

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 quadrados) por palavras relacionadas com as atrocidades de guerra cometidas pelos EUA ou com outras questões sociopolíticas.

Mary Flanagan ■ Estados Unidos da América,
1969

MARY FLANAGAN

[MAPSCOTCH] — [BOMBSCOTCH] ● 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

LAURA LIMA, 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 mesa de jogos de Laura Lima e Marcius Galan (2020), questiona a importância das regras nos sistemas lúdicos e, por vezes, rígidos da contemporaneidade. Neste contexto, propõe-se uma desconstrução destas regras através da brincadeira. Assim, a partir 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 a relação existente entre brincadeira (paidia), cujas regras podem ser livremente modificadas, e jogo (ludus), o que implica uma estrutura mais fechada e cuja regras não são negociáveis sem que isso ponha em causa a experiência lúdica. Neste 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, MARCIUS GALAN*

RICARDO BARRETO E RAQUEL FUKUDA

XADREZ AUTO-CRIATIVO (XAC) ■ 2019

Peças de xadrez

Adesivagem, madeira

Cortesia dos artistas

Construção do Protótipo ● André Lenz

A obra Xadrez Auto-Criativo (XAC) de Ricardo Barreto e Raquel Fukuda (2019) consiste numa peça em forma de cubo, cujas faces nos remetem para 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 jogos mais simples, apesar de jogáveis, não têm objetivos. Já os jogos 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-se que cada posição algébrica de um tabuleiro tem sua correspondência nos outros 5 tabuleiros. Estes tabuleiros são compostos por um total de 192 peças, sendo 96 brancas e 96 pretas.

Ricardo Barreto ● Brasil, não especificada

Raquel Fukuda ■ Brasil, não especificada

**RICARDO BARRETO
AND RAQUEL FUKUDA**

SHIMABUKU

FLYING ME ▲ 2006

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

*Cortesia do artista e 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. O papagaio voador, 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 perspectiva e da ordem natural das coisas: o céu transforma-se em mar habitado por vários papagaios em forma de peixe. Na segunda, papagaios em forma de vaca ocupam o céu, olhando de cima para as pessoas em terra. Em *Flying Me*, observamos Shimabuku na praia, lançando um papagaio que representa o próprio artista, como se esta fosse a sua forma de se libertar e conseguir voar livremente pelos céus.

Shimabuku ▲ Japão, 1969

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 traveling artist and part of his work is a product of 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

NELSON LEIRNER

CUBO DE DADOS ■ 1970

Plástico, 10x10x10cm

TEXTO PROVISÓRIO

Nelson Leirner desconstrói o jogo e a brincadeira para fabricar novas narrativas dotadas de humor e sensibilidade, um pensamento lúdico, crítico e estético que percorre a obra desse artista ao longo da sua carreira. Na obra escultórica Cubo de Dados de 1970, brinca com a geometria espacial e constrói com dados clássicos uma forma cúbica simples que se torna uma escultura fractal.

Nelson Leirner ▲ Brasil, 1932

NELSON LEIRNER

!MEDIENGRUPPE BITNIK

SURVEILLANCE CHESS × 2012

Vídeo, HD, monocal, 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 30.^a 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 câmara 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 através 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 ● Suíça, 1976

Domagoj Smoljo ■ Croácia, 1979

!MEDIENGRUPPE BITNIK

SURVEILLANCE CHESS ▲ 2012

Single-channel video, HD, sound

7 min, loop

Video monitor, suitcase, chess computer,
2.4 GHz wireless transmitter, antenna,
batteries, prepaid mobile phone

Dimensions variable

Courtesy of the artists

On the eve of the 30th Olympic Games in London in 2012, the artist duo !Mediengruppe Bitnik infiltrated the video surveillance system of one of the most monitored underground stations in the city. In this performance-cum-hacker-style game, the artists intercept the frequency of the surveillance camera signal, replacing the footage with the image of a chessboard. In front of the monitors, the controller becomes a potential player, receiving the game instructions from a pre-recorded voice. The surveillance and control space briefly turns into a two-directional field of play in which power is distributed and balanced.

!Mediengruppe Bitnik

Carmen Weisskopf × Switzerland, 1976

Domagoj Smoljo × Croatia, 1979

NELSON LEIRNER

FUTEBOL ▲ data não especificada

TEXTO PROVISÓRIO

Na obra escultórica Futebol, Nelson Leirner trata com humor e irreverência a religião e a cultura de consumo ao recriar um campo de futebol completo com estatuetas religiosas e figuras da cultura pop. Os jogadores são formados por uma série de santos e torcendo por eles, se encontram gatos da sorte japoneses, personagens da Disney, Budas e animais. As divindades e os bonecos se postam em posição de adoração. Nessa reformulação, o artista promove uma mistura de objetos de devoção e objetos de brincar.

