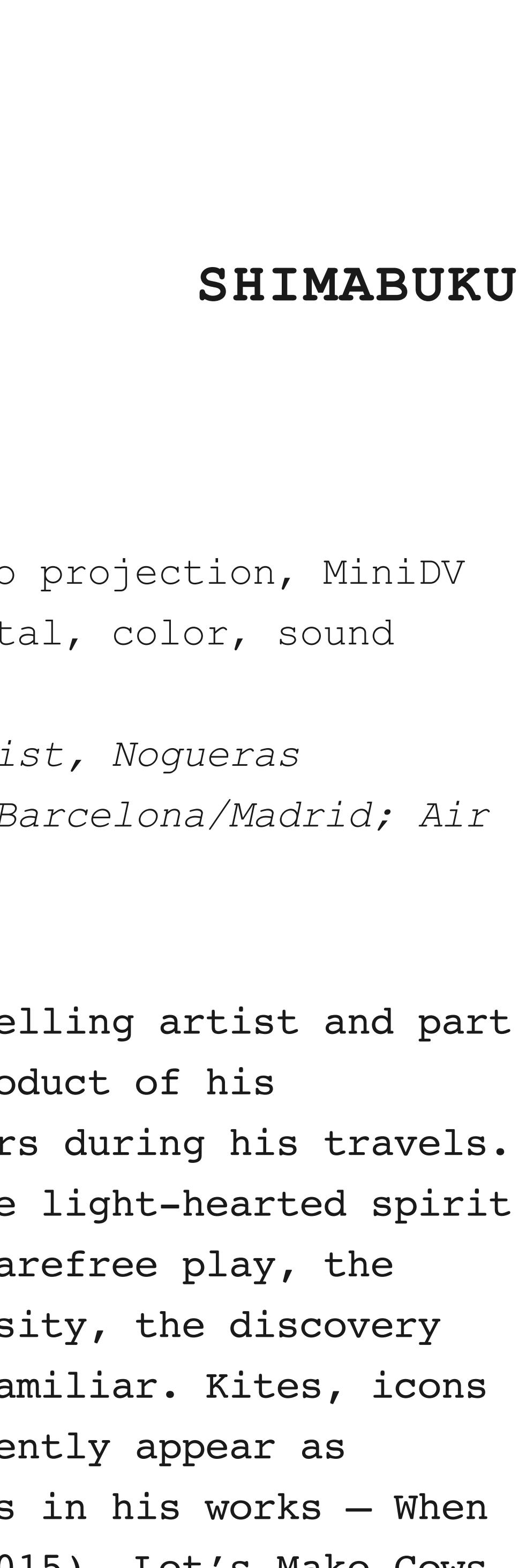
Shimabuku é um artista viajante, e parte da sua obra é fruto dos encontros ocasionais que vai fazendo nos seus deslocamentos. Nas suas obras, encontramos o espírito leve da infância, a brincadeira despreocupada, o sonho, a curiosidade, a descoberta e o estranhamente familiar. A pipa, ícone dos tempos de criança, surge frequentemente nas suas obras como elemento de performance – When Sky Was Sea (2002-2015), Let's Make Cows Fly (2017) e Flying Me (2006). Nas duas primeiras peças de natureza coletiva e relacional, assistimos a uma inversão da perspetiva e da ordem natural das coisas: o céu transforma-se em mar habitado por várias pipas em forma de peixe. Na segunda, pipas em forma de vaca ocupam o céu, olhando de cima para as pessoas em terra. Em Flying Me, observamos Shimabuku na praia, lançando uma pipa que representa o próprio artista, como se esta fosse a sua forma de se libertar e conseguir voar livremente pelos céus.

Shimabuku ▲ Japão, 1969

NÃO INTERATIVO



M



E  
P  
L

SHIMABUKU

FLYING ME • 2006

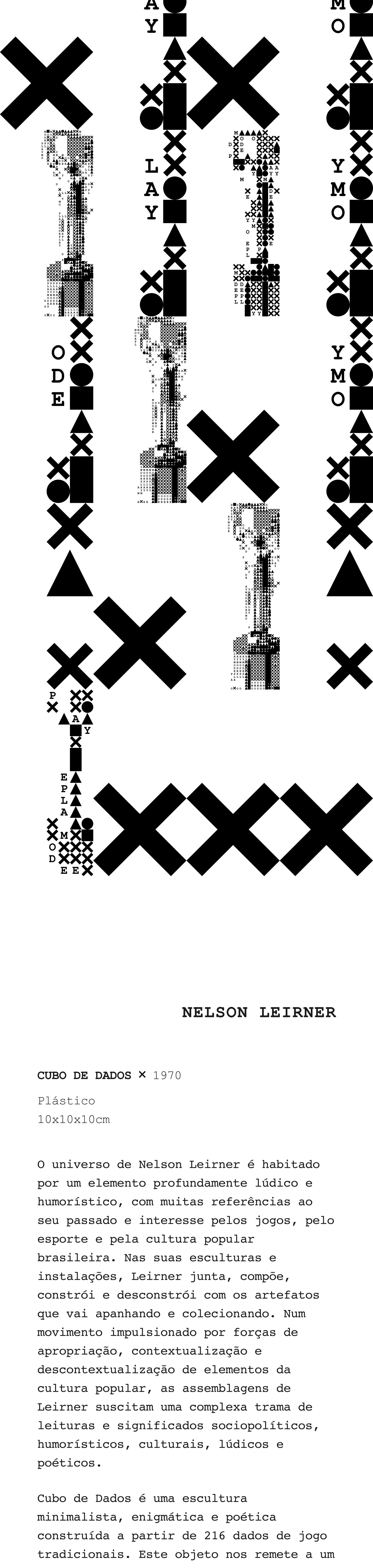
Single-channel video projection, MiniDV transferred to digital, color, sound  
3 min 20 s

Courtesy of the artist, Nogueras  
Blanchard Gallery, Barcelona/Madrid; Air de Paris, Paris

Shimabuku is a travelling artist and part of his work is a product of his occasional encounters during his travels. His art exhibits the light-hearted spirit of childhood, the carefree play, the dreaming, the curiosity, the discovery and the strangely familiar. Kites, icons of childhood, frequently appear as performance elements in his works – When Sky was Sea (2002–2015), Let's Make Cows Fly (2017) and Flying Me (2006). In his first two collective and relational pieces, we see a reversal of the perspective and natural order of things: the sky becomes a sea inhabited by various kites in the form of fish. In the second, cow-shaped kites occupy the sky, looking down on the people on land from above. In Flying Me, we see Shimabuku on the beach launching a kite which represents the artist himself, as if this were his way of freeing himself to fly at will through the sky.

Shimabuku × Japan, 1969

NON-INTERACTIVE



NELSON LEIRNER

CUBO DE DADOS X 1970

Plástico

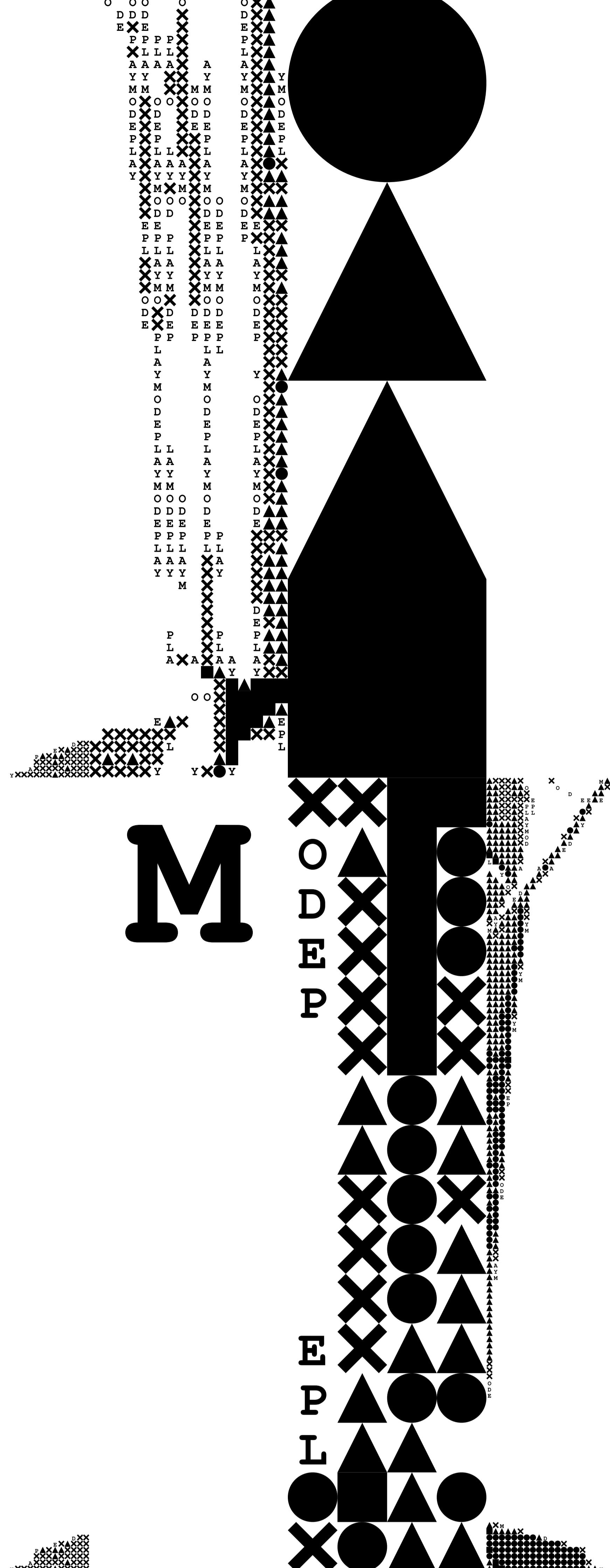
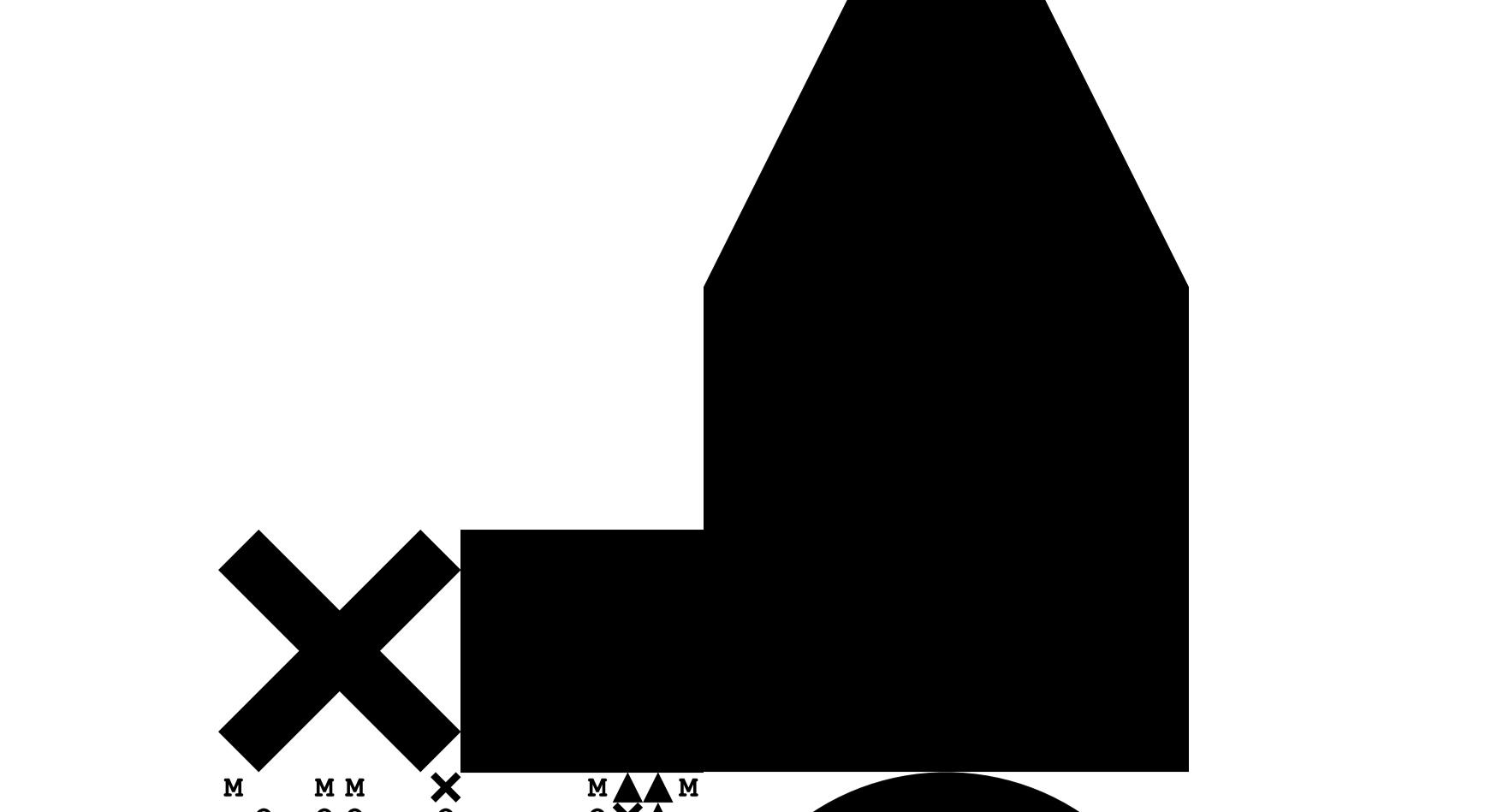
10x10x10cm

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

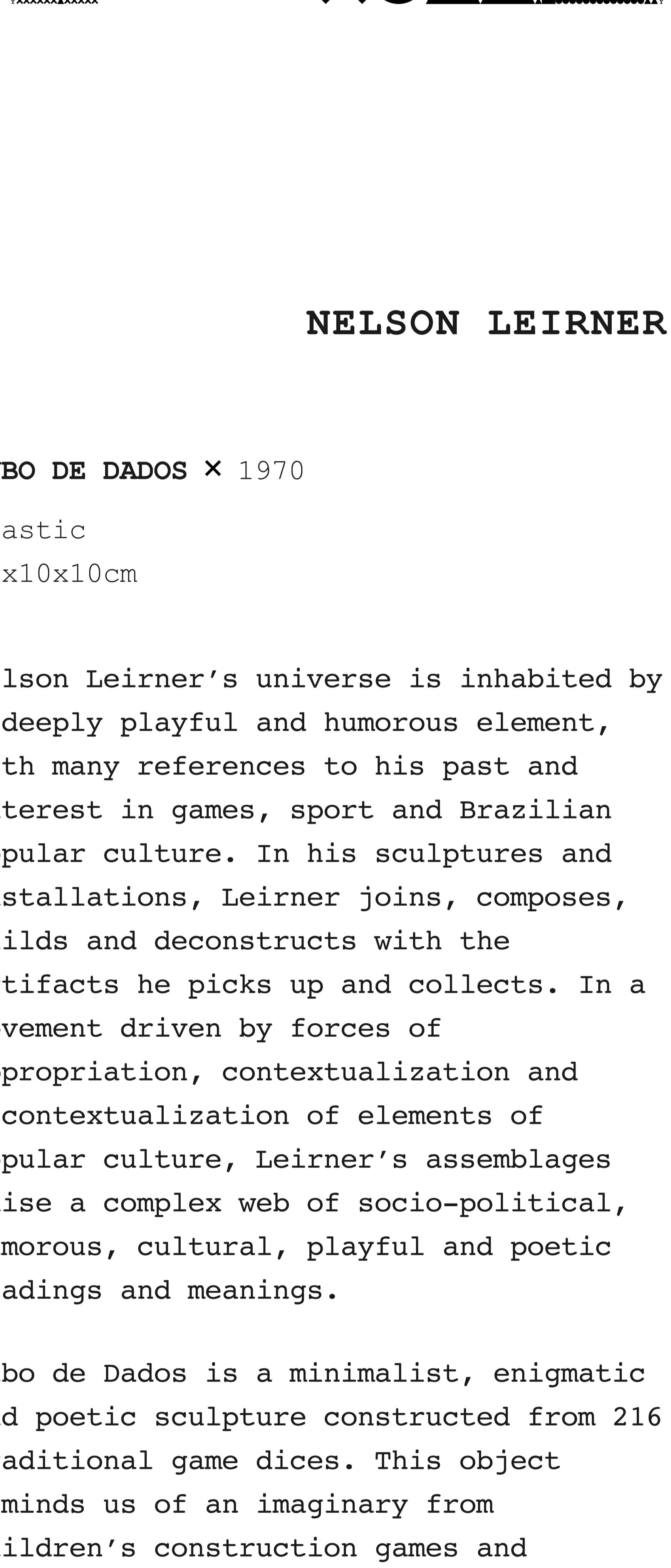


M  
O  
D  
E  
P

O  
D  
E  
P

E  
P  
L

X  
O  
A



NELSON LEIRNER

CUBO DE DADOS X 1970

Plastic

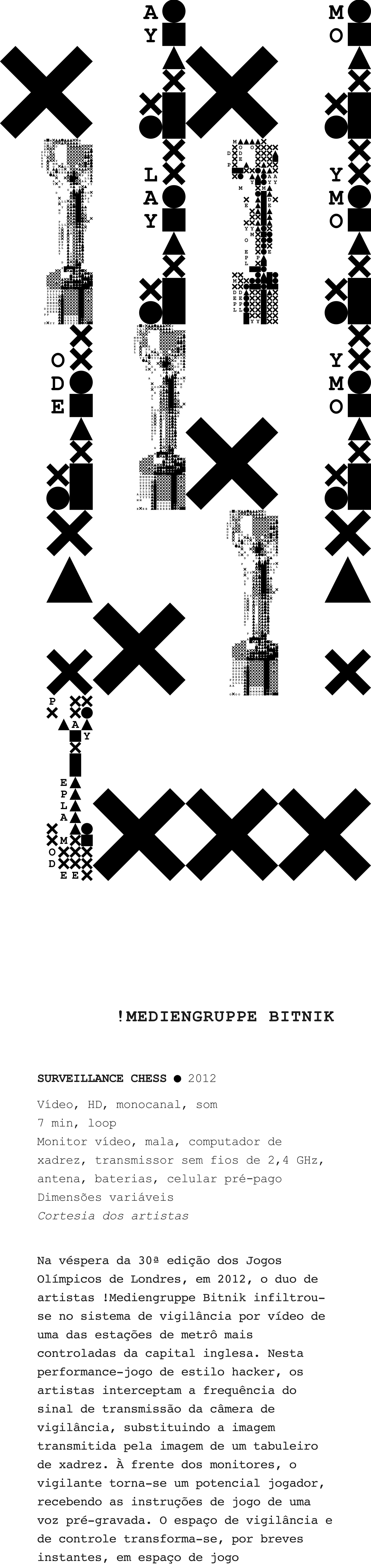
10x10x10cm

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 X 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

