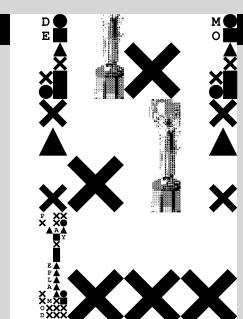


1



MARY FLANAGAN

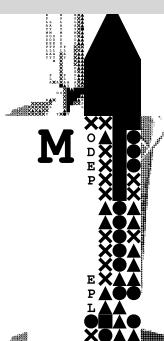
[MAPESCOTCH] - [BOMBERSCOTCH] × 2013
Vinil e sacos de feijões
Dimensões variáveis
Cortesia da artista

O jogo da marcelinha é, provavelmente, um dos jogos mais populares e universais, jogado por milhares de crianças em todo o mundo. Na base da sua popularidade está a sua simplicidade e a facilidade de jogar. Basta um pedaço de giz ou de tijolo, uma pequena pedra, um ou mais jogadores e vontade de jogar.

[Mapescotch], Mary Flanagan pede aos jogadores que descrevam o seu próprio terreno de jogo, explorando questões críticas relacionadas com o contexto social e cultural em que se encontram. Na versão [Bomberscotch], Flanagan modifica ligeiramente as regras do jogo da marcelinha, substituindo os alperçimos dentro das casas (representados por círculos) por palavras relacionadas com as atrocidades de guerra cometidas pelos EUA ou com outras questões sociopolíticas.

Mary Flanagan ■ Estados Unidos da América, 1969

A SINGULARIZAÇÃO DAS MARCAS DE CASA, INTERAÇÃO E OBRIGATORIA



MARY FLANAGAN

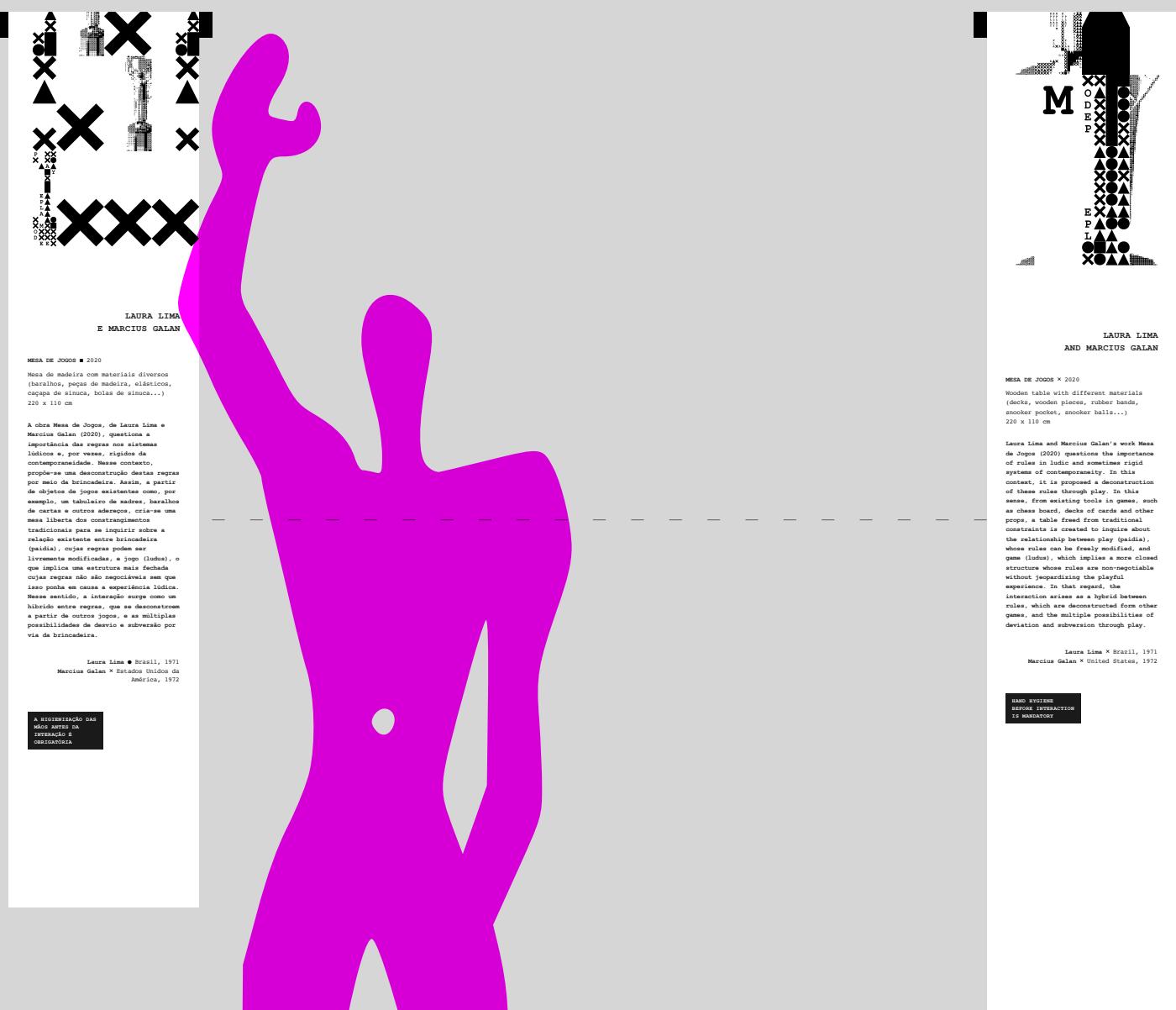
[MAPESCOTCH] - [BOMBERSCOTCH] ▲ 2013
Vinyl and beanbags
Dimensions variable
Courtesy of the artist