Nelson Leirner ● Brasil, 1932

NELSON LEIRNER

JAIME 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

TEXTO PROVISÓRIO

A Taça do Mundo é Nossa é uma escultura feita a partir de uma réplica da taça Jules Rimet, usando restos derretidos de cartuchos de munição coletados em áreas de conflito armado no Brasil; especialmente cartuchos usados pelas forças militares. A escolha por fazer uma réplica precisa da taça Jules Rimet parte de dois eixos conceituais principais: o primeiro eixo conceitual foca sua atenção na utilização do futebol como instrumento de propaganda dos regimes militares, que dominaram a América do Sul entre os anos 1960 e 1980, período esse que ficou marcado pela “Operação Condor”, que promovia a interação entre os serviços de inteligência e repressão das ditaduras de Argentina, Brasil, Chile e Uruguai. Por isso, na base da taça encontra-se gravado o nome desses 4 países e os respectivos períodos de duração das ditaduras. O segundo eixo conceitual é baseado na história da própria taça. Marcada por roubos, a taça original desapareceu no Brasil em 1983. Depois de vencer a Copa do Mundo em 1970 e ficar em definitivo com a taça Jules Rimet, o Brasil começou a mostrá-la publicamente. Porém, em 1983 a taça desapareceu e, para surpresa de todos, foi derretida. Anos depois, a FIFA deu ao Brasil uma réplica; então, a taça em exibição na sede da Confederação Brasileira de Futebol (CBF) nada mais é do que uma réplica.

Jaime Lauriano ▲ Brasil, 1985

JAIME LAURIANO

A Taça do Mundo é Nossa is a sculpture made from a replica of the Jules Rimet trophy using melted remains of ammo cartridges collected in areas of armed conflict in Brazil, especially the ones used by military forces. The choice to make an accurate copy of the Jules Rimet trophy starts from two main conceptual axes: the first focuses its attention on the use of soccer as propaganda instrument for the military regimes which dominated South America from the 1960s to the 1980s, a period marked by the called "Operation Condor", which promoted the interaction between the intelligence services and the repression of the Argentinian, Brazilian, Chilean and Uruguayan dictatorships. Therefore, the name of these 4 countries is engraved on the base of the trophy, as well as their respective durations. The second conceptual axis is based on the history of the trophy itself. Marked by robberies, the original trophy disappeared in Brazil in 1983. After winning the 1970 World Cup and permanently taking the Jules Rimet trophy, Brazil started to exhibit it publicly. However, in 1983 the trophy disappeared, and, to everyone's surprise, it was melted. Years later, FIFA gave Brazil a replica. So, the trophy on display at the Brazilian Football Confederation (CBF) headquarters is nothing more than a copy.

Jaime Lauriano ▲ Brazil, 1985

JAIME LAURIANO

MORTE SÚBITA × 2014

Vídeo projeção em loop

TEXTO PROVISÓRIO

Direção ▲ Jaime Lauriano

Direção de fotografia e câmera ▲ Cassio
Luiz Rothschild

Edição e finalização ● Onze Corujas

Considerada por muitos a maior de todos os tempos, a Seleção Brasileira conquistou a Taça Jules Rimet em 1970. Em um espetáculo transmitido ao vivo pela primeira vez para o povo brasileiro através da televisão, essa conquista foi transformada em um fato heróico. Com forte cobertura da mídia, a vitória da equipe brasileira em 1970 foi usada como ferramenta de propaganda para o regime militar brasileiro.

O vídeo "Morte Súbita" consiste em uma projeção com pessoas cobrindo seus rostos com camisas da Seleção Brasileira de Futebol. No fundo, é transmitido um áudio que mistura sons de estádios de futebol (gritos, palmas, fogos de artifício) com sons de protestos de rua (bombas, tiros, gritos, etc). A trilha também é composta pela leitura (de um narrador esportivo) dos nomes de mortos e desaparecidos políticos no ano de 1970, o ano mais duro da ditadura militar brasileira.

Jaime Lauriano ▲ Brasil, 1985

JAIIME LAURIANO

Considered by many to be the greatest of all time, the Brazilian soccer team won the Jules Rimet Cup in 1970. In a spectacle broadcast live for the first time to Brazilian people through television, this achievement was turned into a heroic fact. With intense media coverage, the Brazilian team victory in 1970 was used as a propaganda tool for the Brazilian military regime.