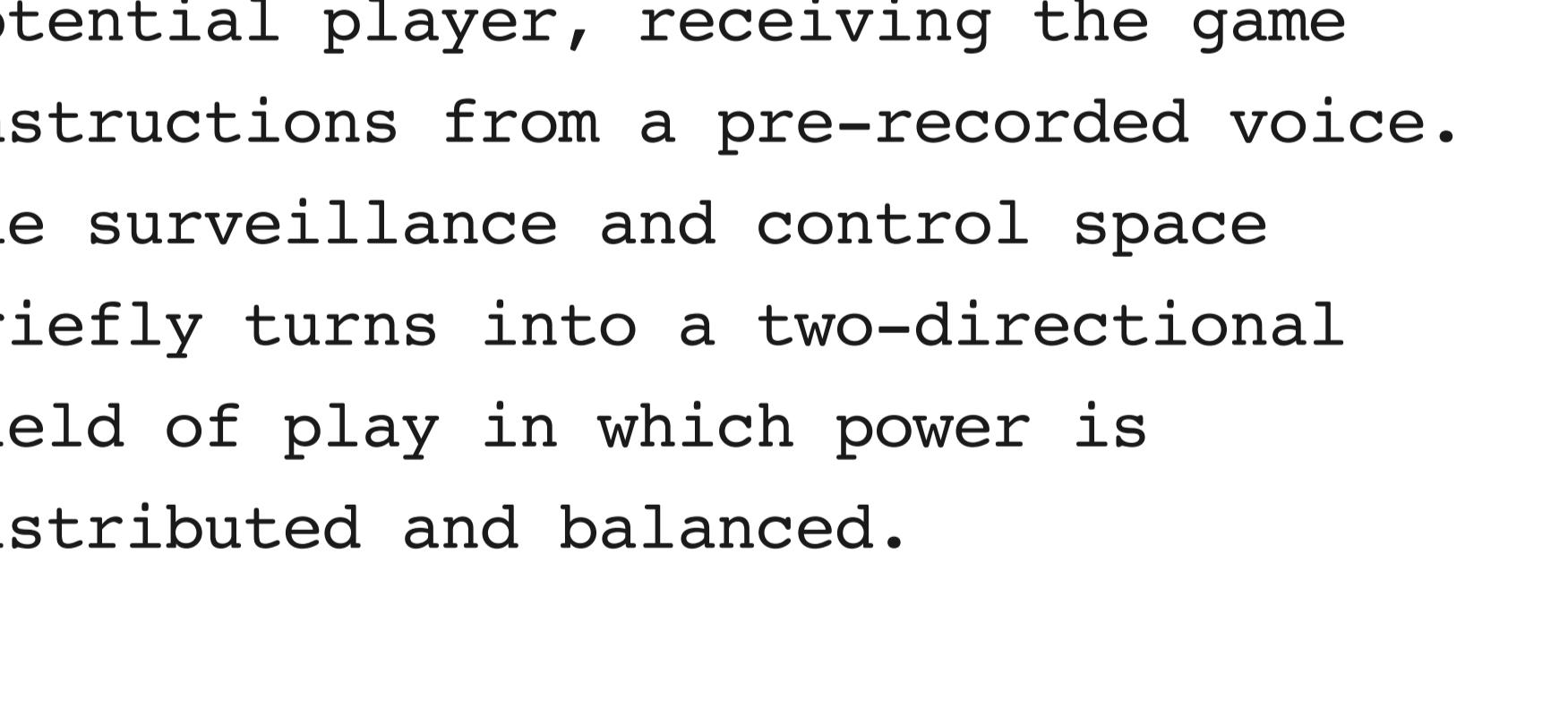
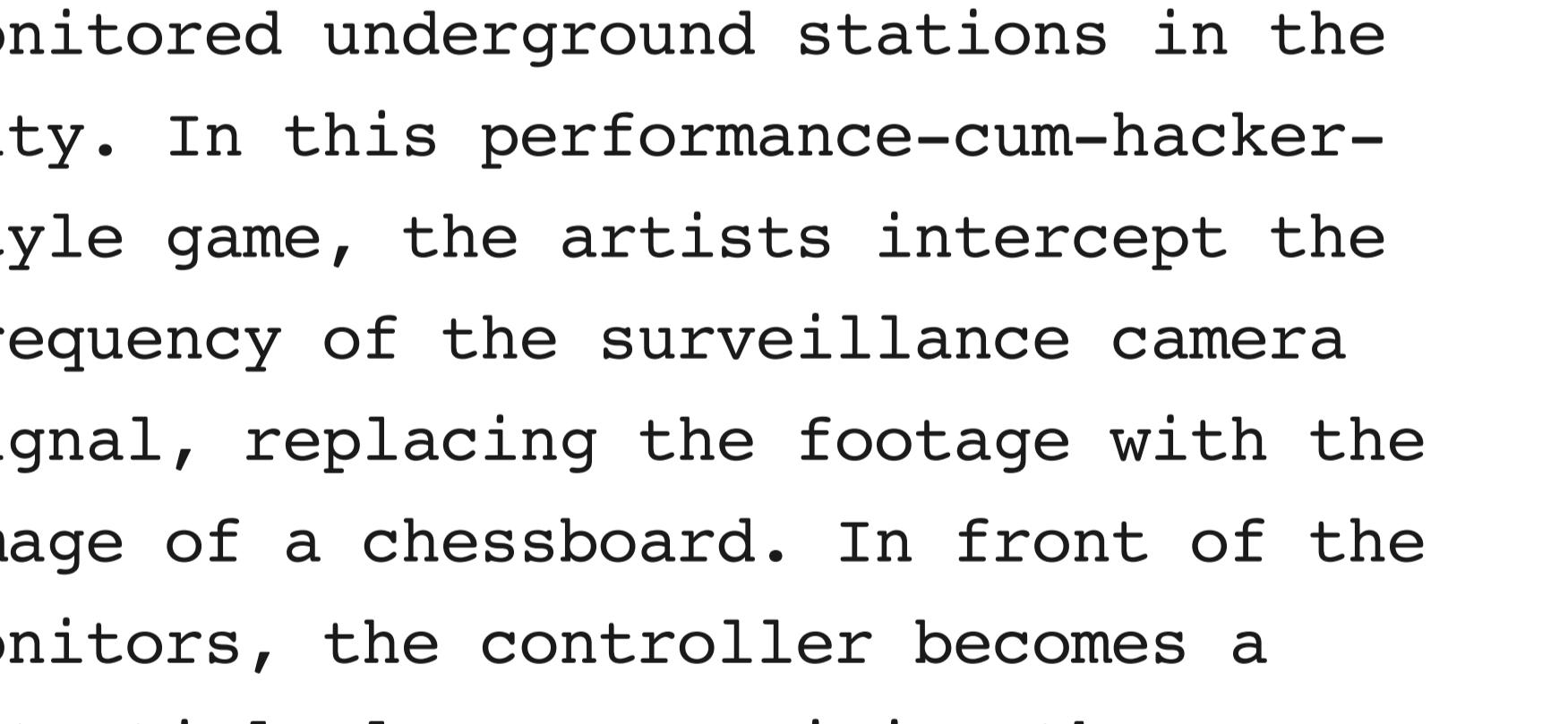
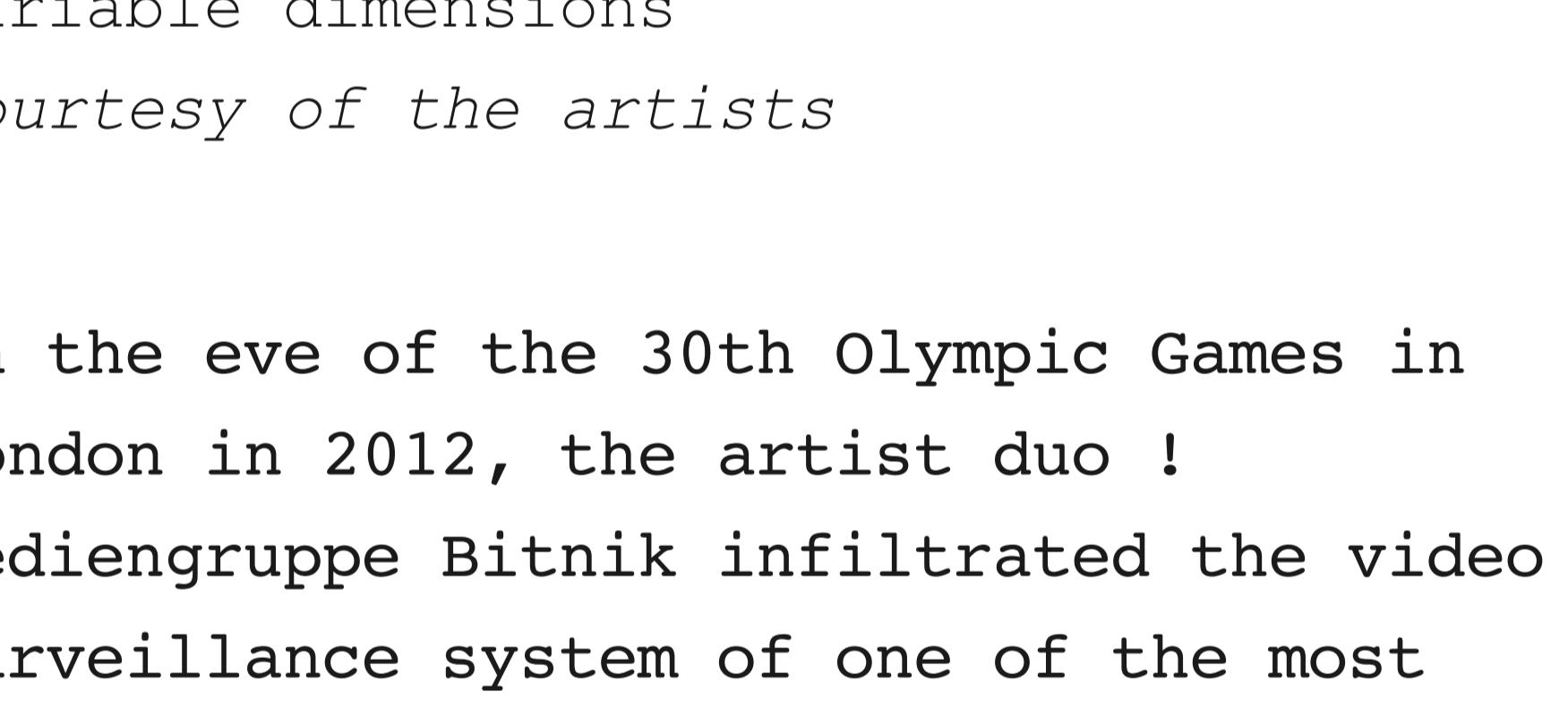
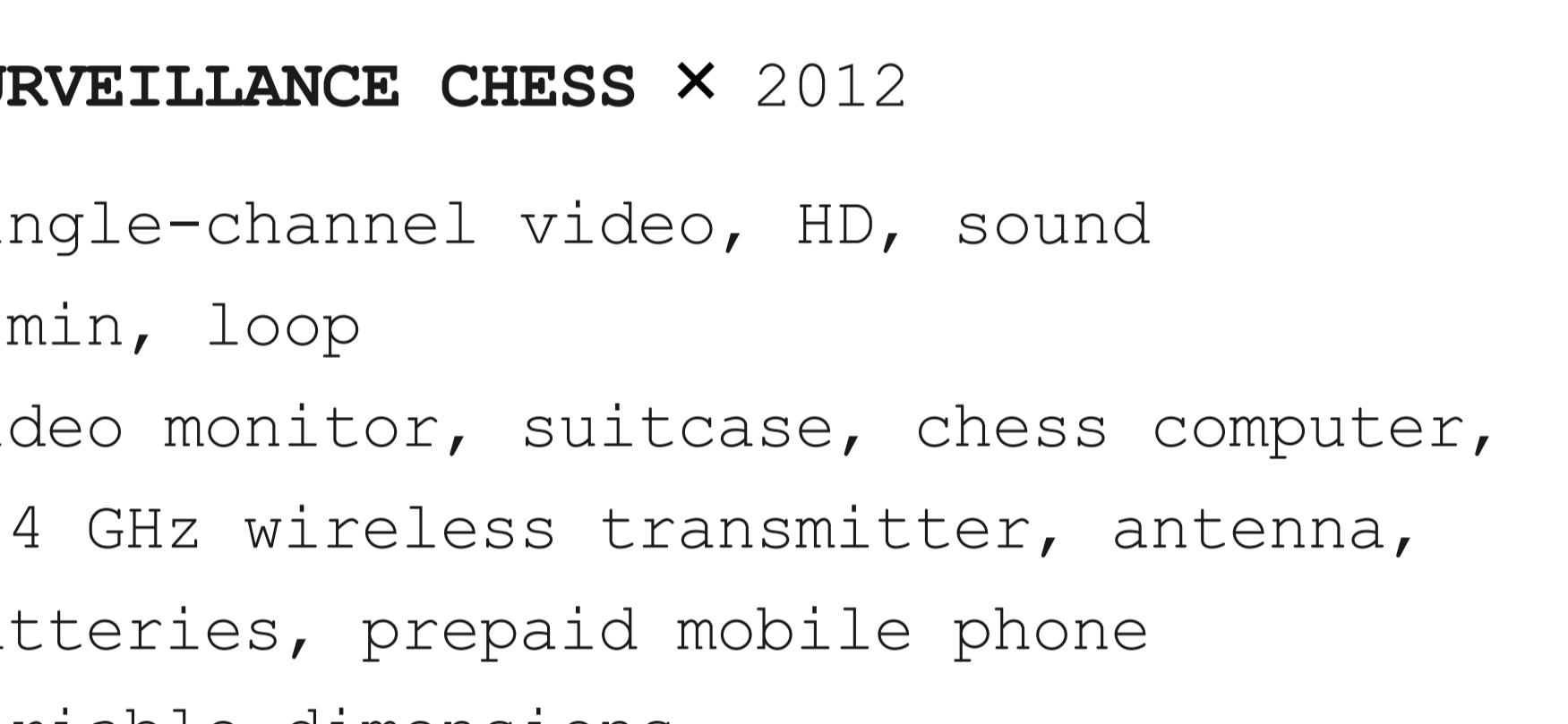
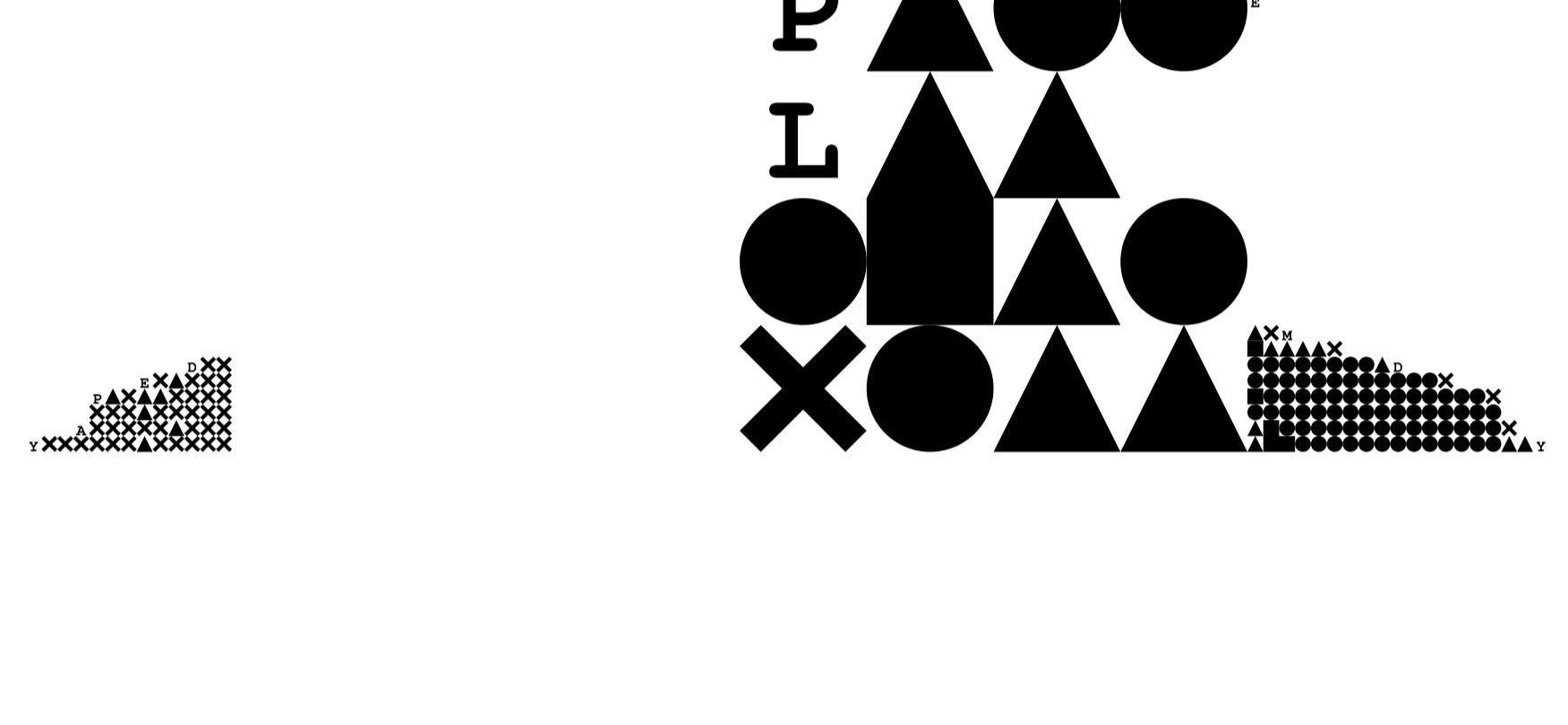
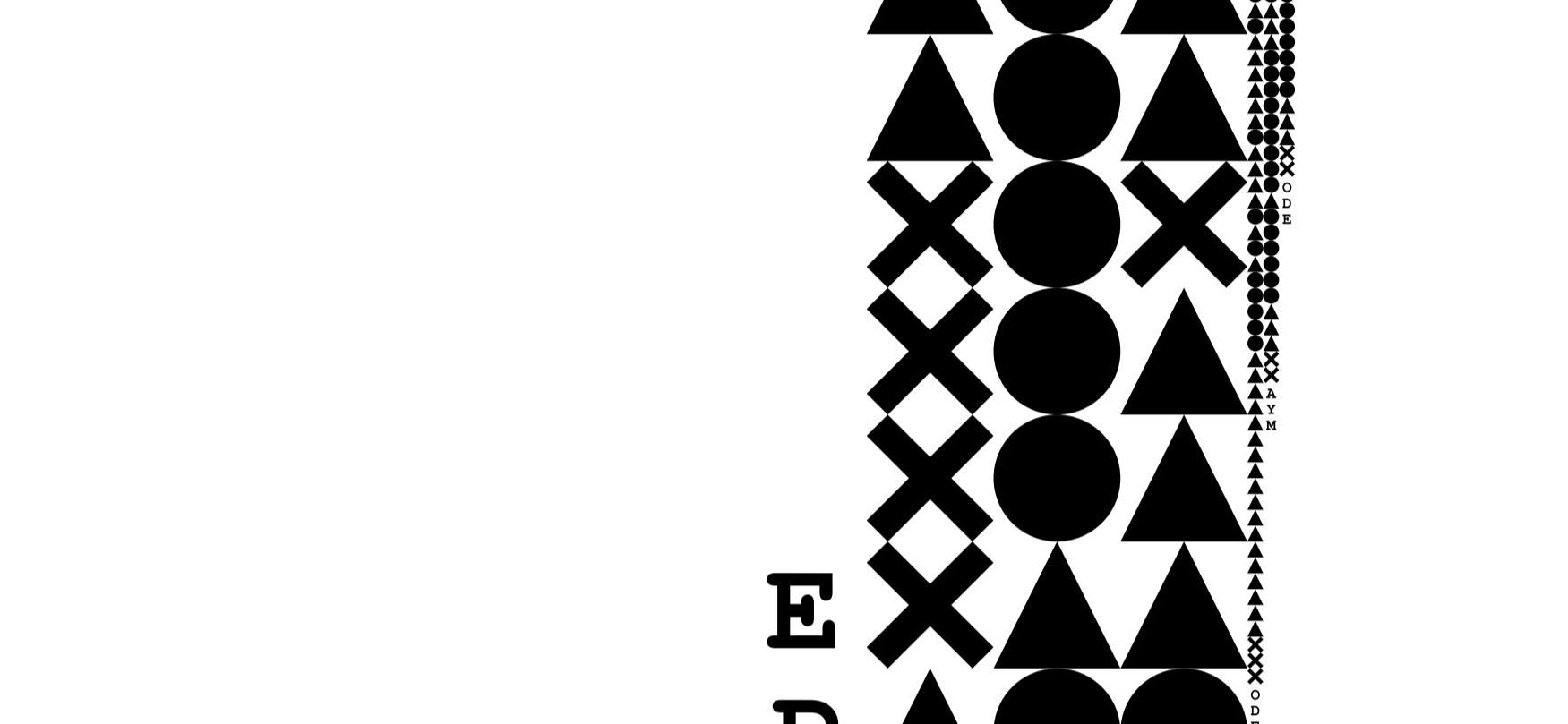
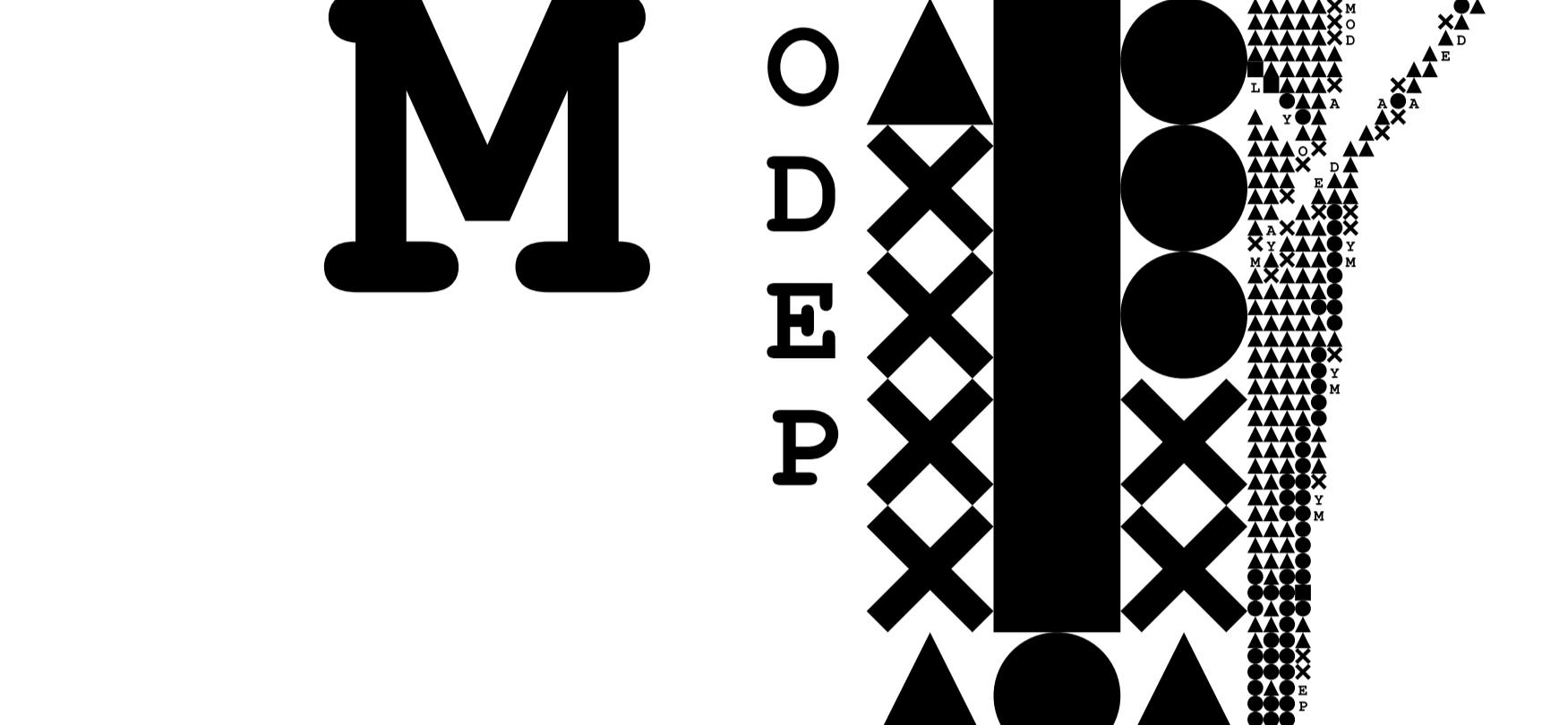
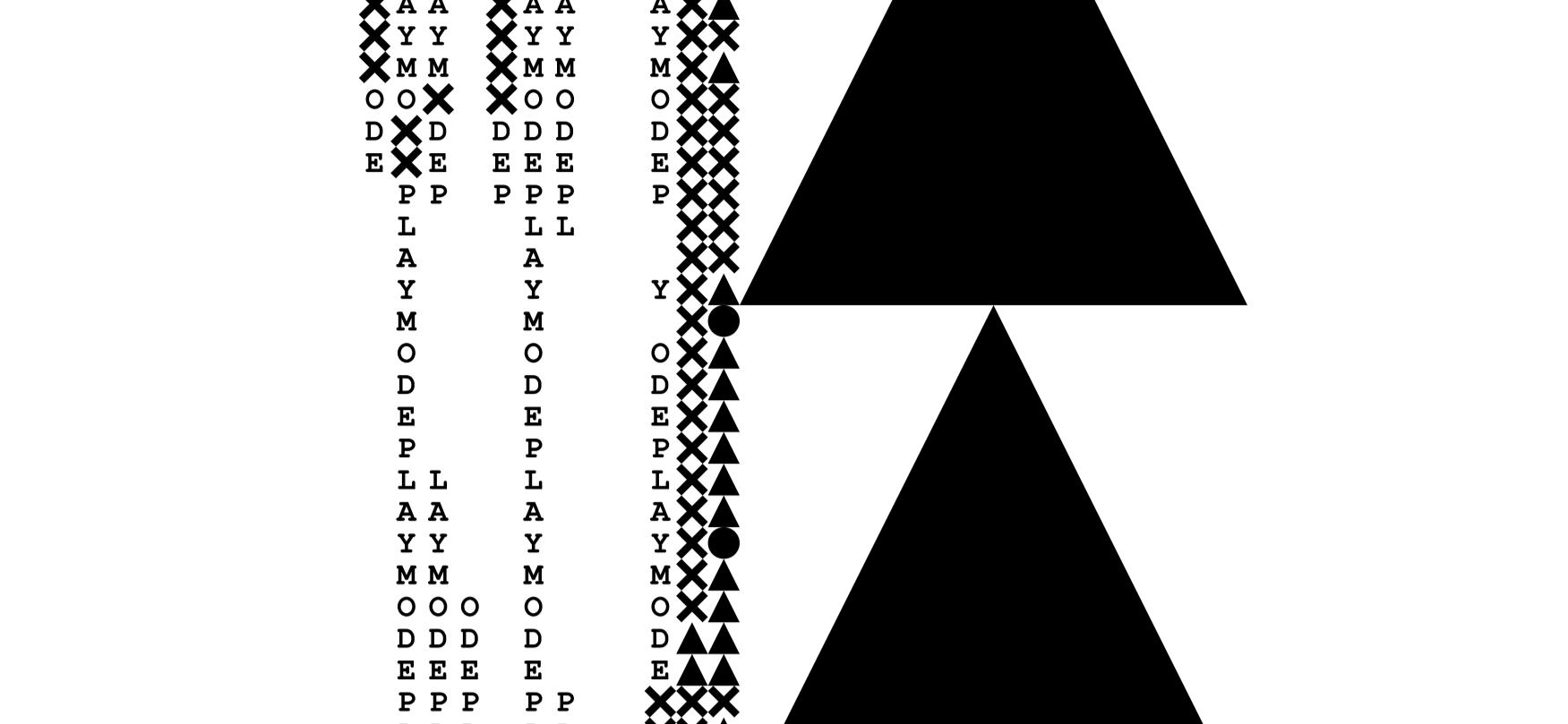
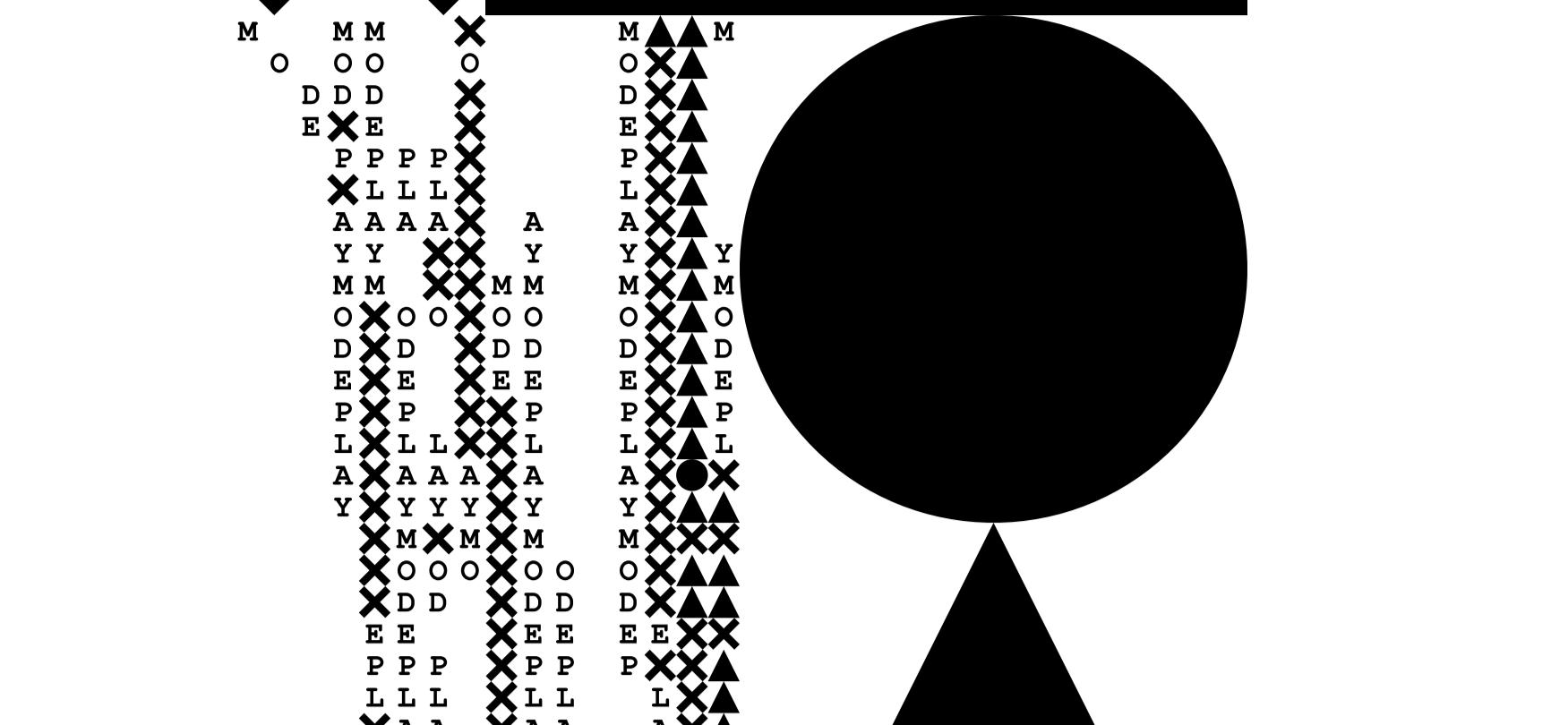
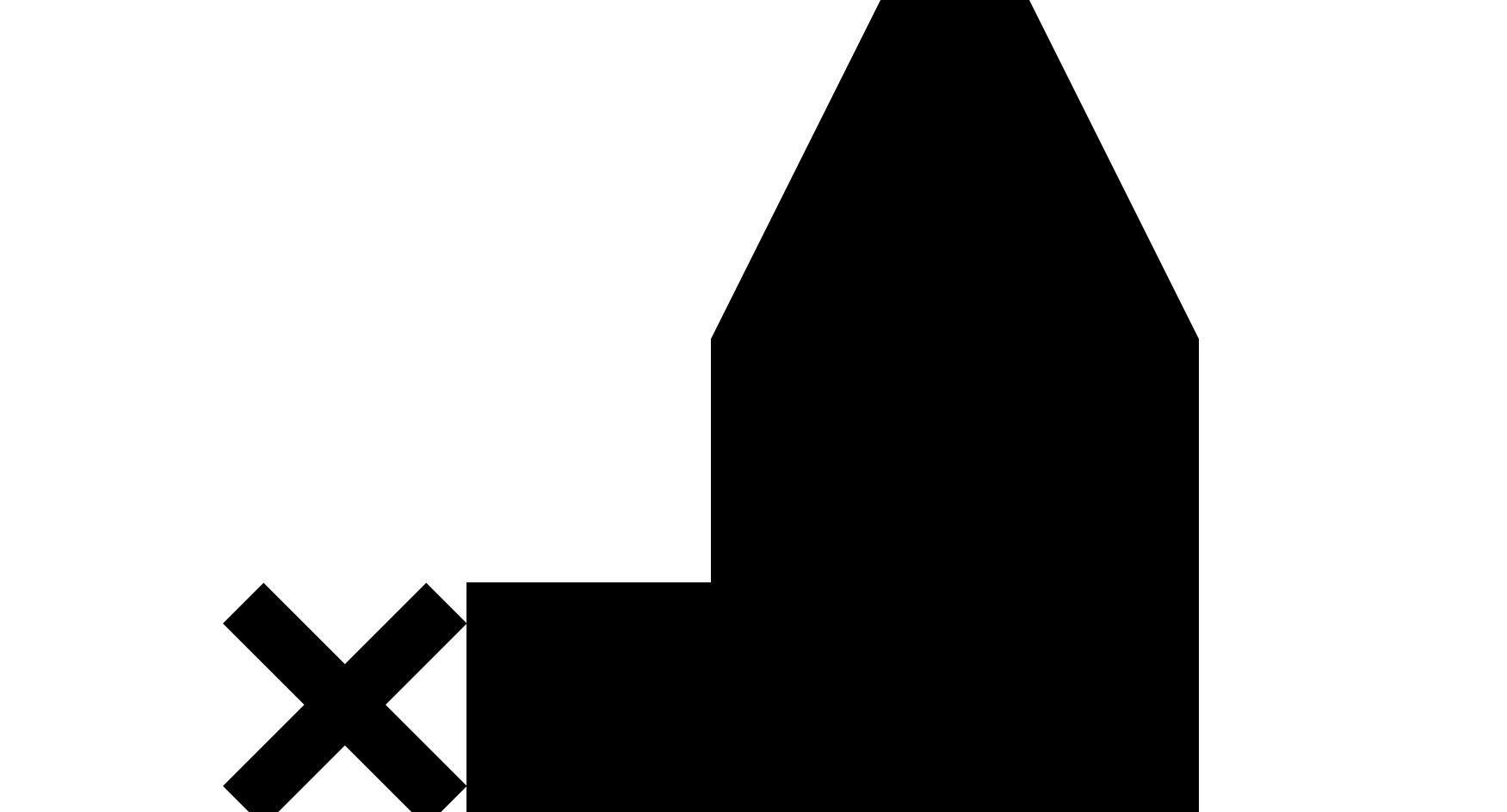
NÃO INTERATIVO