The “Morte Súbita” video consists of a projection with people covering their faces with Brazilian national football team shirts. In the background, an audio mixing sounds of football stadiums (screams, clapping, fireworks) with sounds of street demonstrations (bombs, shots, screams, etc) is broadcast. The soundtrack is also composed by the reading (by a sports narrator) of the names of dead and political disappeared persons in 1970, the most severe year of the Brazilian military dictatorship.

Jaime Lauriano ● Brazil, 1985

MILTOS 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 a 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 ▲ Grécia, 1964

MILTOS MANETAS

SUPERMARIO SLEEPING × 1997

Video, colour, sound

60 min, loop

Courtesy of the artist

SuperMario Sleeping is part of the series Videos after Videogames (1996–2006) created and produced by Miltos Manetas, a pioneer in the recognition and celebration of the influence of video games on present day visual culture. Working in painting, video and installation since the 1990s, the Greek artist was one of the first to realize the importance of Game Art and to work in “machinima”, a term that combines the words “machine” and “animation”, proposing the use of game engines to create and produce videos. SuperMario Sleeping draws on the video game Super Mario 64 (1996), developed for the Nintendo 64, to create a ready-made version of the Nintendo character, potentially recalling Andy Warhol’s film Sleep (1963) featuring John Giorno.

Miltos Manetas ■ Greece, 1964

JOSEPH DELAPPE

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES ● 2018–2019

Videogame

Duração variável

Cortesia do artista

Emissão transmitida em twitch.tv/
josephdelappe, entre 4 de julho de 2018 e 4
de julho de 2019

Nos Estados Unidos da América, 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 emissão 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.

Joseph DeLappe ▲ Estados Unidos da
América, 1963

JOSEPH DELAPPE

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES ▲ 2018–2019

Video game

Duration variable

Courtesy of the artist

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

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.

Joseph DeLappe ● United States of America,
1963

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

Com Polytech Lille

Jean-Bernard Tritsch (coordenação), Cyrille Henry e Antoine Villeret

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 23.º jogador é o piloto que tenta telecomandar o movimento da bola. Porém, esta 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.

Samuel Bianchini ▲ França, 1971

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

With Polytech Lille

Jean-Bernard Tritsch (coordination),
Cyrille Henry and Antoine Villeret.

There is no football without a ball and in The 23rd Player — A Behavioral Ball it takes the key protagonist role. In this reinterpretation of football, 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.

Samuel Bianchini ▲ France, 1971

BRENT WATANABE

SAN ANDREAS STREAMING DEER CAM × 2016

Videogame (versão modificada do Grand Theft Auto V), site personalizado, transmissão ao vivo no 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 parece 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

BRENT WATANABE

SAN ANDREAS STREAMING DEER CAM ● 2016

Video game (modified version of Grand Theft Auto V), custom website, Twitch live stream (runtime of 3 months), video documentation 180 min

Courtesy of the artist

In Brent Watanabe's San Andreas Streaming Deer Cam, the player's avatar in the Grand Theft Auto V video game (Rockstar North, 2013), normally represented by an anthropomorphic figure, is replaced by a deer which roams freely and unscripted through the streets of San Andreas, a fictional state of California. The strangeness of this kind of zoomorphic *dérive* does not stem purely from the slightly surreal composition. The experience Watanabe proposes is to contemplate the field of play, its mechanics and the artificial intelligence engine in action. Through this modification, Watanabe turns the game into an almost cinematographic drama. In real time, nobody knows what will happen next, not even the artist, and this is where the Watanabe's work true force and reason seem to lie – in the strangeness and fascination caused by this kind of generative film.

Brent Watanabe ▲ United States of America,
1970

2

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, agrilhado 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 qualquer tipo de gratificações, 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

PIPPIN BARR

LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT ▲
2011

Video game

Duration variable

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 it has 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

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, encontrava-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 endurance 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

PIPPIN BARR

THE ARTIST IS PRESENT ● 2011

Video game

Duration variable

Courtesy of the artist

In this video game, Pippin Barr recreates a famous performance by Marina Abramović. Abramović's idea was simple yet radical. For three months, the artist sat on a chair for eight hours a day in the foyer of the Museum of Modern Art (MoMA) in New York. Before her stood a table and an empty chair in which visitors could sit one by one. Motionless and utterly silent, Abramović, in an intense test of physical and psychological endurance, would stare into the eyes of over a thousand people during the performance. In this recreation by Pippin Barr, time is also a central aspect of the game experience. The player is submitted to certain circumstances that are similar to real life – for example the real opening hours of MoMA and the queuing time to get into the museum. In this experience, the player's patience and persistence are challenged – the wait becomes an essential aesthetic element.