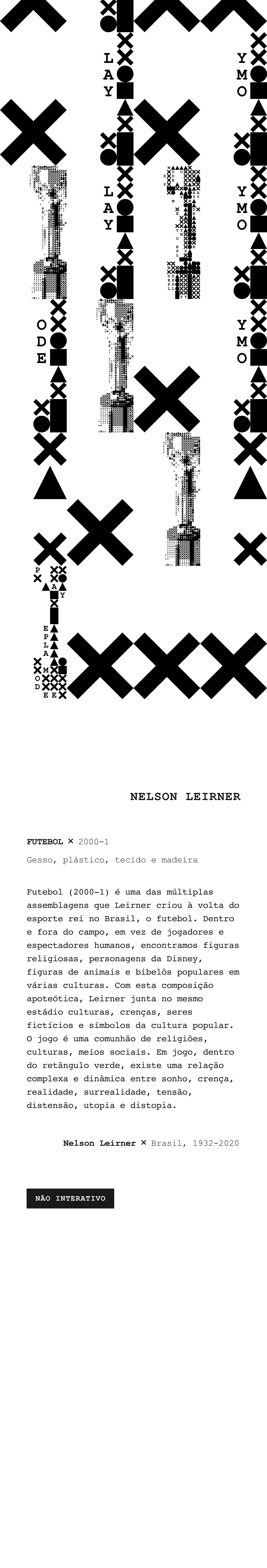
!Mediengruppe Bitnik

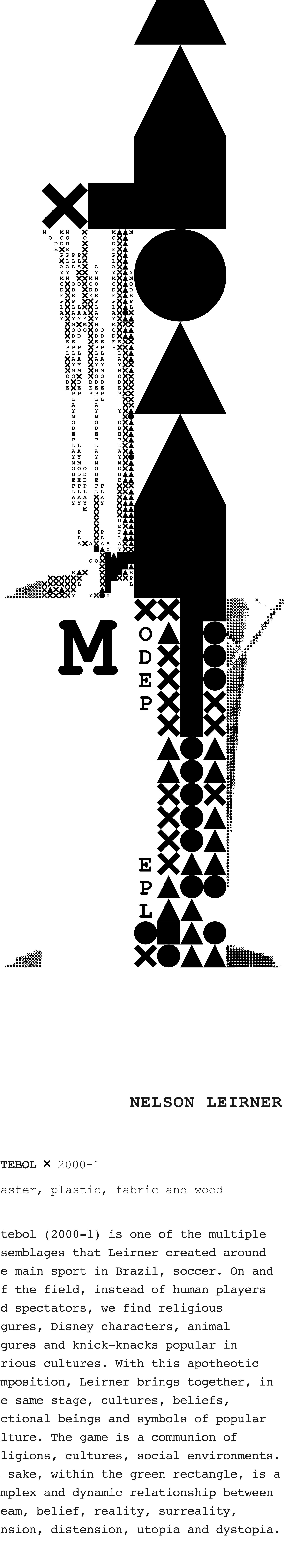
Carmen Weisskopf ● Suiça, 1976

Domagoj Smoljo ▲ Croácia, 1979

NÃO INTERATIVO







NELSON LEIRNER

FUTEBOL X 2000-1

Plaster, plastic, fabric and wood

Futebol (2000-1) is one of the multiple assemblages that Leirner created around the main sport in Brazil, soccer. On and off the field, instead of human players and spectators, we find religious figures, Disney characters, animal figures and knick-knacks popular in various cultures. With this apotheotic composition, Leirner brings together, in the same stage, cultures, beliefs, fictional beings and symbols of popular culture. The game is a communion of religions, cultures, social environments. At sake, within the green rectangle, is a complex and dynamic relationship between dream, belief, reality, surreality, tension, distension, utopia and dystopia.

Nelson Leirner X Brazil, 1932-2020

NON-INTERACTIVE

**A TAÇA DO MUNDO É NOSSA**

**X 2018**

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

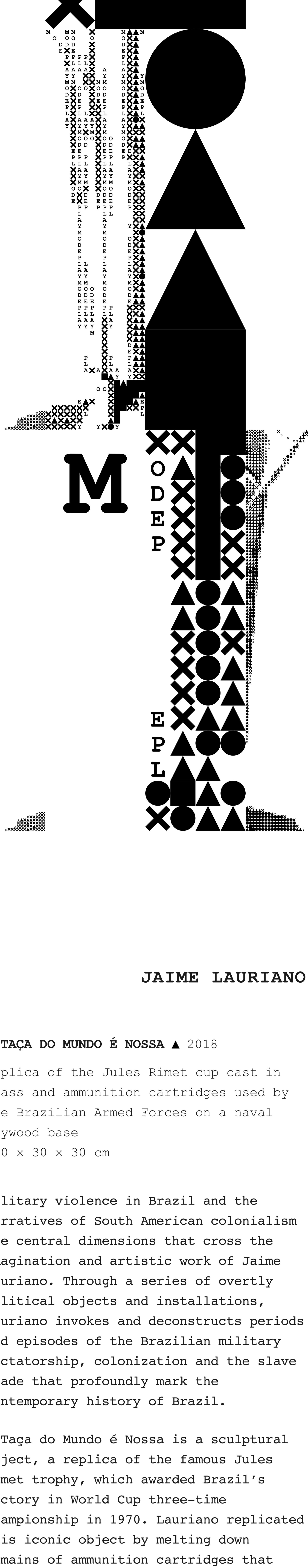
130 x 30 x 30 cm

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**



**JAIME LAURIANO**

**A TAÇA DO MUNDO É NOSSA ▲ 2018**

Replica of the Jules Rimet cup cast in brass and ammunition cartridges used by the Brazilian Armed Forces on a naval plywood base

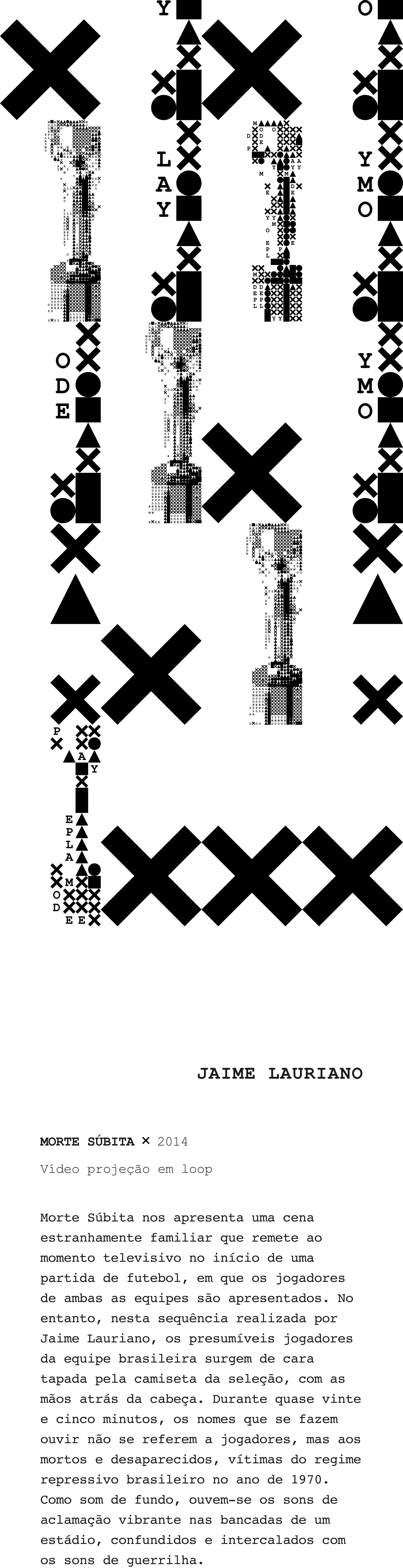
130 x 30 x 30 cm

Military violence in Brazil and the narratives of South American colonialism are central dimensions that cross the imagination and artistic work of Jaime Lauriano. Through a series of overtly political objects and installations, Lauriano invokes and deconstructs periods and episodes of the Brazilian military dictatorship, colonization and the slave trade that profoundly mark the contemporary history of Brazil.

A Taça do Mundo é Nossa is a sculptural object, a replica of the famous Jules Rimet trophy, which awarded Brazil's victory in World Cup three-time championship in 1970. Lauriano replicated this iconic object by melting down remains of ammunition cartridges that were used by Brazilian military forces in various conflict zones. According to the artist, this appropriation symbolically represents the instrumentalization of soccer as an element of propaganda in repressive regimes in Argentina, Brazil, Chile and Uruguay in the sixties and the seventies. At the base of the trophy, we can read the names of the countries as well as the dates of their respective dictatorships.

Jaime Lauriano ■ Brazil, 1985

NON-INTERACTIVE



JAIME LAURIANO

MORTE SÚBITA × 2014

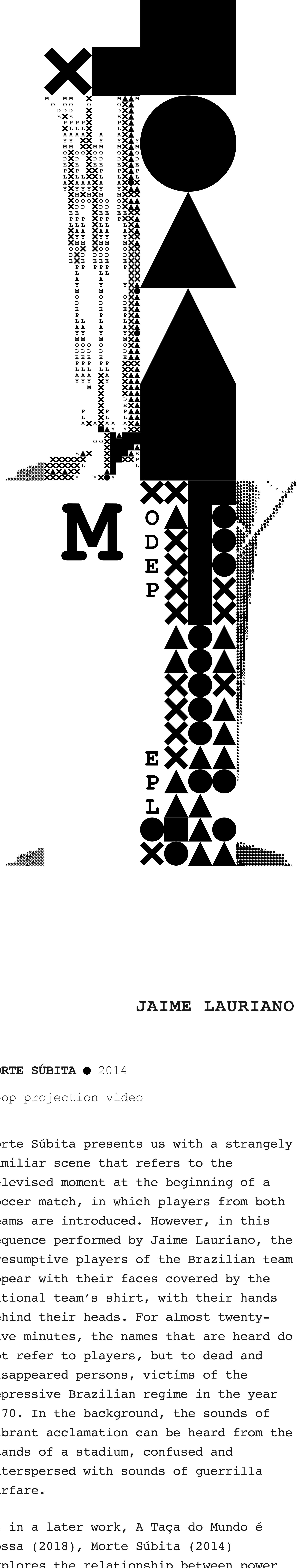
Vídeo projeção em loop

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.

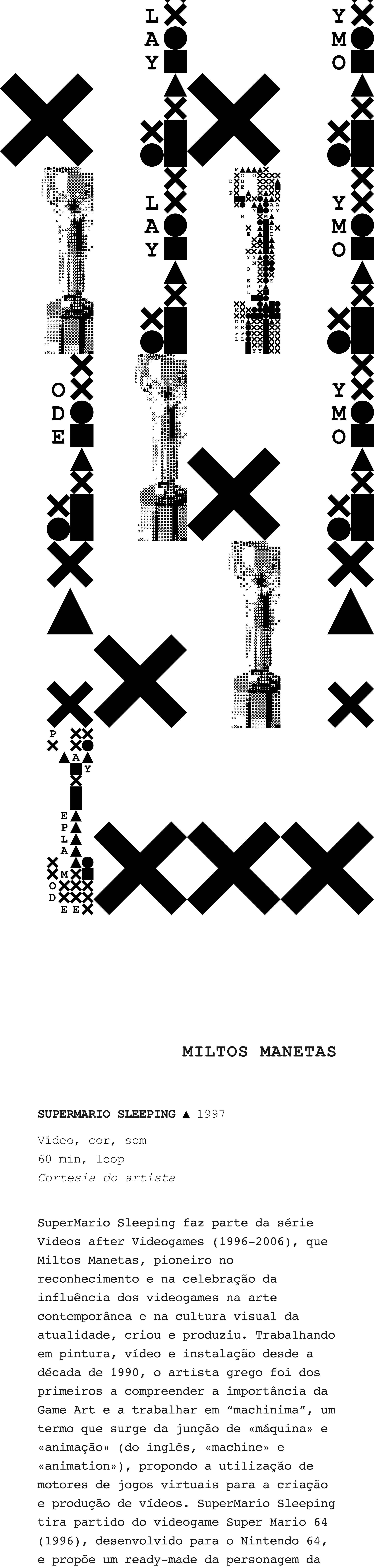
Jaime Lauriano × Brasil, 1985

NÃO INTERATIVO



hip of 1970.

# military dictators



## MILTOS MANETAS

SUPERMARIO SLEEPING ▲ 1997

Vídeo, cor, som

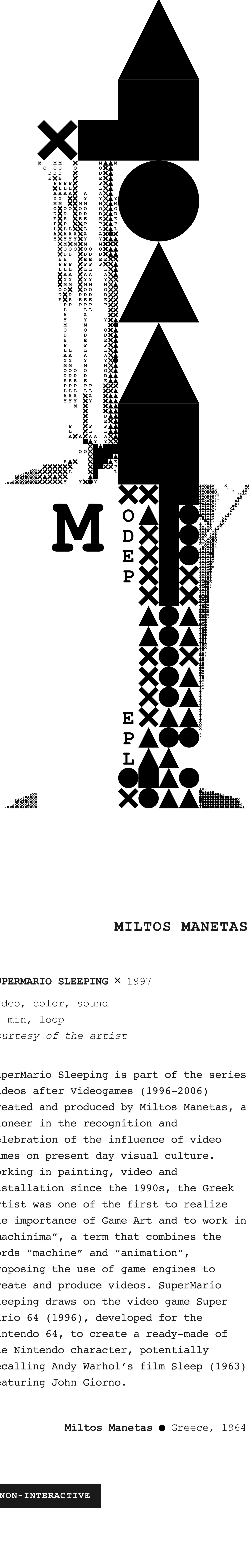
60 min, loop

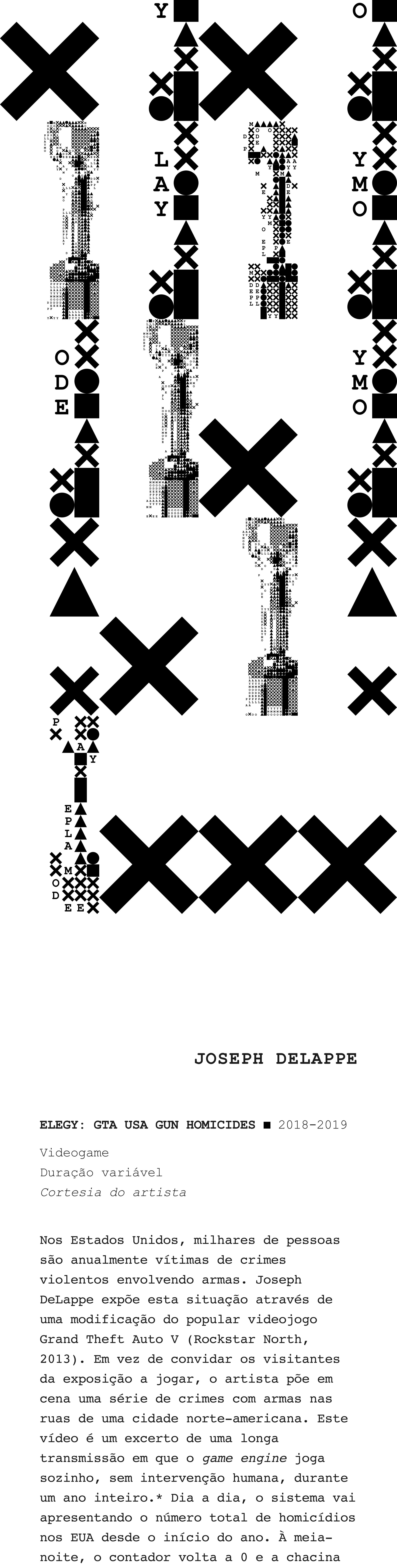
Cortesia do artista

NÃO INTERATIVO

Miltos Manetas ■ Grécia, 1964

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.





JOSEPH DELAPPE

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES ■ 2018-2019

Videogame

Duração variável

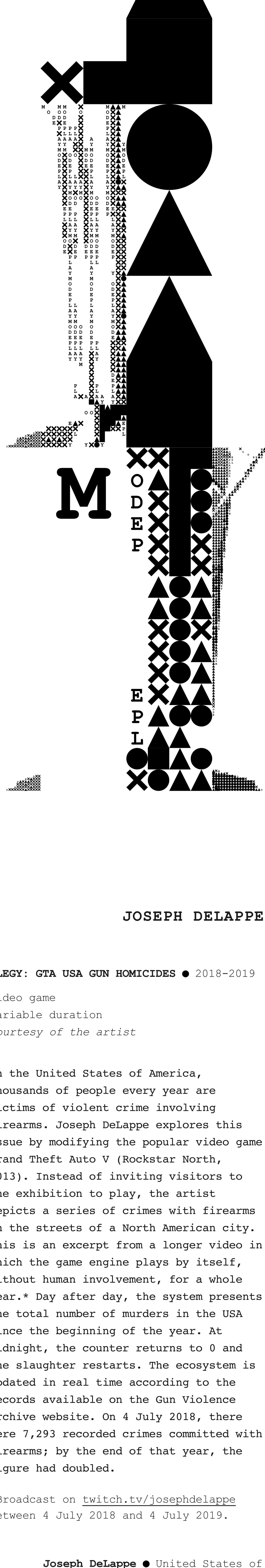
Cortesia do artista

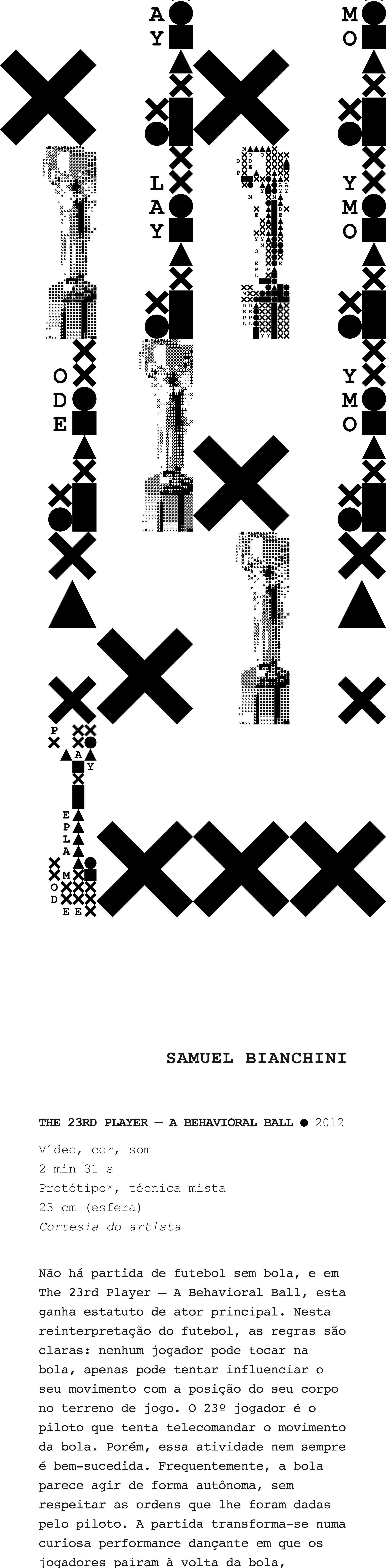
Nos Estados Unidos, milhares de pessoas são anualmente vítimas de crimes violentos envolvendo armas. Joseph DeLappe expõe esta situação através de uma modificação do popular videojogo Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Em vez de convidar os visitantes da exposição a jogar, o artista põe em cena 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](https://twitch.tv/josephdelappe), entre 4 de julho de 2018 e 4 de julho de 2019.