Pippin Barr ▲ New Zealand, 1979

THE PIXEL HUNT

BURY ME, MY LOVE ● 2017

Videogame

Duração variável

Cortesia de The Pixel Hunt

Bury me, my Love revela-nos 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 bombardeamentos, 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. Através de dois smartphones e do seu sistema de mensagens, o casal mantém o contacto e toma decisões em circunstâncias desafiantes. Bury me, my Love remete-nos para 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

THE PIXEL HUNT

BURY ME, MY LOVE ● 2017

Video game

Duration variable

Courtesy of The Pixel Hunt

Bury me, my Love tells the story of Nour, the central character in this interactive novel. Nour decides to leave Homs, in Syria, after the death of her younger sister, the last member of her biological family. In despair at the bombings, death and destruction, Nour decides to escape to Europe in the hope of a better life. This app inspired by true events puts the player in the role of those who stayed behind – in this case Majd, Nour's husband, who remains in Syria to take care of his mother and grandfather. Via two smartphones and their messaging system, the couple maintain contact and make decisions in challenging circumstances. Bury me, my Love is a reference to a traditional Syrian farewell whose meaning is "I love you – don't die before I do."

The Pixel Hunt × France, founded in 2009,
by Florent Maurin

LUCAS POPE

PAPERS, PLEASE × 2013

Videogame

Duração variável

Cortesia do artista

Um jogo independente do gênero aventura gráfica, *Papers, Please* (publicado por 3909) projeta-nos 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

LUCAS POPE

PAPERS, PLEASE ■ 2013

Video game

Duration variable

Courtesy of the artist

Papers, Please (published by 3909) is an independent game in the graphic adventure genre that transports players into the polarized Cold War era where they are responsible for controlling immigration into the state of Arstotzka. After a recent six-year war against its neighbor Kolechia, Arstotzka imposes strict controls at the border between the two countries. In a Soviet style fictional tone, players must check visitors and immigrants' papers to screen whether they are spies, terrorists or other potential enemies, either allowing or forbidding them to enter Arstotzkan territory. Long live Arstotzka!

Lucas Pope ■ United States of America,
unknown date of birth

DAVID O'REILLY

EVERYTHING ■ 2017

Jogo de simulação

Duração variável

Cortesia do artista

O universo generativo 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 para 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.

David O'Reilly ▲ Irlanda, 1985

DAVID O'REILLY

EVERYTHING ■ 2017

Simulation game

Duration variable

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

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 através de 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 ■ 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

Duration variable

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.

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 remete-nos para a 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 através 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.

Molleindustria × Itália, fundado em 2003

MOLLEINDUSTRIA

EVERY DAY THE SAME DREAM ■ 2009

Video game

Duration variable

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.

Molleindustria ▲ Italy, founded in 2003

GUILHERME MENESES, BOBWARE E BEYA XINÃ BENA*

HUNI KUIN ▲

Videojogo

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 Kuĩ (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 trazem-nos a história do casal de gêmeos kaxinawá que foram concebidos pela jiboia Yube. Assim, um caçador e uma artesã passam por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (mukaya) e uma mestra dos desenhos (kene). Nesta jornada, adquirem habilidades e conhecimentos ancestrais relacionados com animais e plantas e comunicam com entidades visíveis e invisíveis da floresta (yuxin) para assim se tornarem seres humanos (Huni Kuin). O jogo insere-se na categoria de jogos sobre o mundo (world games) e é um contributo para uma reflexão sobre como os processos colaborativos podem contribuir para questionar o lugar dos humanos no planeta Terra.

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

MOLLEINDUSTRIA

PHONE STORY ▲ 2011

Videogame

Duração variável

Cortesia dos artistas

Phone Story convida-nos, por via de um aplicativo lúdico, a conhecer o lado negro de dispositivos do tipo smartphone. Assim, através de uma viagem de volta ao mundo, somos confrontados com as forças que orientam o mercado econômico de venda destes produtos eletrônicos e com a espiral de obsolescência planejada subjacente ao sistema tecnológico. Através de 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 baniou-o imediatamente da sua App Store.

Molleindustria ● Itália, fundado em 2003

MOLLEINDUSTRIA

PHONE STORY ■ 2011

Video game

Duration variable

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.

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 para a 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, místico e poeta espanhol do século XVI; e Plotino, filósofo do século III.