Joseph DeLappe × Estados Unidos da América, 1963

NÃO INTERATIVO





SAMUEL BIANCHINI

### THE 23RD PLAYER – A BEHAVIORAL BALL • 2012

Vídeo, cor, som

2 min 31 s

Protótipo\*, técnica mista

23 cm (esfera)

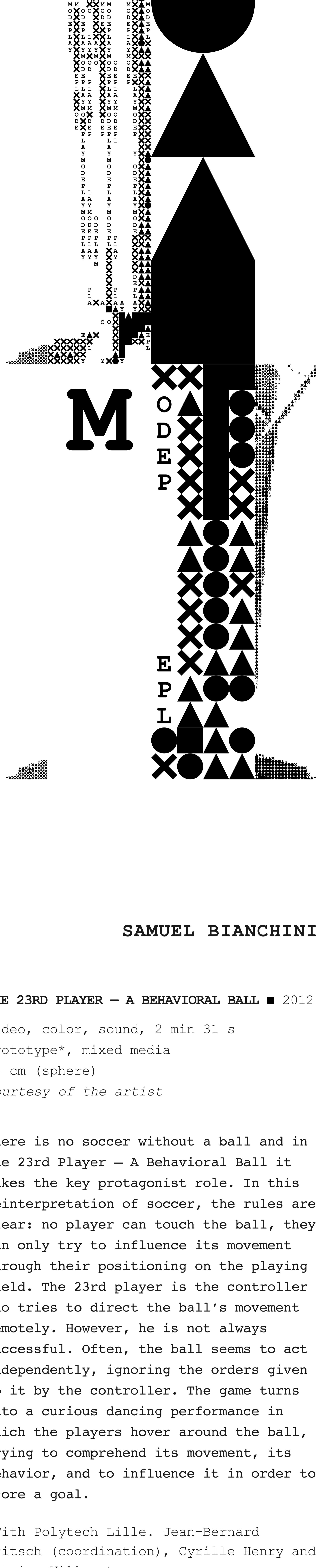
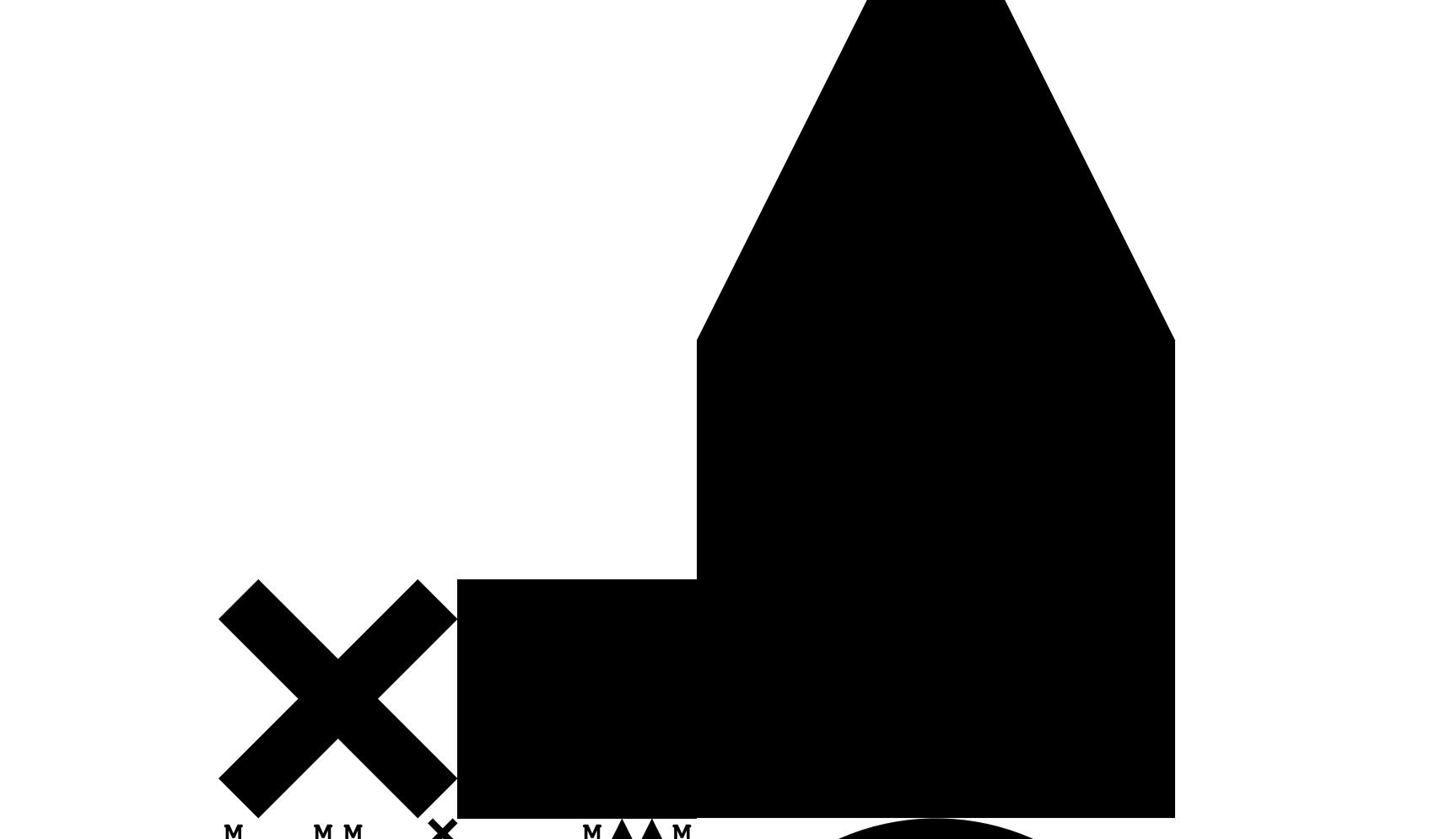
Cortesia do artista

Não 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

NÃO INTERATIVO



SAMUEL BIANCHINI

THE 23RD PLAYER — A BEHAVIORAL BALL ■ 2012

Video, color, sound, 2 min 31 s

Prototype\*, mixed media

23 cm (sphere)

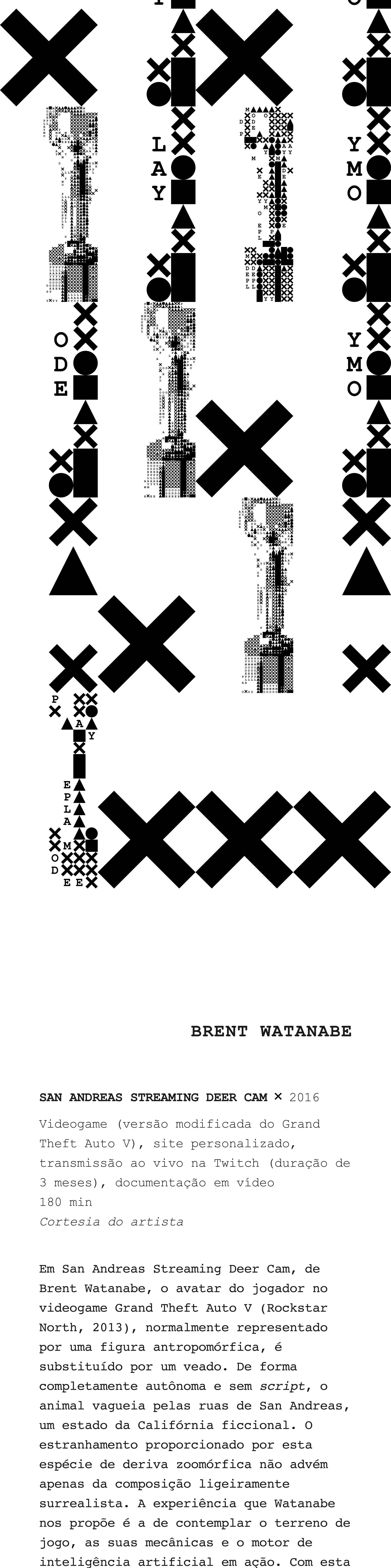
Courtesy of the artist

There is no soccer without a ball and in The 23rd Player — A Behavioral Ball it takes the key protagonist role. In this reinterpretation of soccer, the rules are clear: no player can touch the ball, they can only try to influence its movement through their positioning on the playing field. The 23rd player is the controller who tries to direct the ball's movement remotely. However, he is not always successful. Often, the ball seems to act independently, ignoring the orders given to it by the controller. The game turns into a curious dancing performance in which the players hover around the ball, trying to comprehend its movement, its behavior, and to influence it in order to score a goal.

\*With Polytech Lille. Jean-Bernard Tritsch (coordination), Cyrille Henry and Antoine Villeret.

Samuel Bianchini × France, 1971

NON-INTERACTIVE



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

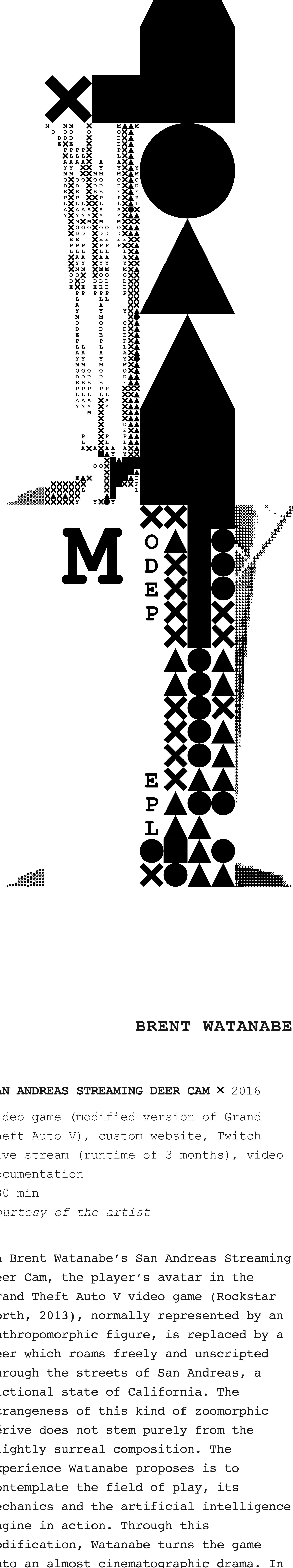
180 min

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 generativo.

Brent Watanabe ■ Estados Unidos da América, 1970

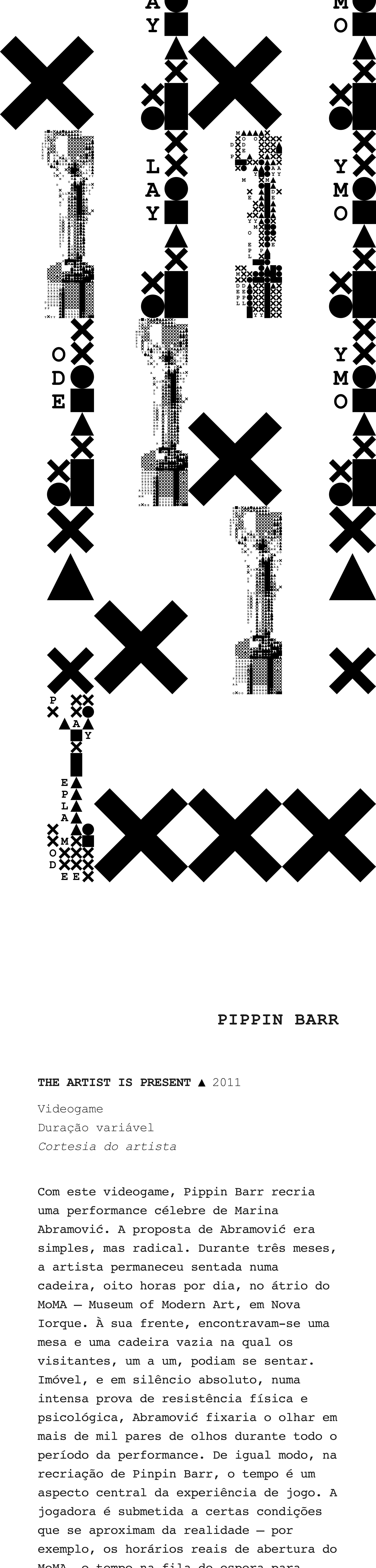
NÃO INTERATIVO



used by this kind of

# **DICKE WACHTLAGE** ■ UNITED STATES OF America, 1970

**2**



PIPPIN BARR

THE ARTIST IS PRESENT ▲ 2011

Videogame

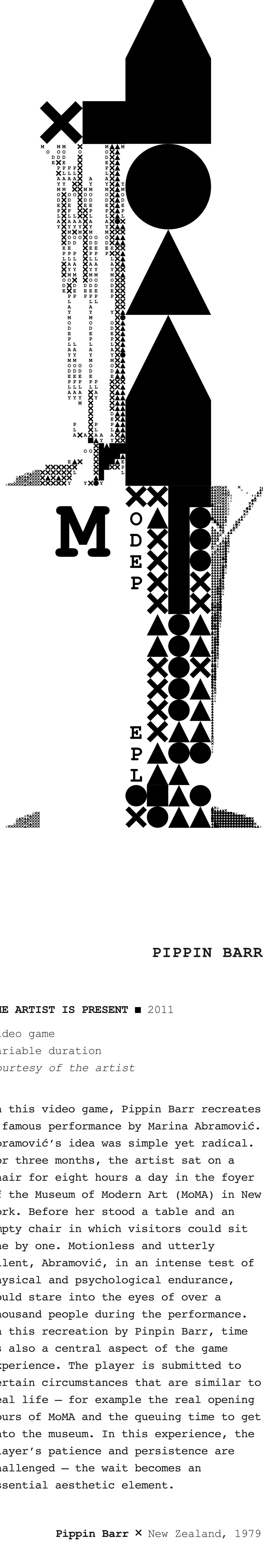
Duração variável

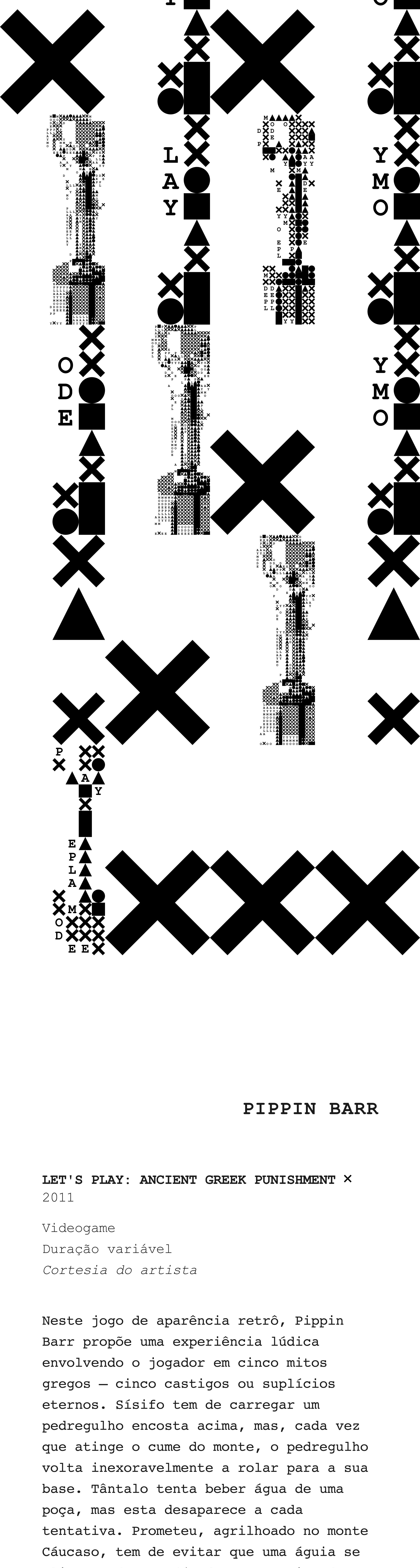
Cortesia do artista

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 Pinpin 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





PIPPIN BARR

LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT ×  
2011

Videogame

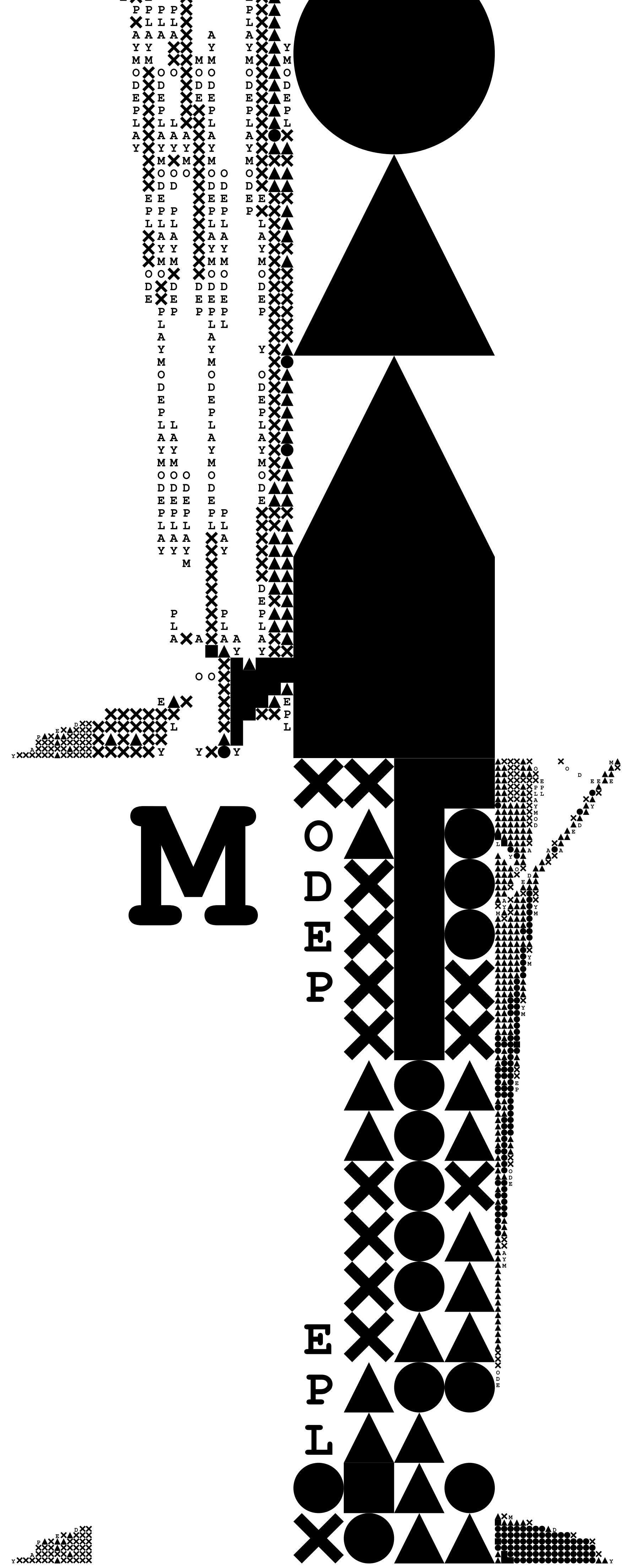
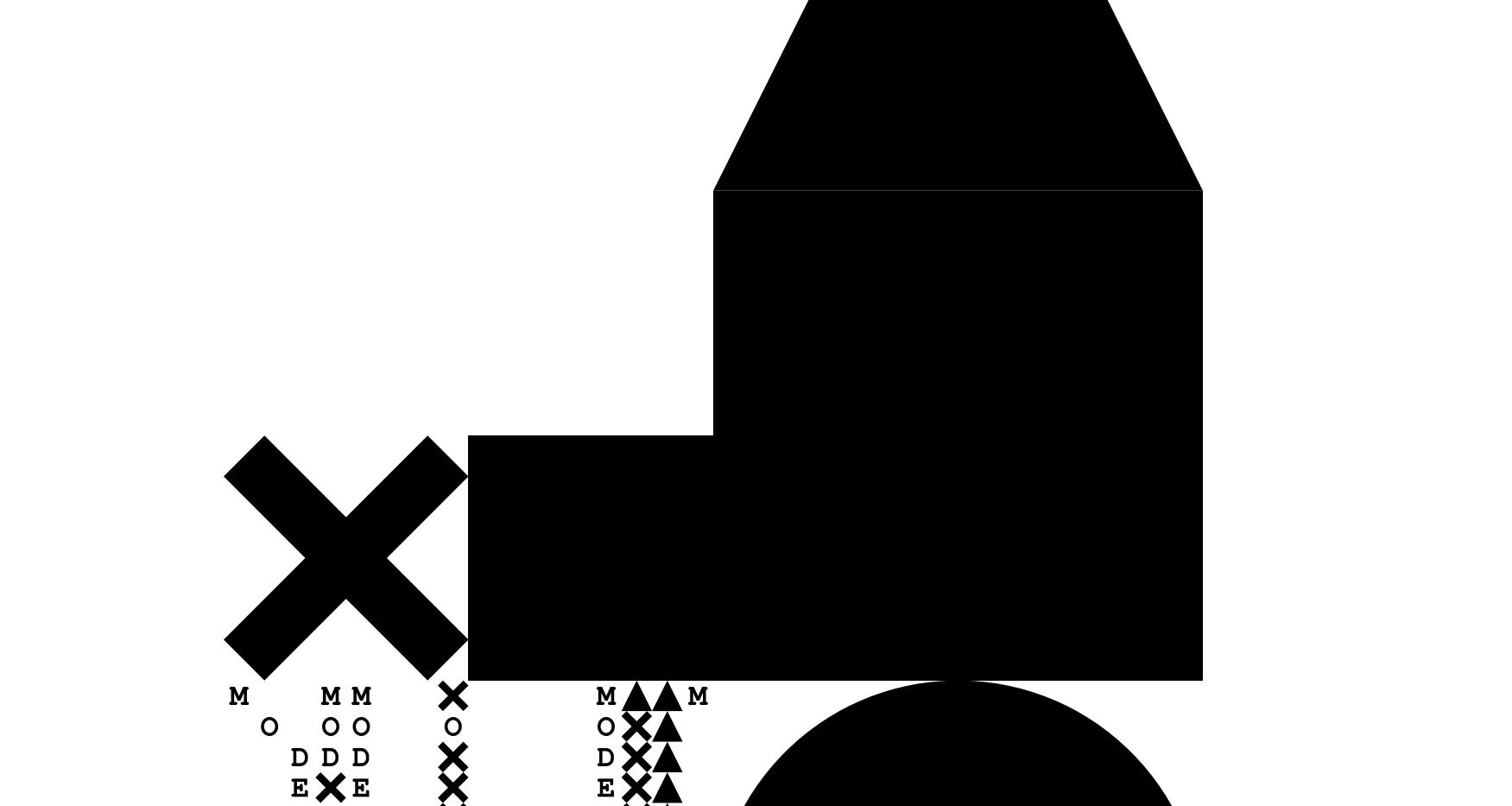
Duração variável

Cortesia do artista

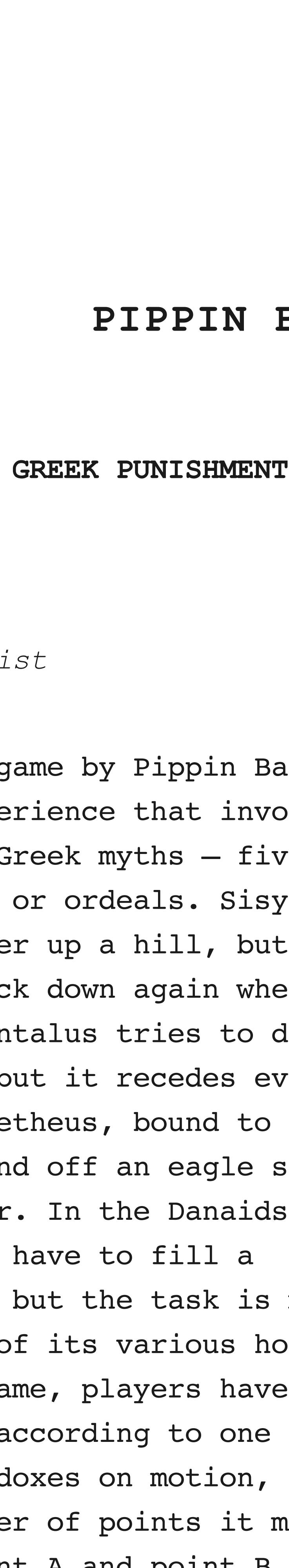
Neste jogo de aparência retrô, Pippin Barr propõe uma experiência lúdica envolvendo o jogador em cinco mitos gregos – cinco castigos ou suplícios eternos. Sísifo tem de carregar um pedregulho encosta acima, mas, cada vez que atinge o cume do monte, o pedregulho volta inexoravelmente a rolar para a sua 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



PIPPIN BARR

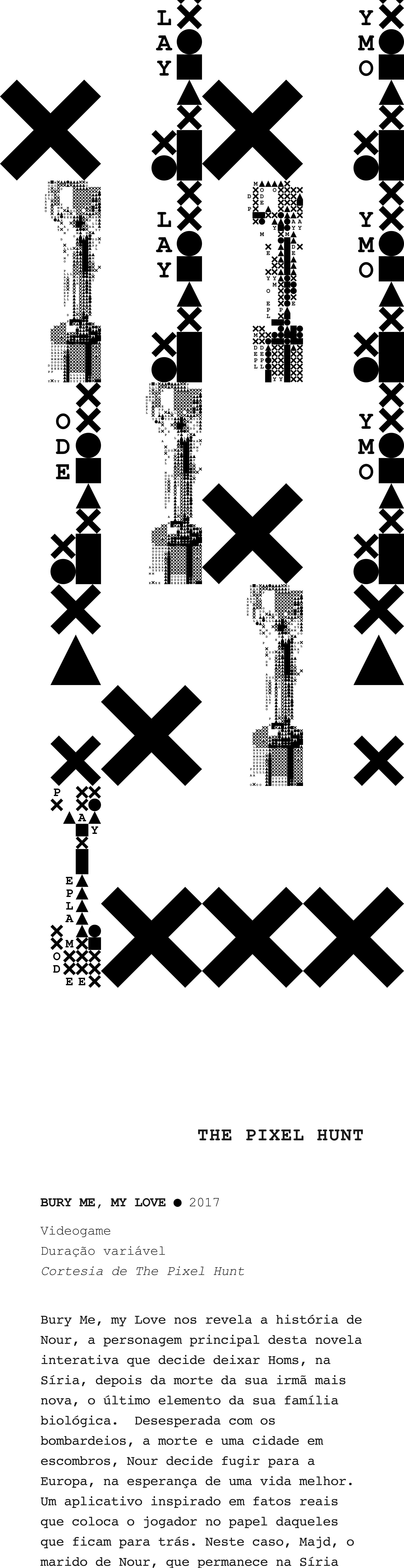
LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT ×  
2011

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



## THE PIXEL HUNT

BURY ME, MY LOVE • 2017

Videogame

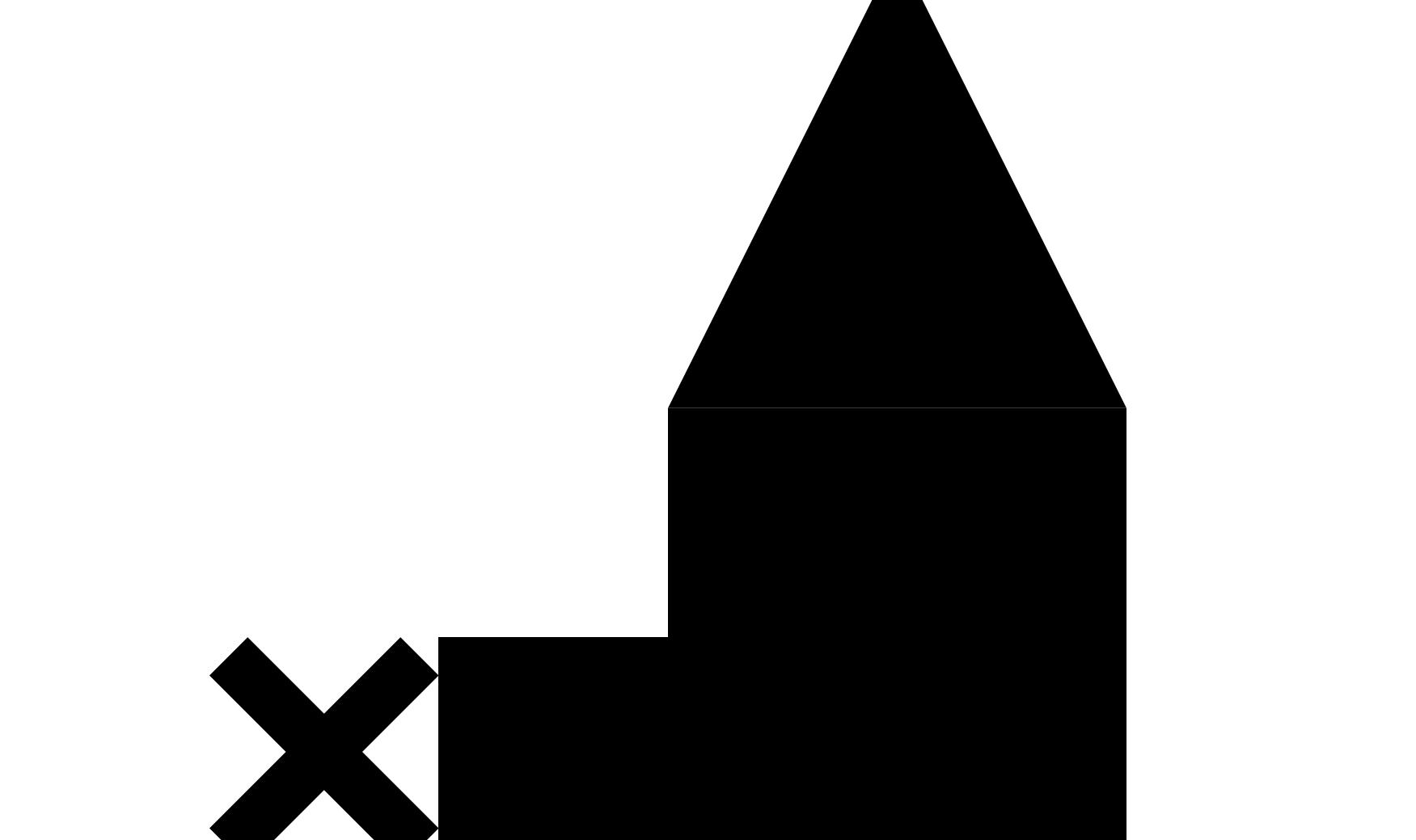
Duração variável

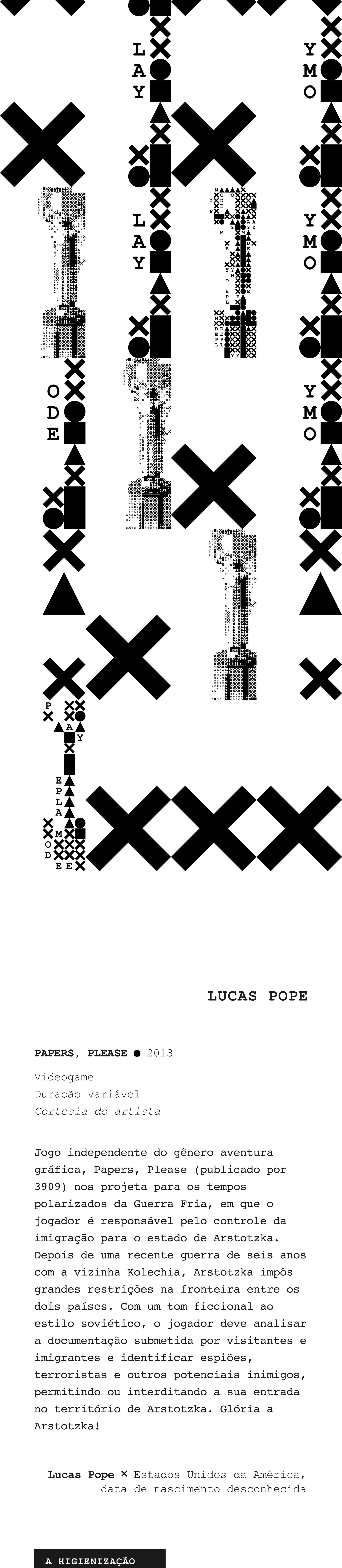
Cortesia de *The Pixel Hunt*

Bury Me, my Love nos revela a história de Nour, a personagem principal desta novela interativa que decide deixar Homs, na Síria, depois da morte da sua irmã mais nova, o último elemento da sua família biológica. Desesperada com os bombardeios, a morte e uma cidade em escombros, Nour decide fugir para a Europa, na esperança de uma vida melhor. Um aplicativo inspirado em fatos reais que coloca o jogador no papel daqueles que ficam para trás. Neste caso, Majd, o marido de Nour, que permanece na Síria para tomar conta da mãe e do avô. Por meio de dois smartphones e do seu sistema de mensagens, o casal mantém o contato e toma decisões em circunstâncias desafiantes. Bury me, my Love remete-nos a uma expressão de despedida tradicional Síria, que significa "Amo-te – não morras antes de mim".

**The Pixel Hunt** ▲ França, fundado em 2009, por Florent Maurin

A HIGIENIZAÇÃO  
DAS MÃOS ANTES DA  
INTERAÇÃO É  
OBRIGATÓRIA





LUCAS POPE

PAPERS, PLEASE • 2013

Videogame

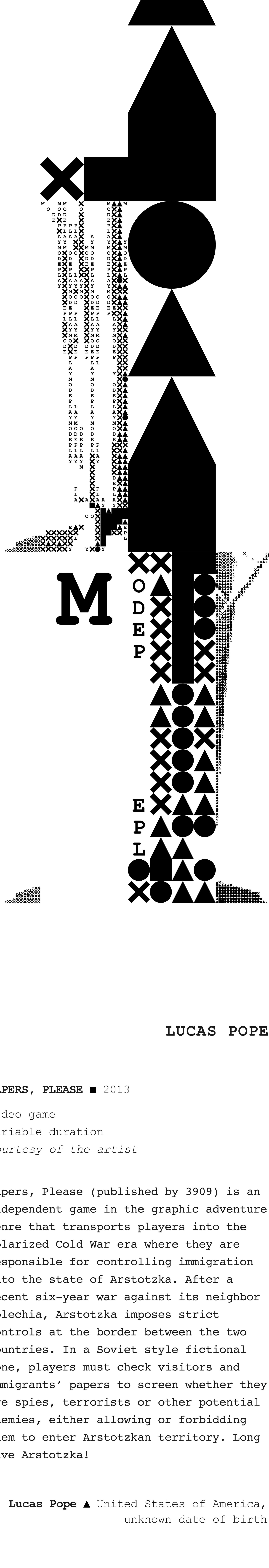
Duração variável

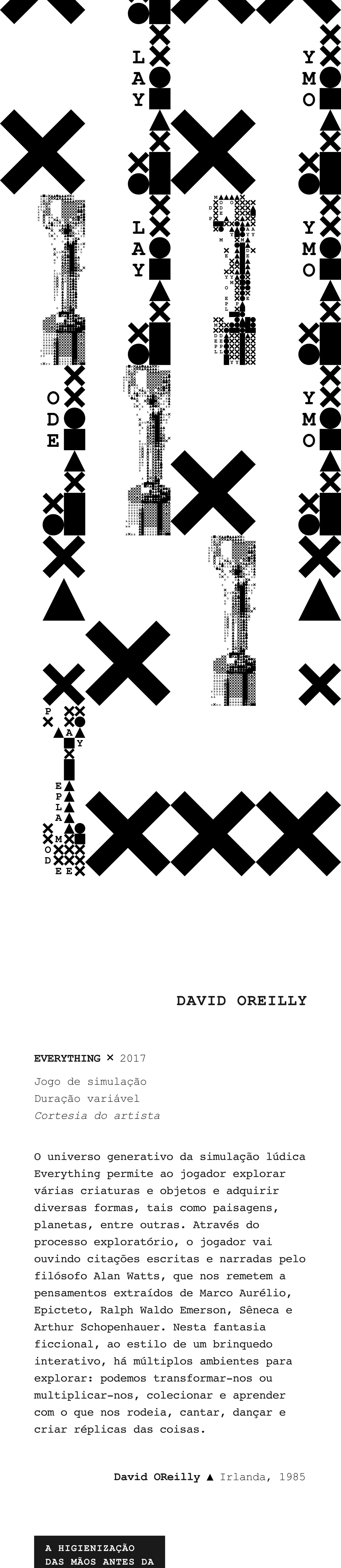
Cortesia do artista

Jogo independente do gênero aventura gráfica, Papers, Please (publicado por 3909) nos projeta para os tempos polarizados da Guerra Fria, em que o jogador é responsável pelo controle da imigração para o estado de Arstotzka. Depois de uma recente guerra de seis anos com a vizinha Kolechia, Arstotzka impôs grandes restrições na fronteira entre os dois países. Com um tom ficcional ao estilo soviético, o jogador deve analisar a documentação submetida por visitantes e imigrantes e identificar espiões, terroristas e outros potenciais inimigos, permitindo ou interditando a sua entrada no território de Arstotzka. Glória a Arstotzka!

Lucas Pope × Estados Unidos da América,  
data de nascimento desconhecida

A HIGIENIZAÇÃO  
DAS MÃOS ANTES DA  
INTERAÇÃO É  
OBRIGATÓRIA





DAVID OREILLY

EVERYTHING X 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.

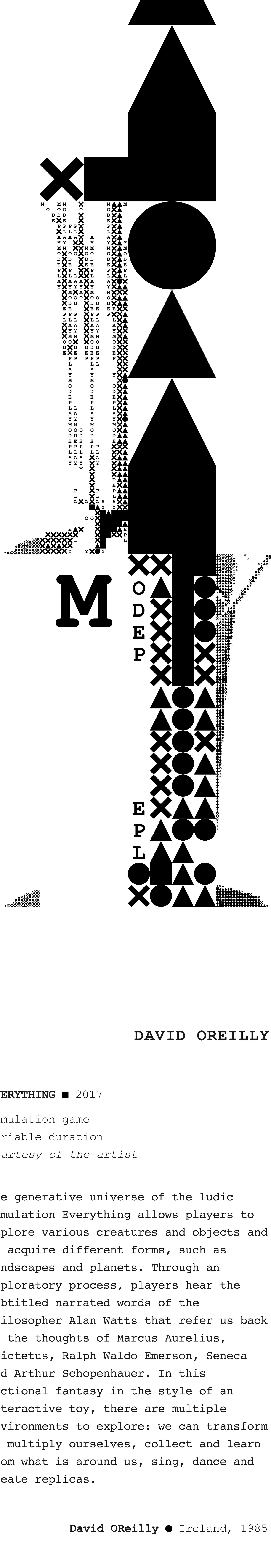
David O'Reilly ▲ Irlanda, 1985

A HIGIENIZAÇÃO

DAS MÃOS ANTES DA

INTERAÇÃO É

OBRIGATÓRIA



DAVID OREILLY

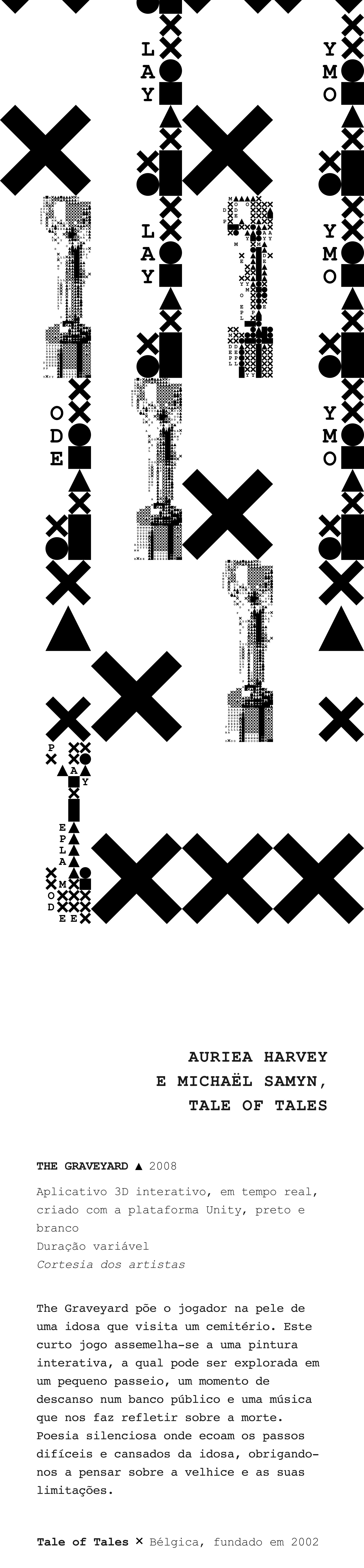
EVERYTHING ■ 2017

Simulation game  
Variable duration  
*Courtesy of the artist*

The generative universe of the ludic simulation Everything allows players to explore various creatures and objects and to acquire different forms, such as landscapes and planets. Through an exploratory process, players hear the subtitled narrated words of the philosopher Alan Watts that refer us back to the thoughts of Marcus Aurelius, Epictetus, Ralph Waldo Emerson, Seneca and Arthur Schopenhauer. In this fictional fantasy in the style of an interactive toy, there are multiple environments to explore: we can transform or multiply ourselves, collect and learn from what is around us, sing, dance and create replicas.

David O'Reilly • Ireland, 1985

HAND HYGIENE  
BEFORE  
INTERACTION IS  
MANDATORY



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

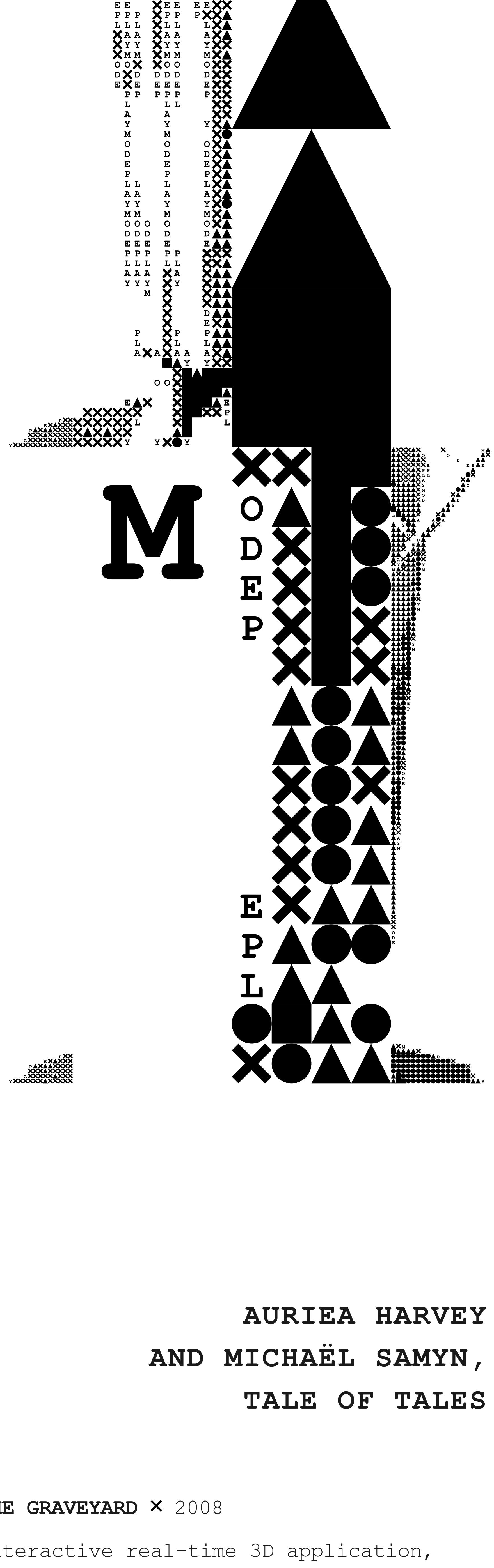
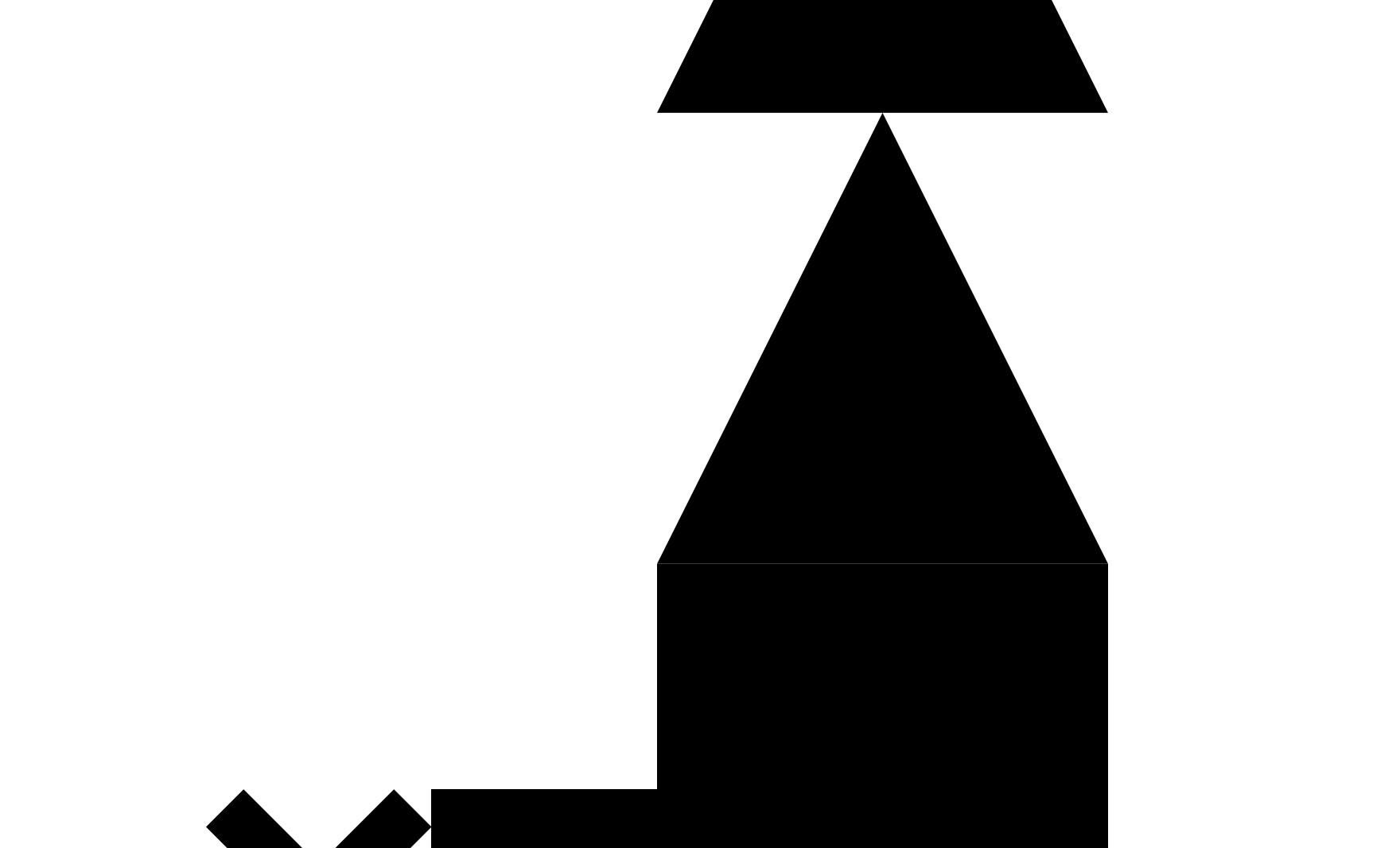
Duração variável

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.

Tale of Tales X Bélgica, fundado em 2002

A HIGIENIZAÇÃO  
DAS MÃOS ANTES DA  
INTERAÇÃO É  
OBRIGATÓRIA



## AURIEA HARVEY AND MICHAËL SAMYN, TALE OF TALES

THE GRAVEYARD × 2008

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

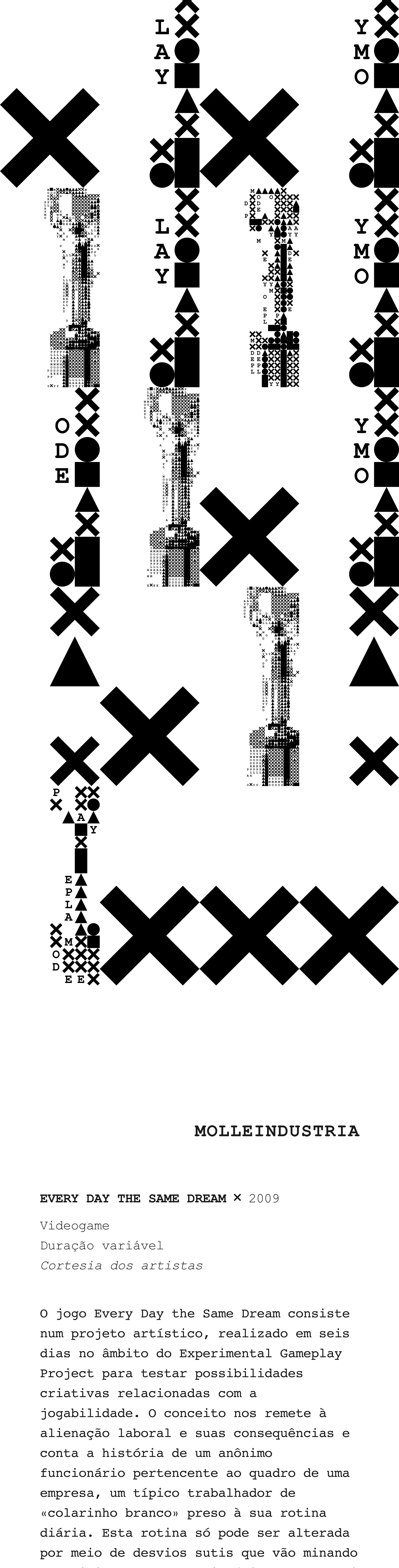
Variable duration

Courtesy of the artists

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.