Bill Viola ■ Estados Unidos da América,
1951

BILL VIOLA AND USC GAME INNOVATION LAB

THE NIGHT JOURNEY × 2007–2018

Video game

Duration variable

*Courtesy of Bill Viola Studio and USC Game
Innovation Lab*

The Night Journey is the result of a collaboration between the artist Bill Viola and the designers at Game Innovation Lab, University of Southern California. This experimental game smoothly reconciles video art with human-computer interaction. The individual search for knowledge that transcends us is therefore recounted in the first person. This is a visual piece, inspired by Bill Viola's earlier works, that also refers us to the life and work of historical figures such as Rumi (a 13th-century Islamic poet and mystic), Ryōkan (an 18th–19th-century Zen Buddhist poet), John of the Cross (a 16th-century Spanish mystic and poet) and Plotinus (a 3rd-century philosopher).

Bill Viola × United States of America,
1951

PRISCILA FERNANDES*

PRISCILA FERNANDES*

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 Speeltuín! (To the Playground!), Priscila Fernandes retrata dois tipos de atividade lúdica ou brincadeira. No primeiro vídeo, a artista filma na KidZania de Lisboa. Nesta multinacional de recreação, as crianças brincam de médicos e operadores de caixa, entre outras formas de trabalho da vida adulta. Nesta 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 Speeltuín! (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

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

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 Speeltuín! (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 Speeltuín! (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

HARUN FAROCKI*

HARUN FAROCKI*

HARUN FAROCKI

SERIOUS GAMES I: WATSON IS DOW ▲ 2010

Vídeo projeção, monocal, cor, som
8 min, loop

Cortesia de Harun Farocki GbR

SERIOUS GAMES III: IMMERSION ● 2009

Vídeo projeção, monocal, 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 destas 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 Checa, 1944 –
Alemanha, 2014

HARUN FAROCKI

SERIOUS GAMES I: WATSON IS DOWN ● 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 *Ernstes 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

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
and 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

ISAMU NOGUCHI

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

Painted plaster

Unrealised 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.

Isamu Noguchi ● United States of America,
1904–1988

FILIPPE VILAS-BOAS*

FILIPPE VILAS-BOAS*

FILIPPE VILAS-BOAS

UNITED LIKES OF AMERICA ■ 2017

Impressão por sublimação sobre tecido

100 × 150 cm

Cortesia do artista

THE RATED REPUBLIC OF CHINA ■ 2017

Impressão por sublimação sobre tecido

100 × 150 cm

Cortesia do artista

Numa sociedade cada vez mais informatizada, interligada e automatizada, o quantitativo e a lógica surgem como valores dominantes. As nossas atividades e interações cotidianas deixam rastro – são dados que ficam registrados e podem ser recolhidos, quantificados e avaliados de forma precisa. Num sistema de gratificação que parece retirado de um videogame, o governo chinês está a desenvolver um crédito social que permitirá avaliar a reputação dos cidadãos através de um esquema de pontos. Em *The Rated Republic of China*, Filipe Vilas-Boas modifica sutilmente a bandeira chinesa, fazendo alusão ao modelo de classificação por estrelas e à situação radical do método de atribuição de créditos sociais chinês. Esta lógica de quantificação é hoje possível por todo o lado graças a uma multiplicidade de plataformas que recolhem os nossos dados pessoais e possibilitam uma avaliação permanente de tudo e de todos. Em *United Likes of America*, Vilas-Boas substitui as estrelas da bandeira norte-americana por um ícone semelhante ao like do Facebook. Neste détournement gráfico, o artista faz referência ao poder e à onipresença da rede social, que chegou a afetar as eleições norte-americanas de 2016 e, por consequência, a marcar a história desta nação com a vitória de Donald Trump.

Filipe Vilas-Boas ● Portugal, 1981

FILIPPE VILAS-BOAS

UNITED LIKES OF AMERICA ● 2017

Sublimation printing on textile

100 × 150 cm

Courtesy of the artist

THE RATED REPUBLIC OF CHINA ■ 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 are 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 the 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 this nation through the electoral triumph of Donald Trump.

Filipe Vilas-Boas × Portugal, 1981

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 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

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 the 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, 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.

Brad Downey ● United States of America,
1980

ARAM BARTHOLL

DUST × 2011

Impressão 3D de alumide, 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 à escala real (1:1). Dust tornar-se-ia, assim, um monumento, um memorial a todas as experiências e horas a fio passadas por milhões de jogadores ao redor do mundo neste 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 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

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 representing 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-materialising 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