HAND HYGIENE  
BEFORE  
INTERACTION IS  
MANDATORY

Tale of Tales × Belgium, founded in 2002



MOLLEINDUSTRIA

EVERY DAY THE SAME DREAM X 2009

Videogame

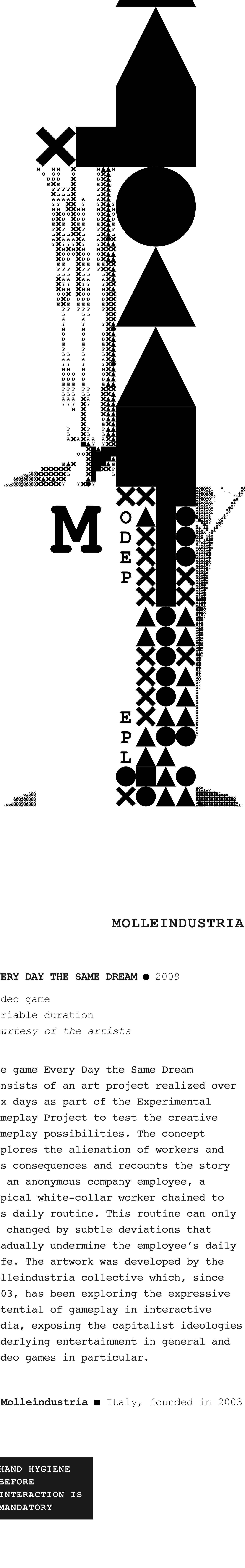
Duração variável

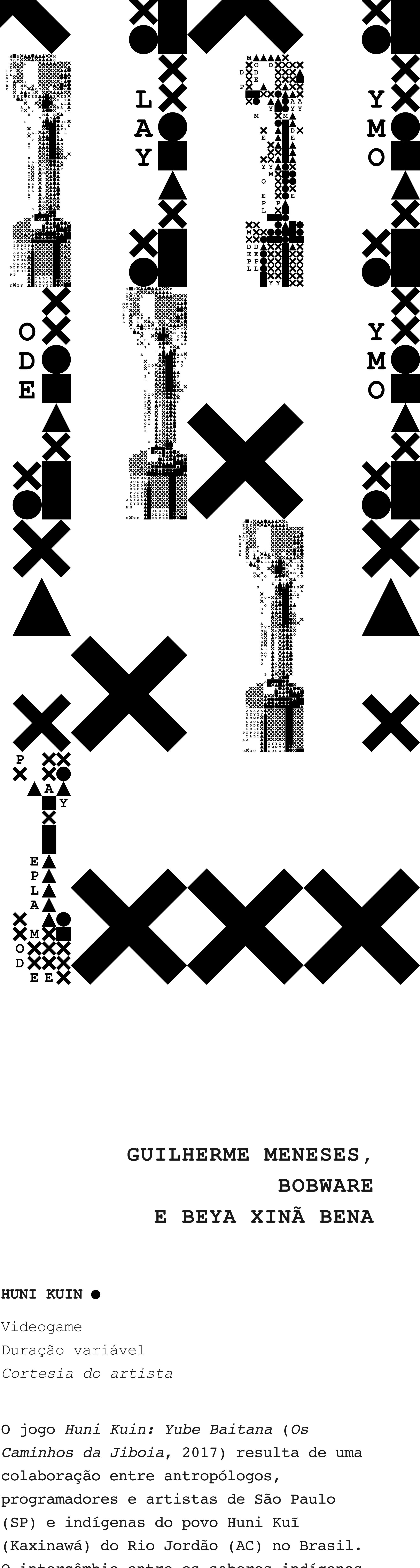
Cortesia dos artistas

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





## 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 Kuī (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





MOLLEINDUSTRIA

PHONE STORY ▲ 2011

Videogame

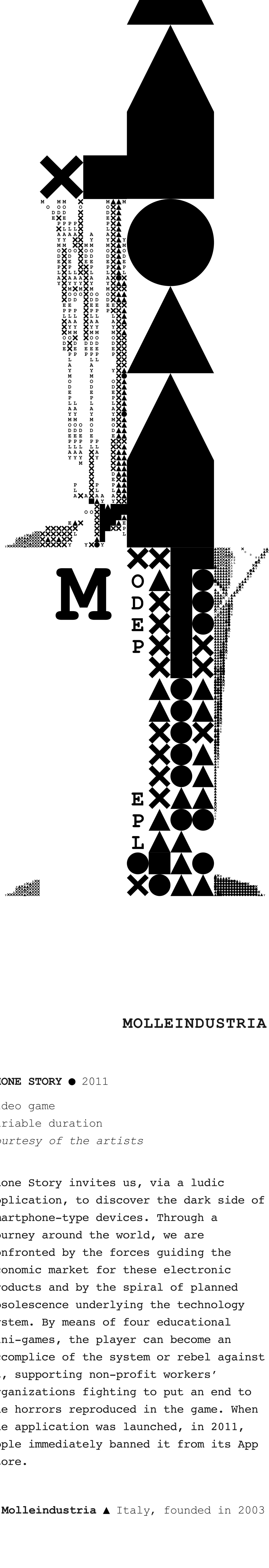
Duração variável

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



## MOLLEINDUSTRIA

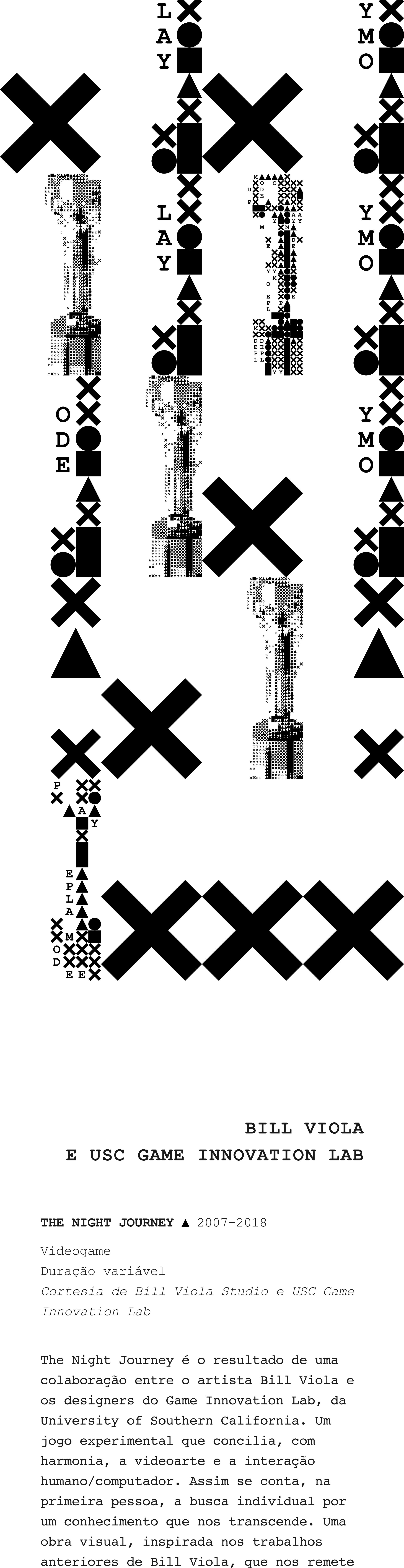
PHONE STORY • 2011

Video game  
Variable duration  
*Courtesy of the artists*

Phone Story invites us, via a ludic application, to discover the dark side of smartphone-type devices. Through a journey around the world, we are confronted by the forces guiding the economic market for these electronic products and by the spiral of planned obsolescence underlying the technology system. By means of four educational mini-games, the player can become an accomplice of the system or rebel against it, supporting non-profit workers' organizations fighting to put an end to the horrors reproduced in the game. When the application was launched, in 2011, Apple immediately banned it from its App Store.

HAND HYGIENE  
BEFORE  
INTERACTION IS  
MANDATORY

Molleindustria ▲ Italy, founded in 2003



BILL VIOLA

E USC GAME INNOVATION LAB

THE NIGHT JOURNEY ▲ 2007-2018

Videogame

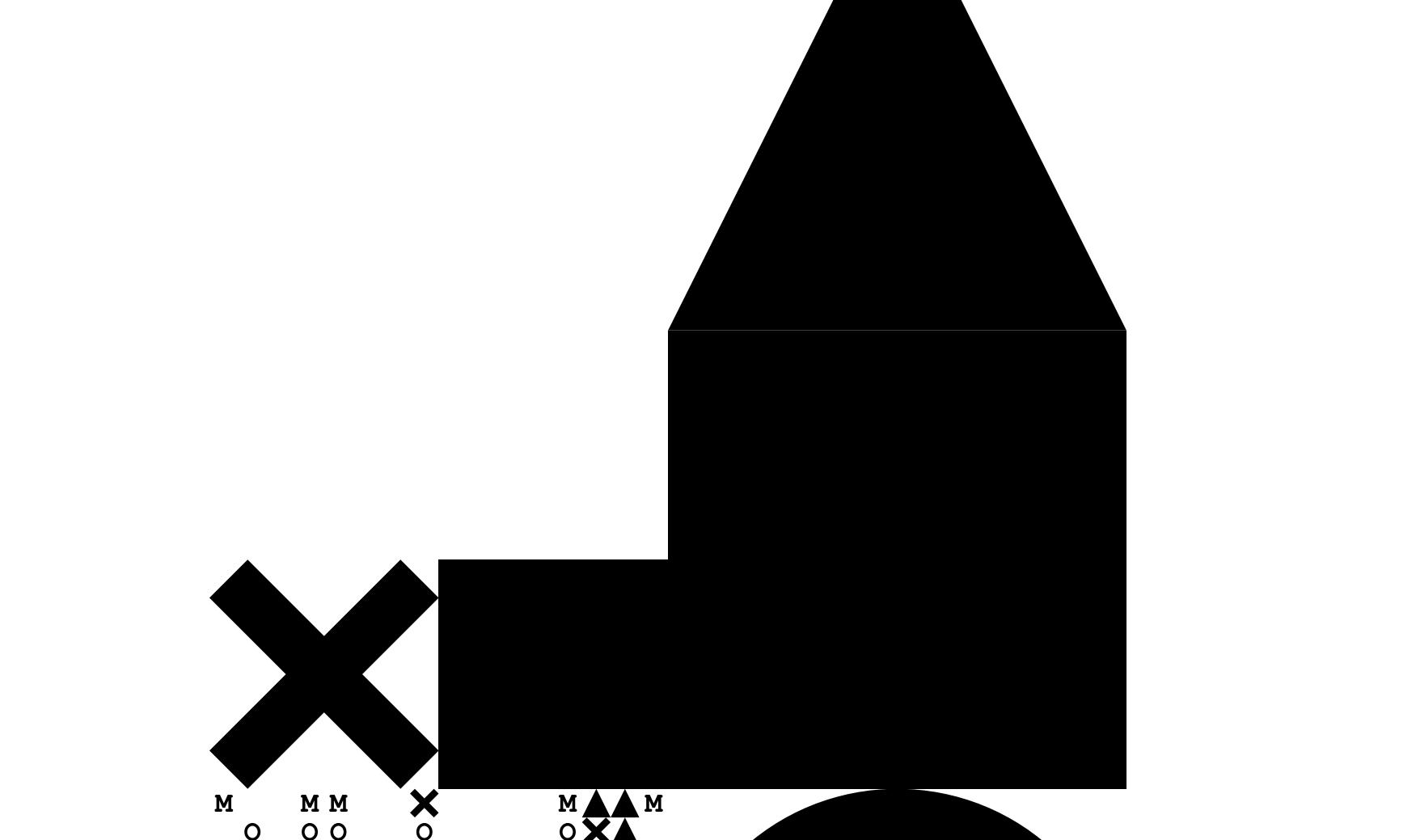
Duração variável

Cortesia de Bill Viola Studio e USC Game Innovation Lab

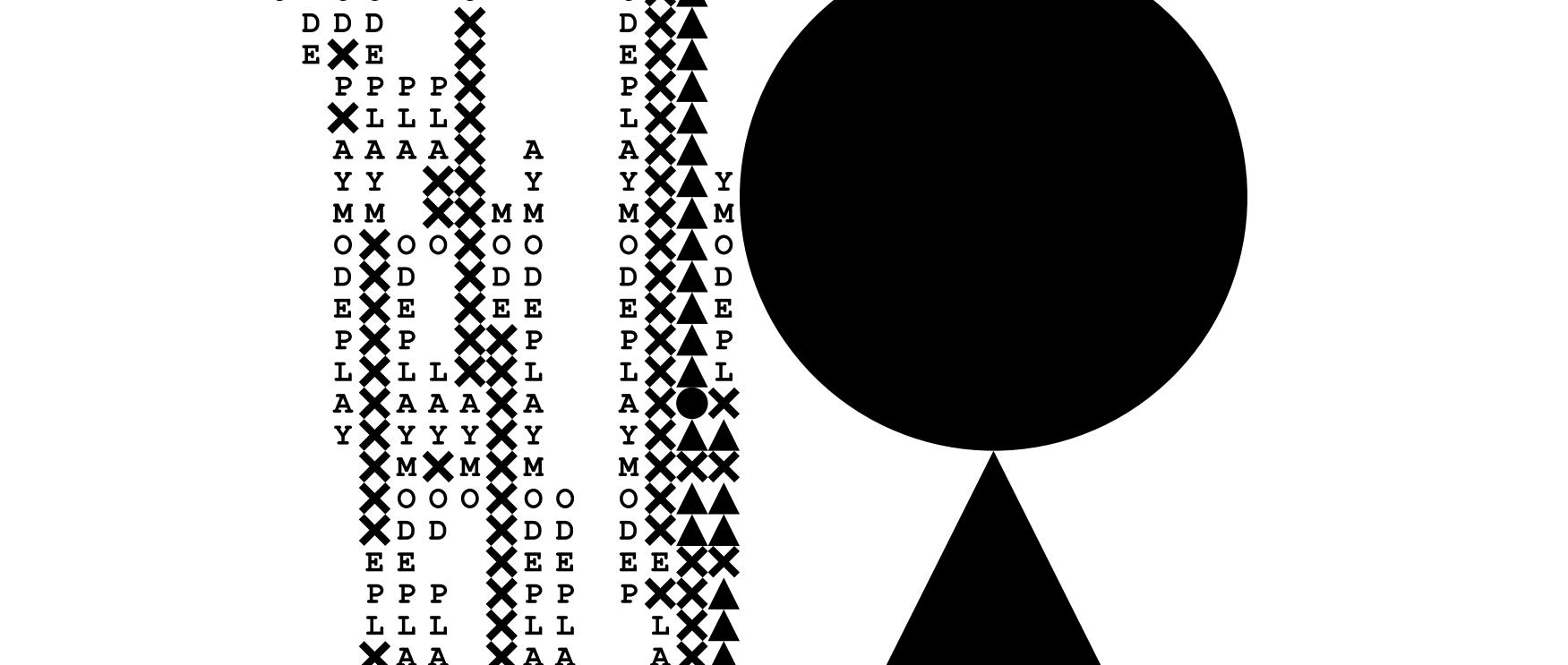
The Night Journey é o resultado de uma colaboração entre o artista Bill Viola e os designers do Game Innovation Lab, da University of Southern California. Um jogo experimental que concilia, com harmonia, a videoarte e a interação humano/computador. Assim se conta, na primeira pessoa, a busca individual 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



M



M



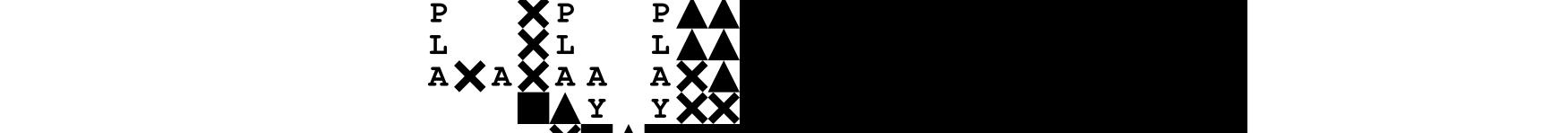
M



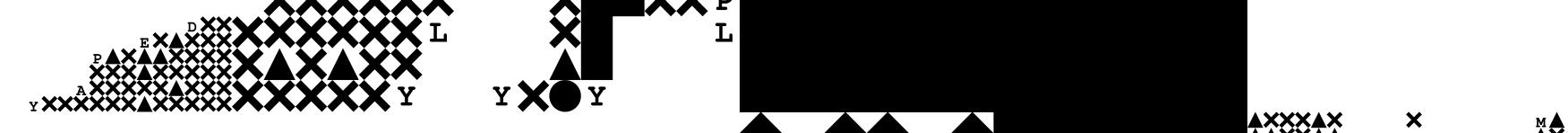
M



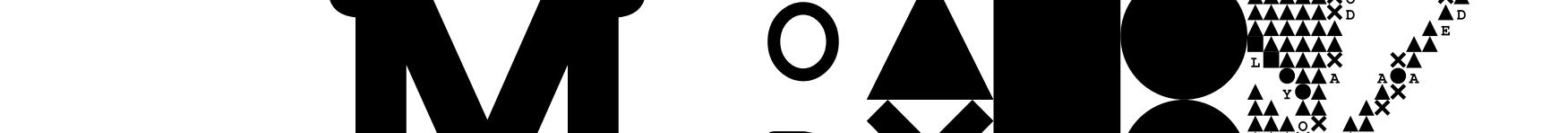
M



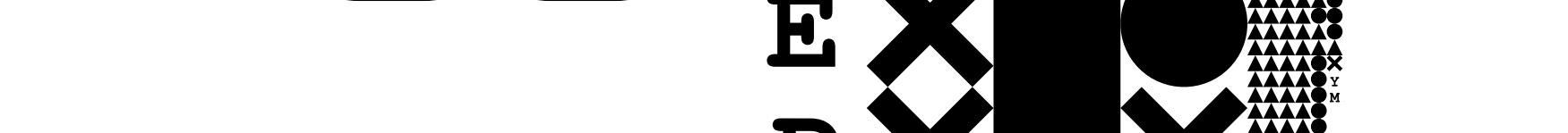
M



M



M



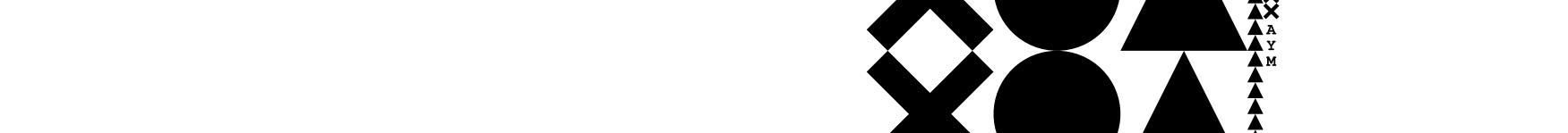
M



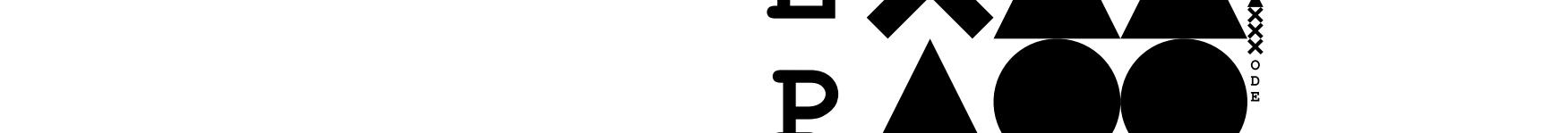
M



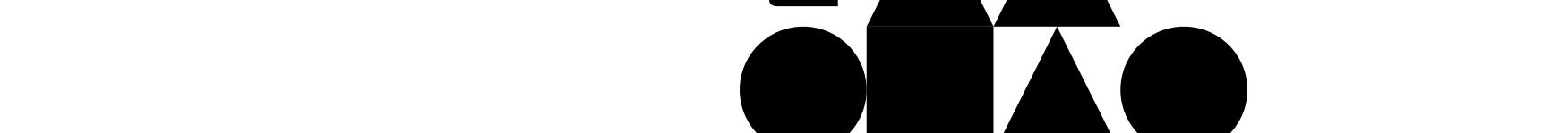
M



M



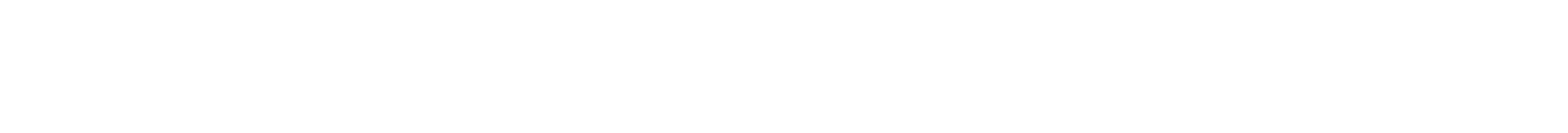
M



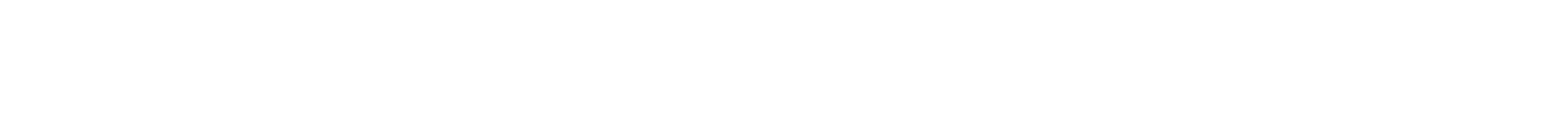
M



M



M



M



M



M



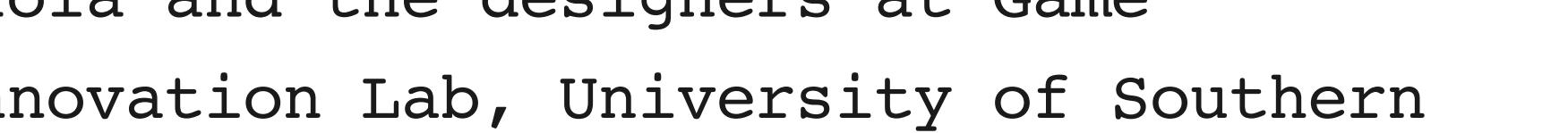
M



M



M



M



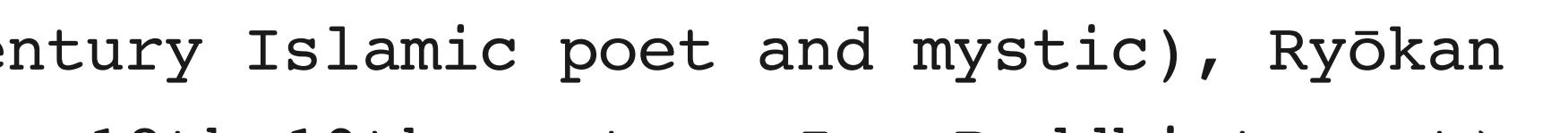
M



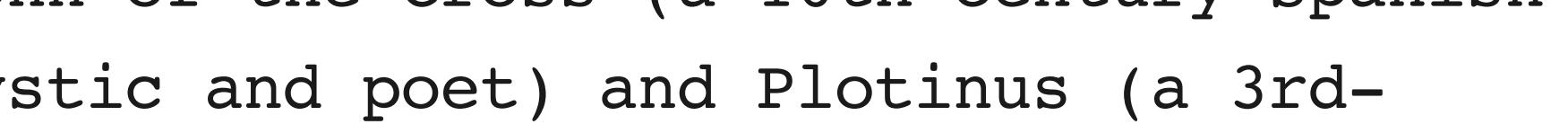
M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



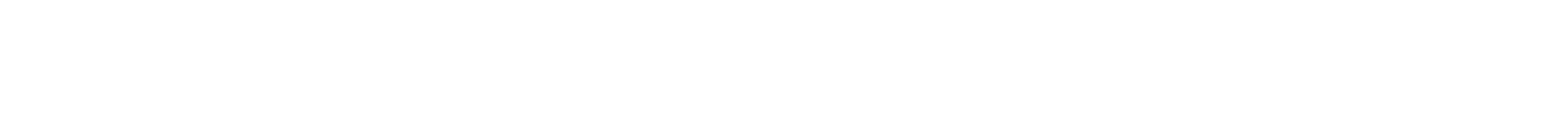
M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



M



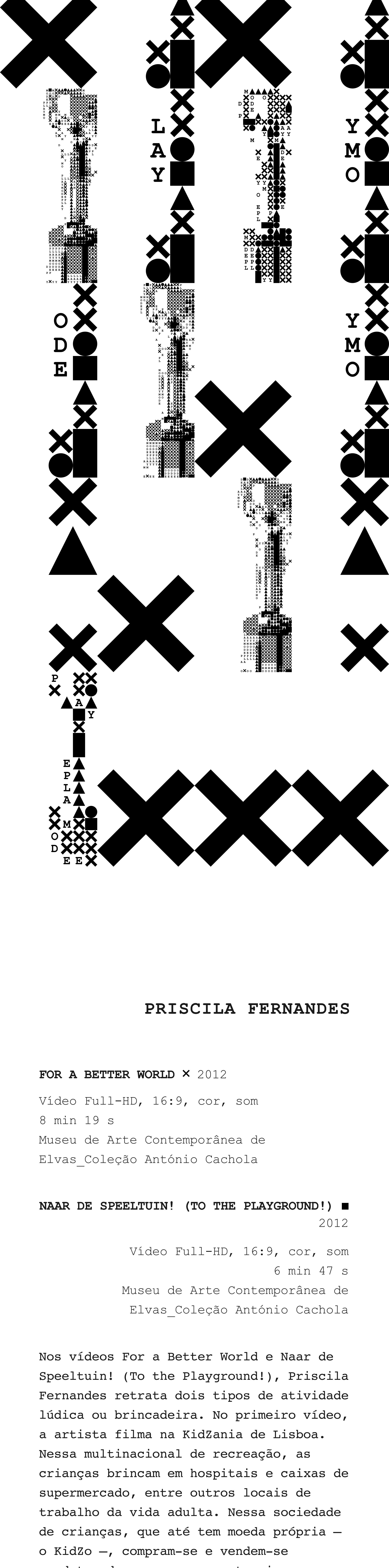
M



M



3



**PRISCILA FERNANDES**

**FOR A BETTER WORLD X 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

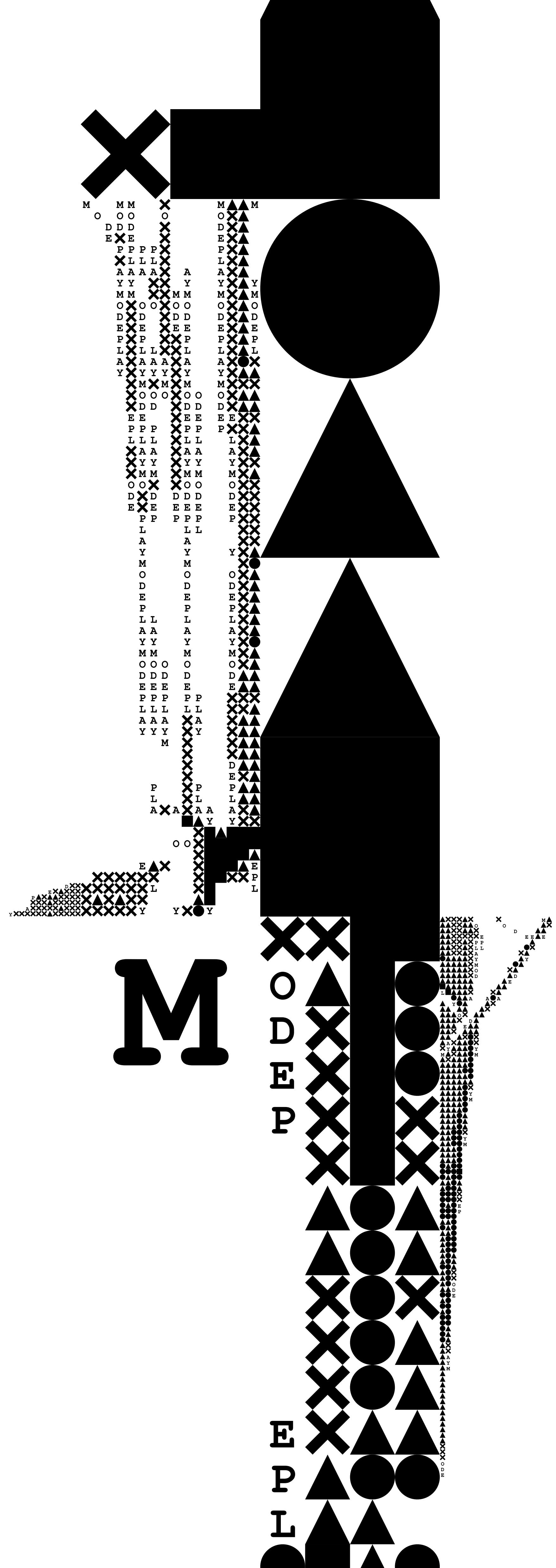
Museu de Arte Contemporânea de  
Elvas\_Coleção António Cachola

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**



M  
O  
D  
E  
P  
L

O  
D  
E  
P  
L  
O  
D  
E  
P

**PRISCILA FERNANDES**

**FOR A BETTER WORLD × 2012**

Full-HD video, 16:9, color, sound

8 min 19 s

Museu de Arte Contemporânea de

Elvas\_Coleção António Cachola

**NON-INTERACTIVE**

**NAAR DE SPEELTUIN! (TO THE PLAYGROUND!) ■**

2012

Full-HD Video, 16:9, color, sound

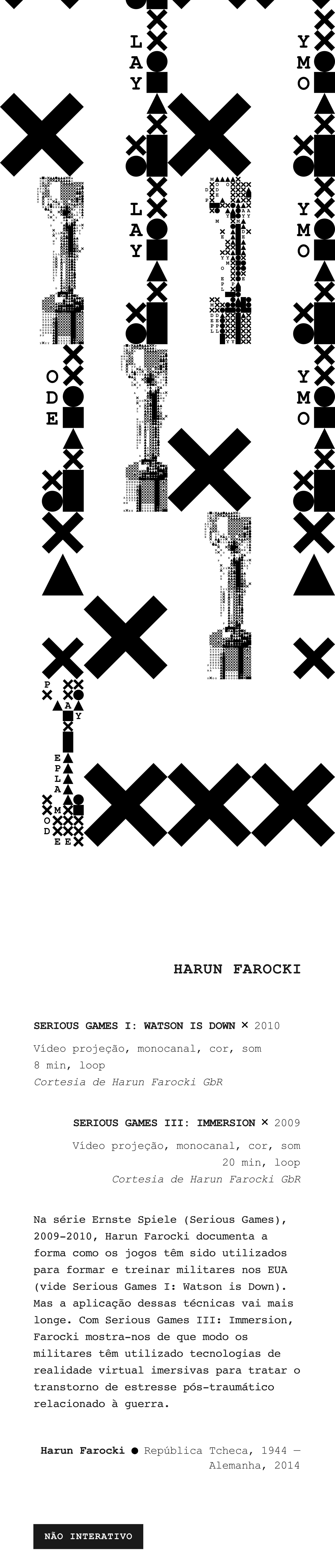
6 min 47 s

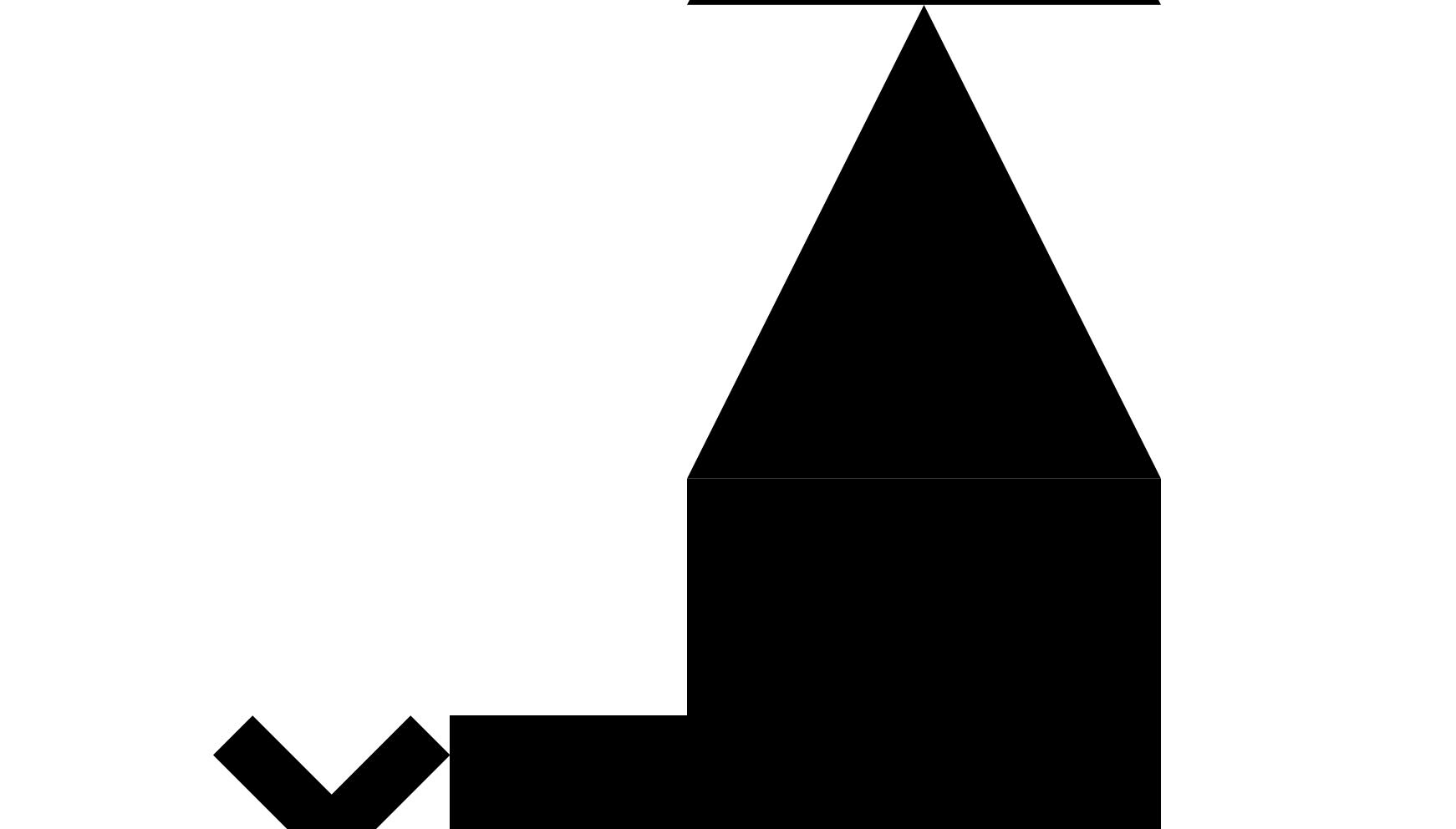
Museu de Arte Contemporânea de

Elvas\_Coleção António Cachola

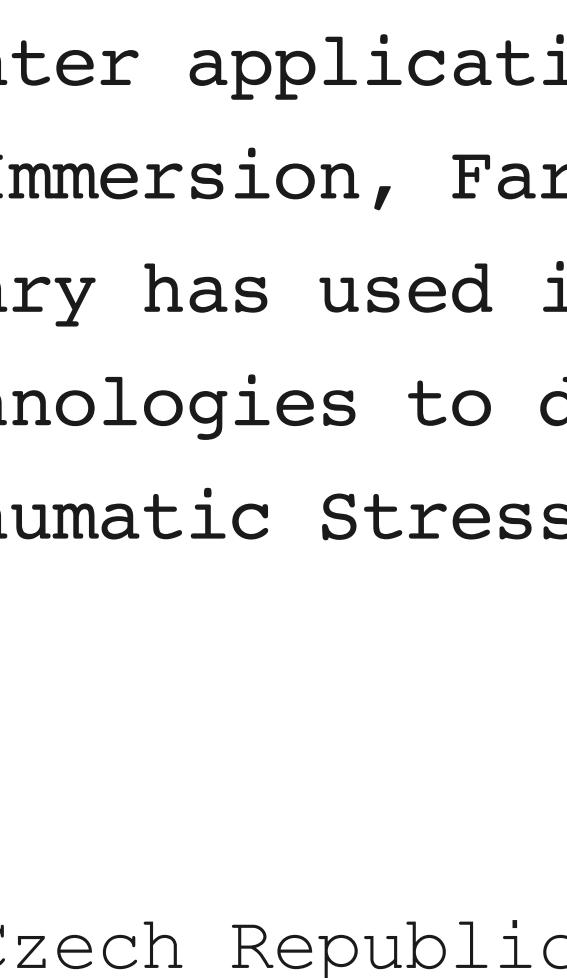
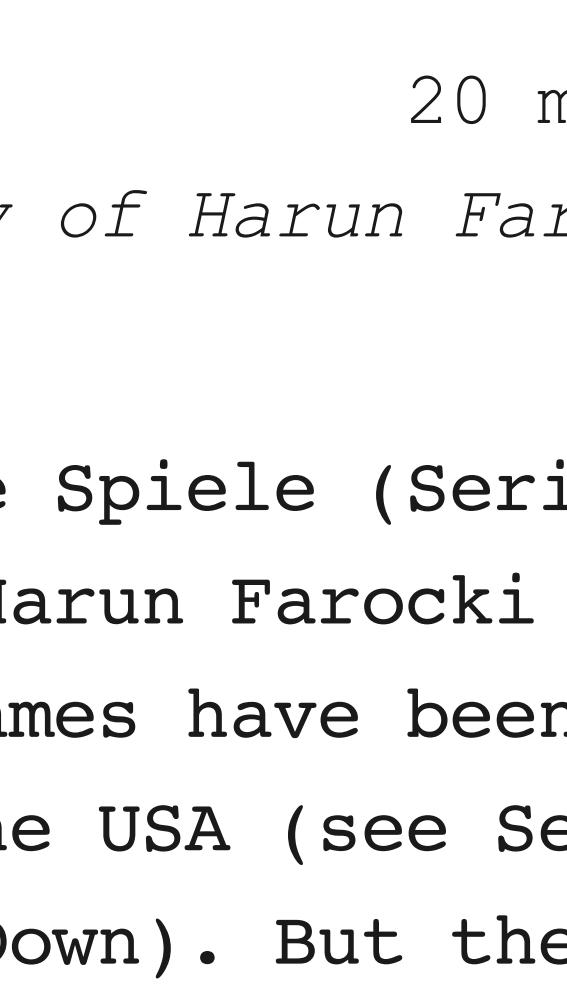
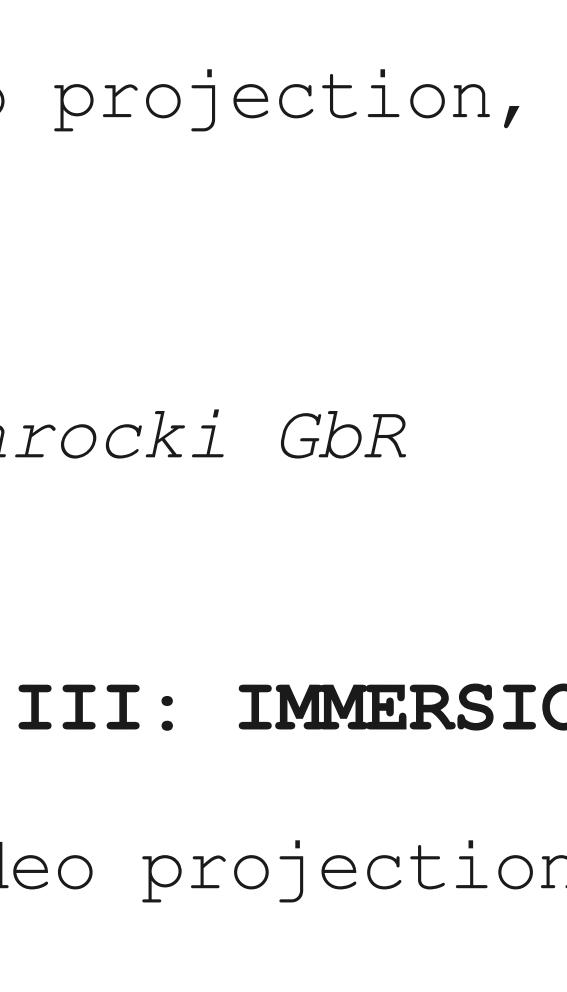
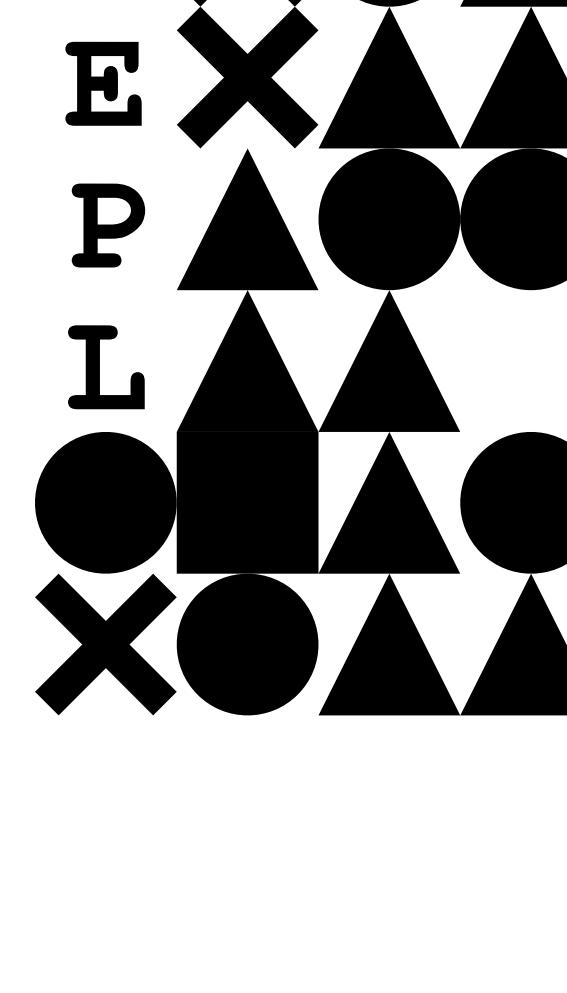
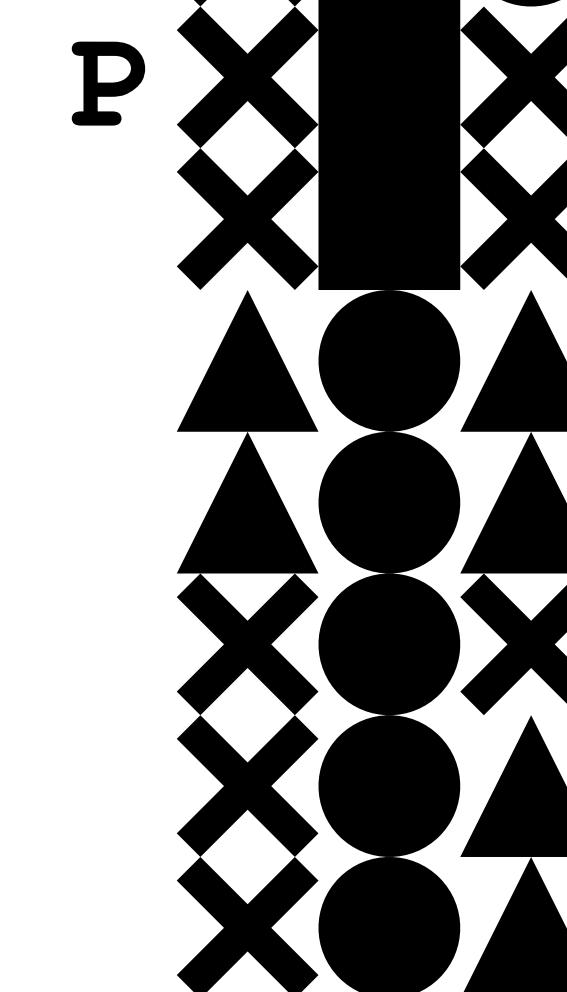
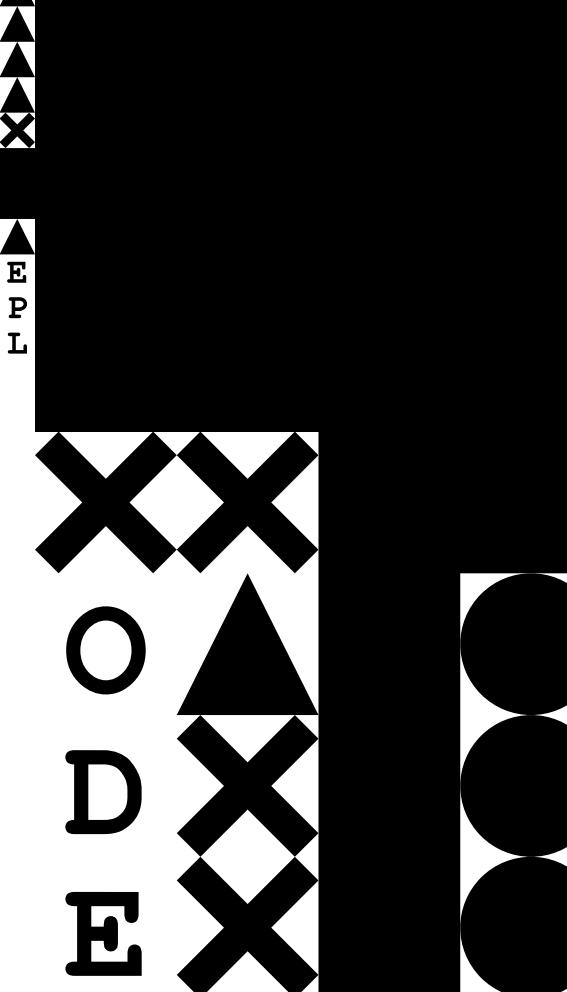
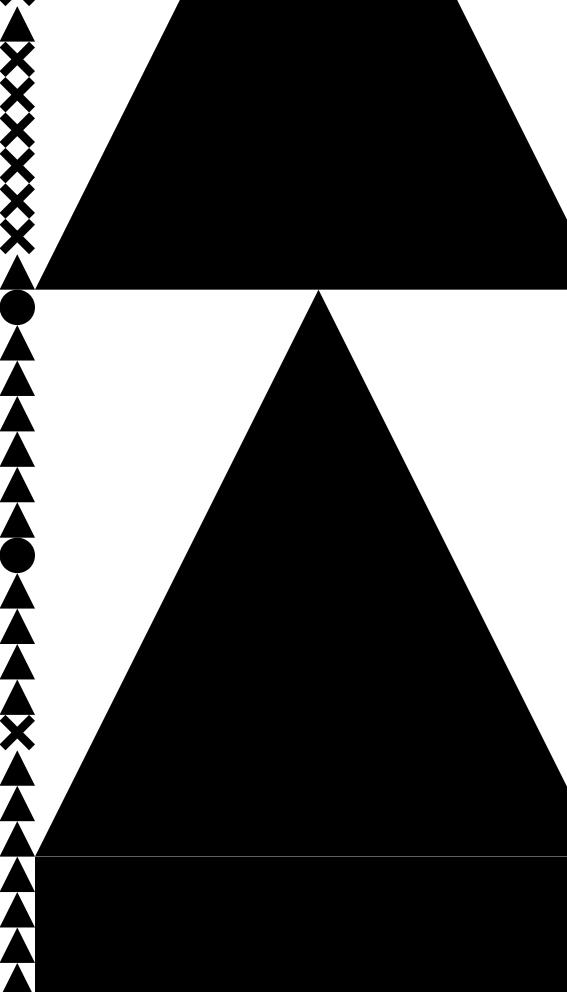
In the videos *For a Better World* and *Naar de Speeltuin! (To the Playground!)*, Priscila Fernandes portrays two types of ludic or playful activity. In the former, the artist films at KidZania in Lisbon, a recreational multinational where children play adult professions, including doctors and cashiers. In this children's society, which even has its own currency (KidZo), participants can buy and sell products by KidZania's sponsor brands, creating a game of normalization and loyalty in which children learn about the mechanics of the adult world from an early age. In contrast to this capitalist vision of play, *Naar de Speeltuin! (To the Playground!)* depicts a group of adults playing in a children's playground, thus evoking the importance of a return to autotelic and disinterested play.

**Priscila Fernandes × Portugal, 1981**





M



HARUN FAROCKI

### SERIOUS GAMES I: WATSON IS DOWN X 2010

Single-channel video projection, color,  
sound

8 min, loop

Courtesy of Harun Farocki GbR

### SERIOUS GAMES III: IMMERSION ■ 2009

Single-channel video projection, color,  
sound

20 min, loop

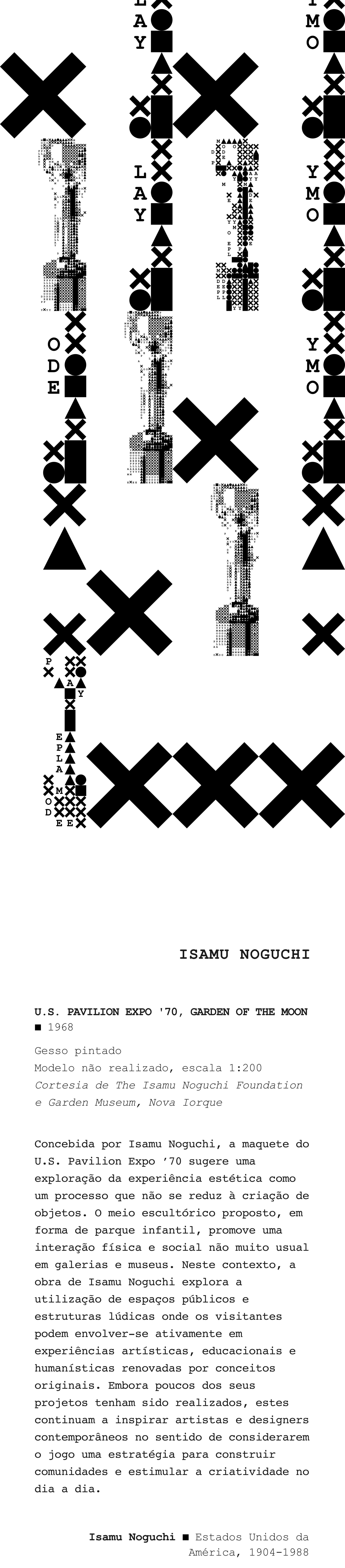
Courtesy of Harun Farocki GbR

In the series *Ernste Spiele* (Serious Games), 2009–2010, Harun Farocki documents the way games have been used to train soldiers in the USA (see *Serious Games I: Watson is Down*). But these techniques have greater application. In *Serious Games III: Immersion*, Farocki shows how the military has used immersive virtual reality technologies to deal with war-related Post-Traumatic Stress Disorder.

Harun Farocki ▲ Czech Republic, 1944 –

Germany, 2014

NON-INTERACTIVE



ISAMU NOGUCHI

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

■ 1968

Gesso pintado

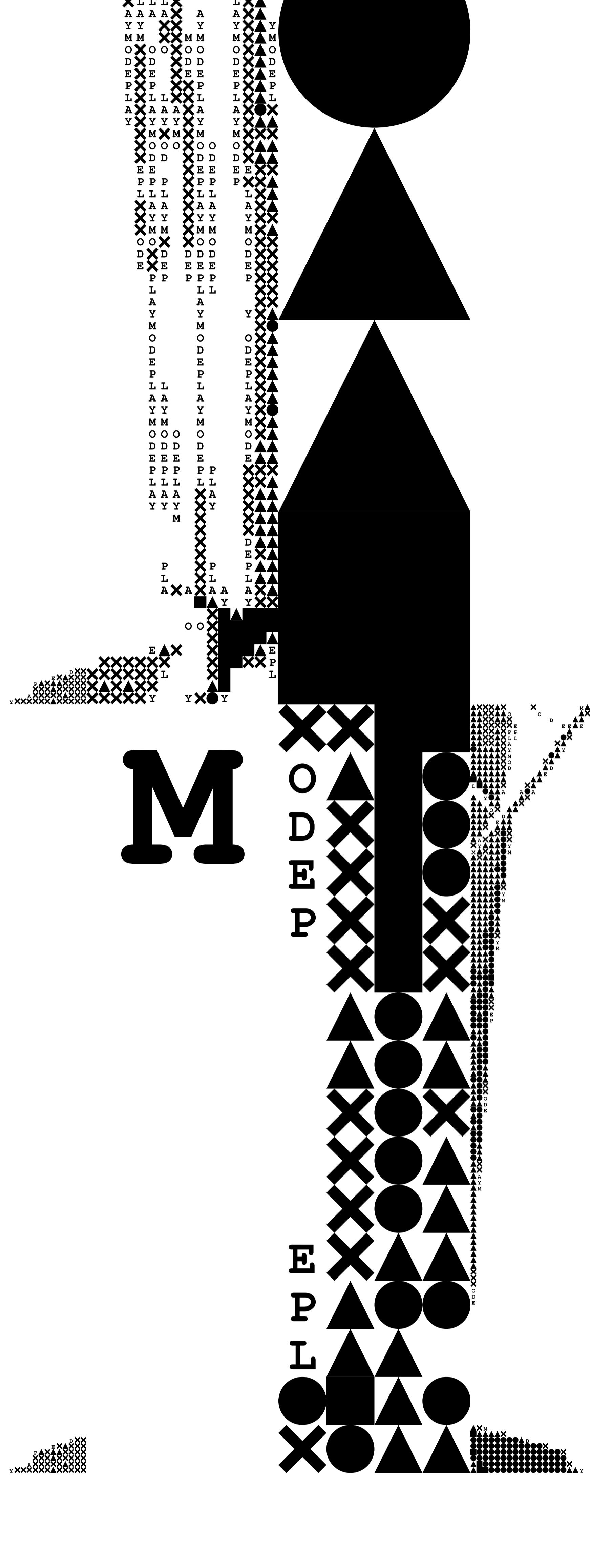
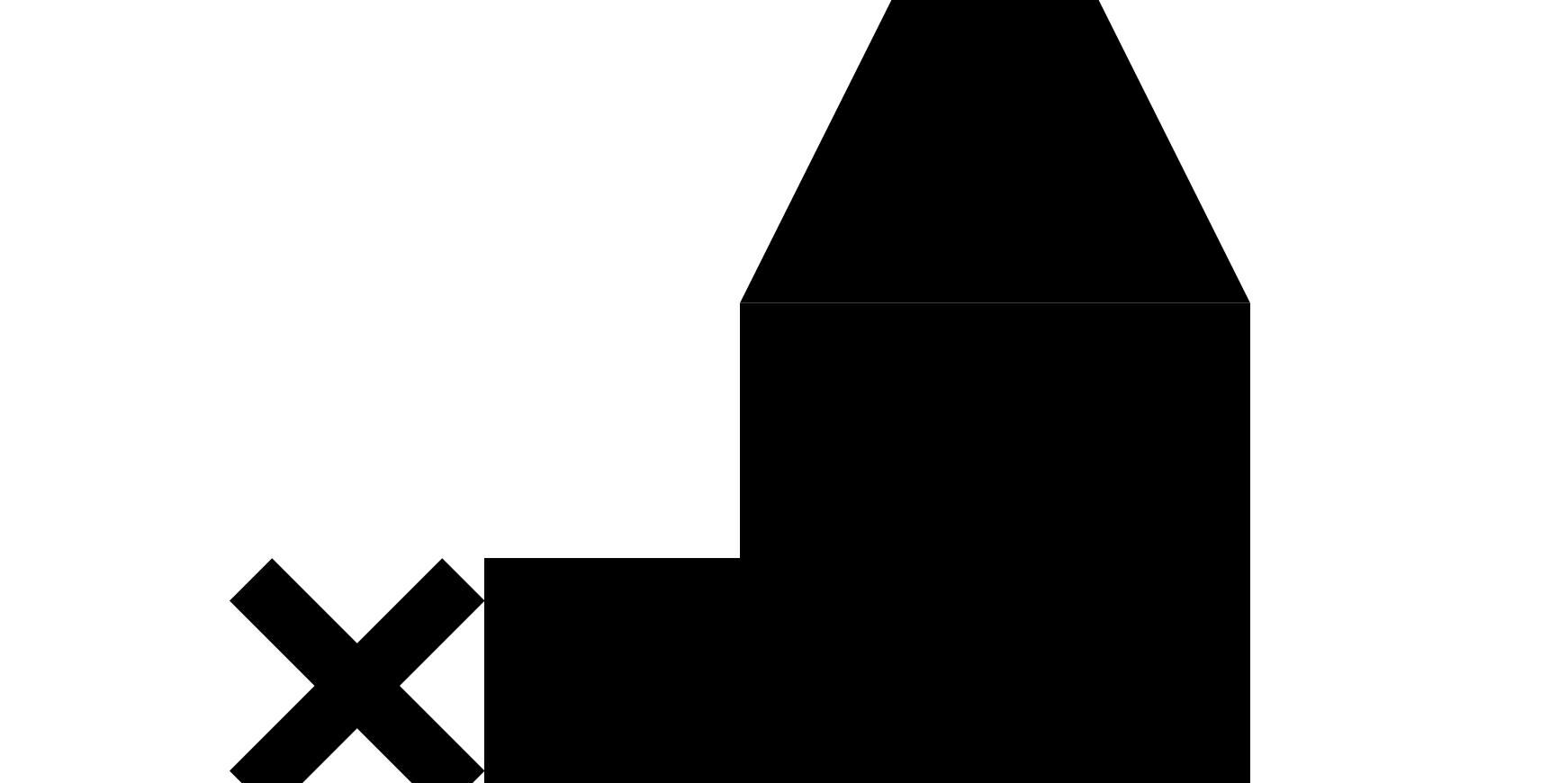
Modelo não realizado, escala 1:200

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-se ativamente 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



ISAMU NOGUCHI

U.S. PAVILION EXPO '70, GARDEN OF THE MOON  
x 1968

Painted plaster

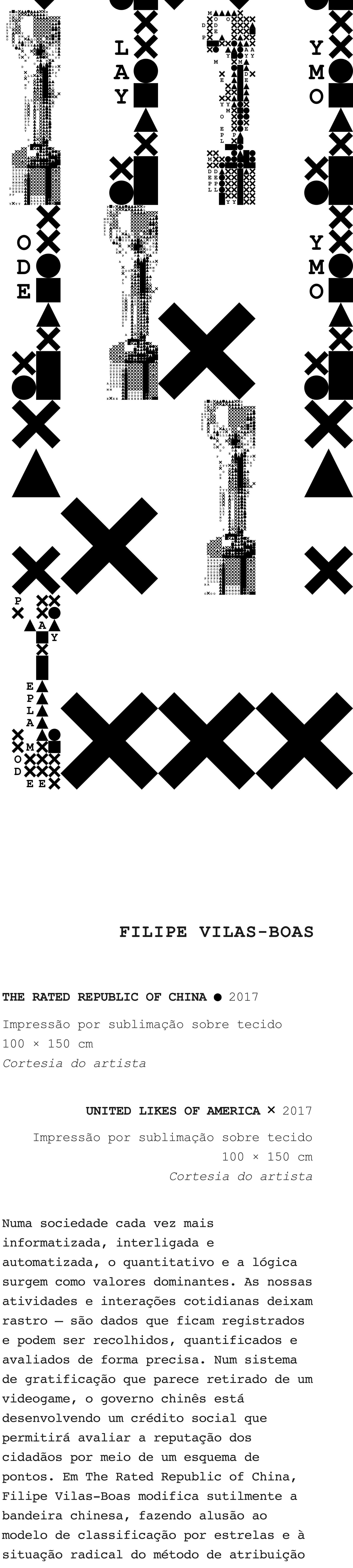
Unrealized model, scale 1/16" = 1'0"

Courtesy of The Isamu Noguchi Foundation  
and Garden Museum, New York

Conceived by Isamu Noguchi, the model of the U.S. Pavilion for Expo '70 suggests the exploration of the aesthetic experience as a process irreducible to the creation of objects. The sculptural medium proposed, in the form of a children's playground, creates a physical and social interaction that is unusual in galleries and museums. In this context, Isamu Noguchi's artwork explores the use of public spaces and ludic structures where visitors can involve themselves actively in artistic, educational and humanistic experiences renewed by original concepts. Although only a few of his projects have been carried out, they continue to inspire contemporary artists and designers as far as play has been considered a strategy for building communities and stimulating creativity on an everyday basis.

NON-INTERACTIVE

Isamu Noguchi ■ United States of America,  
1904-1988

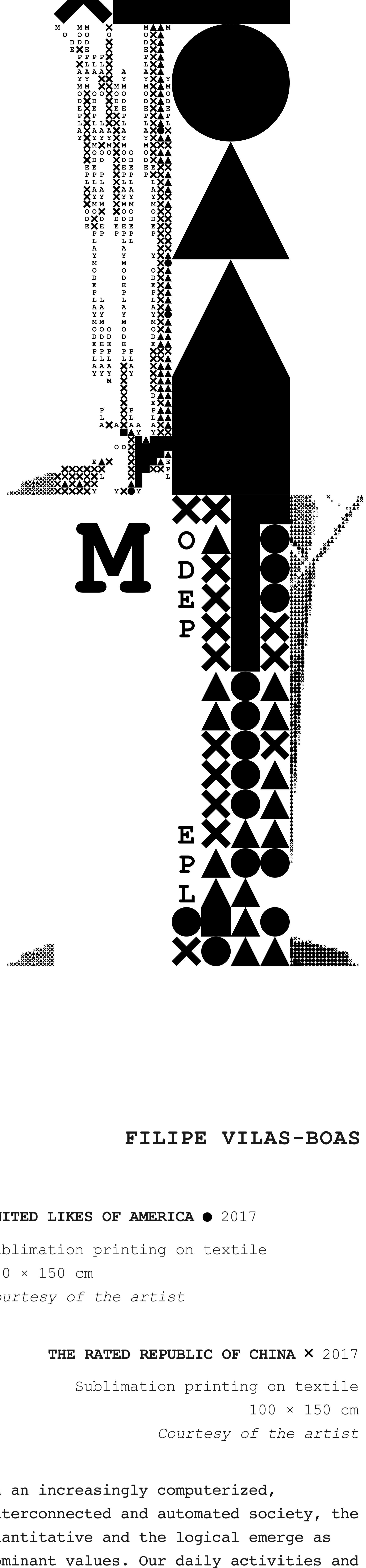


poder e à onipresença da  
que chegou a afetar as

**Filipe Vilas-Boas** ▲ Portugal

**ANSWER** The answer is (A). The first two digits of the number 1234567890 are 12.

# NAO INTERATIVO



## FILIPE VILAS-BOAS

UNITED LIKES OF AMERICA • 2017

Sublimation printing on textile

100 × 150 cm

Courtesy of the artist

THE RATED REPUBLIC OF CHINA X 2017

Sublimation printing on textile

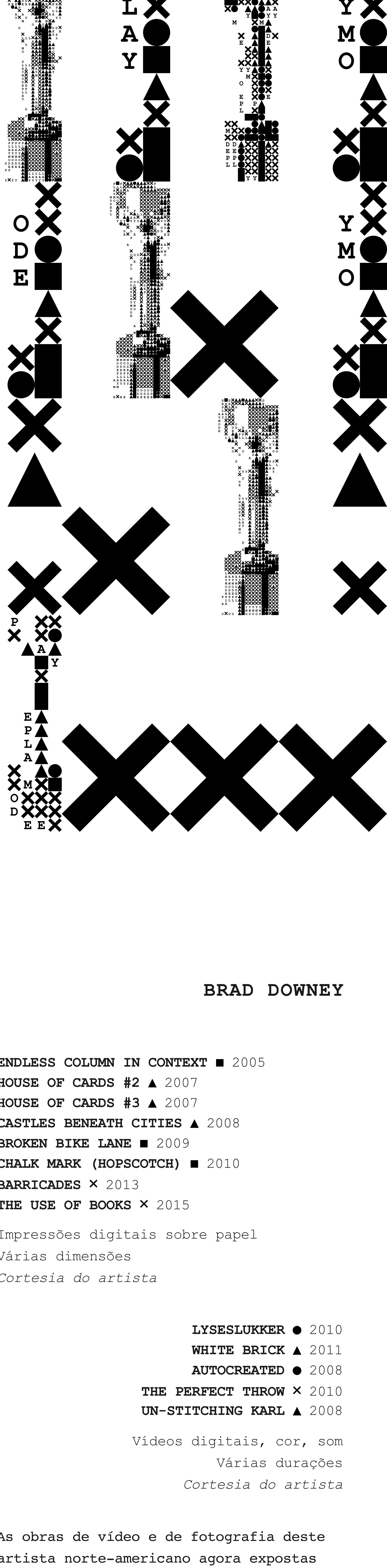
100 × 150 cm

Courtesy of the artist

In an increasingly computerized, interconnected and automated society, the quantitative and the logical emerge as dominant values. Our daily activities and interactions leave a trail – data which is recorded and can be collected, quantified and precisely assessed. In a reward based system that seems to derive from a video game, the Chinese government is developing a system of social credits that will allocate points to a person's reputation. In The Rated Republic of China, Filipe Vilas-Boas subtly modifies the Chinese flag and alludes to the star-based system of ranking and the radical Chinese system of assigning a social credit score. This process of quantification is today possible everywhere thanks to a multiplicity of platforms which collect our personal data and make a permanent assessment of everything and everyone. In United Likes of America, Vilas-Boas replaces the stars on the American flag with an icon similar to Facebook's "like". In this graphic détournement, the artist makes reference to the power and omnipresence of the social network, which even affected the American elections in 2016 and, as a consequence, marked the history of the nation through the electoral triumph of Donald Trump.

Filipe Vilas-Boas ▲ Portugal, 1981

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**

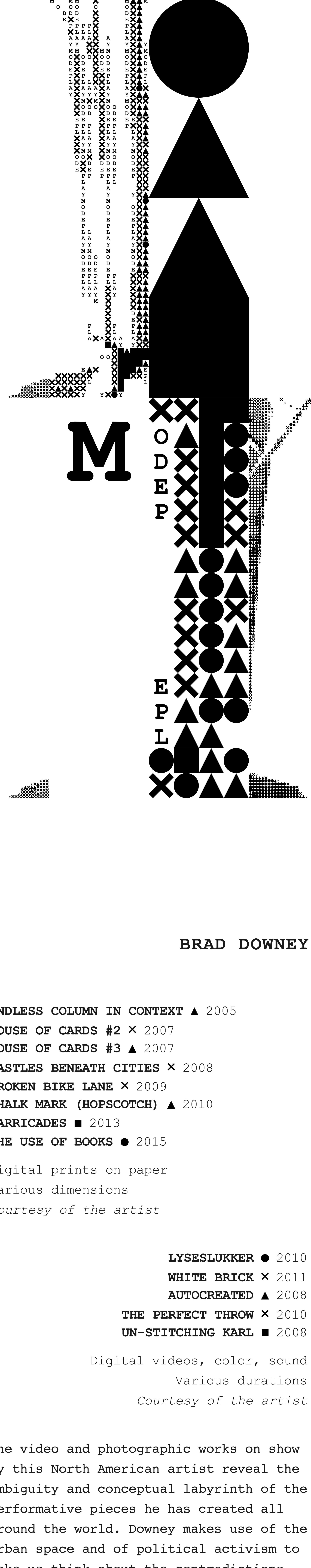
**UN-STITCHING KARL ▲ 2008**

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**



**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**

Digital prints on paper

Various dimensions

*Courtesy of the artist*

**LYSESLUKKER ● 2010**

**WHITE BRICK × 2011**

**AUTOCREATED ▲ 2008**

**THE PERFECT THROW × 2010**

**UN-STITCHING KARL ■ 2008**

Digital videos, color, sound

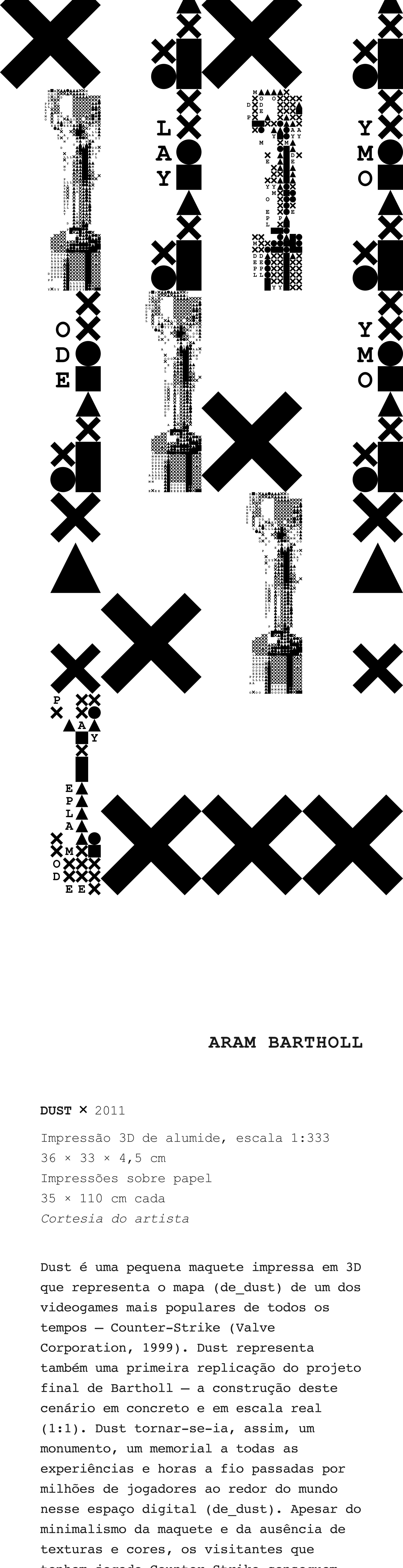
Various durations

*Courtesy of the artist*

The video and photographic works on show by this North American artist reveal the ambiguity and conceptual labyrinth of the performative pieces he has created all around the world. Downey makes use of the urban space and of political activism to make us think about the contradictions and paradoxes of contemporary life, exhibiting political power structures and the absurdity of everyday life. Making formal use of assemblage and détournement, he reminds us, playfully, of the poetic possibilities hidden in the paving stones, brand posters and advertising, texts hidden in the walls of the various cities he visits, urban furniture and, sometimes, bicycles and other mobility devices. Subversively minimalist, his pieces operate as social sculptures that convey the audience, nostalgically, to a world of objects and craft working processes that are under extinction in an age when travelers have also become tourists.

**NON-INTERACTIVE**

**NON-INTERACTIVE**



**ARAM BARTHOLL**

**DUST** × 2011

Impressão 3D de alumídio, escala 1:333

36 × 33 × 4,5 cm

Impressões sobre papel

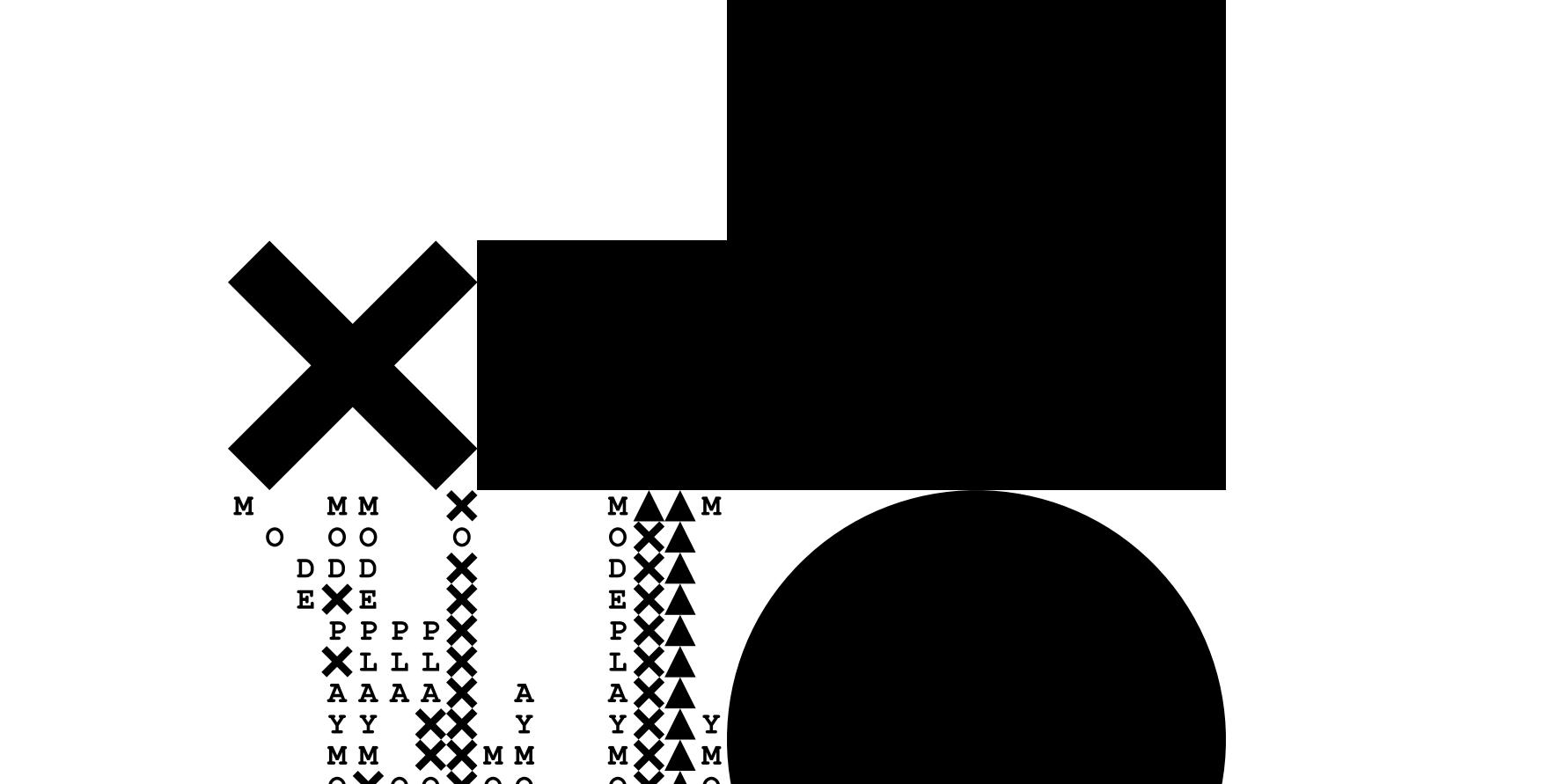
35 × 110 cm cada

Cortesia do artista

Dust é uma pequena maquete impressa em 3D que representa o mapa (`de_dust`) de um dos videogames mais populares de todos os tempos – Counter-Strike (Valve Corporation, 1999). Dust representa também uma primeira replicação do projeto final de Bartholl – a construção deste cenário em concreto e em escala real (1:1). Dust tornar-se-ia, assim, um monumento, um memorial a todas as experiências e horas a fio passadas por milhares de jogadores ao redor do mundo nesse espaço digital (`de_dust`). Apesar do minimalismo da maquete e da ausência de texturas e cores, os visitantes que tenham jogado Counter-Strike conseguem quase imediatamente identificar o objeto. Com a rematerialização de um lugar digital, Dust inverte a tendência da reconstituição de lugares, edifícios e objetos do mundo tangível (não digital). Bartholl evoca o poder e o impacto dos mundos digitais na nossa memória e nas nossas estruturas cognitivas. Muito provavelmente, uma antiga jogadora de Counter-Strike poderia visitar este monumento, ter uma sensação de *déjà-vu* e situar-se naturalmente no espaço sem nunca ter estado lá.

Aram Bartholl × Alemanha, 1972

NÃO INTERATIVO



M

O  
D  
E  
P

E  
P  
L

DUST ■ 2011

Alumide 3D-print

Scale 1:333

36 × 33 × 4.5 cm

Prints on paper

35 × 110 cm each

Courtesy of the artist

NON-INTERACTIVE

ARAM BARTHOLL

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