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 [mapescotch], Mary Flanagan asks players to describe their own field of play, exploring critical issues related to their social and cultural context. In the [bomberscotch] 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

AND EXECUTE
BEFORE TRANSACTION
IS MANDATORY



LAURA LIMA
E MARCUS GALAN

MESA DE JOGOS ■ 2020

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

A obra Mesa de Jogos, de Laura Lima e Marcus Galan (2020), questiona a importância das regras nos sistemas lúdicos e, por isso, os rígidos sistemas contemporâneos. Neste sentido, 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, peças de madeira, elásticos, caçapa de sínica, bolas de sinuca, entre outros, esta mesa liberta dos constrangimentos tradicionais para se inquirir sobre a relação existente entre brincadeira (brinca), jogos (joga) e esporte (joga), que são sistematicamente divididas e jogo (Juda), 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 dispositivo que se articula com a subversão a partir de outros jogos, as múltiplas possibilidades de devio e subversão por via da brincadeira.

Laura Lima • Brasil, 1971
Marcus Galan • Estados Unidos da América, 1972

A HIGIENIZAÇÃO DAS MÃOS ANTES DA INTERAÇÃO É OBRIGATÓRIA

LAURA LIMA
AND MARCUS GALAN

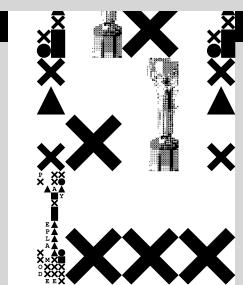
MESA DE JOGOS ■ 2020

Wooden table with different materials
(decks, wooden pieces, rubber bands,
snooker pocket, snooker balls...)
220 x 110 cm

Laura Lima and Marcus 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 objects in games such as chess boards, cards, wooden pieces and other props, a table freed from traditional constraints is created to inquire about the relationship between play (brinca), games (joga), sports (joga), which implies a more closed structure whose rules are non-negotiable without jeopardizing the playful experience. In that regard, the interaction emerges as a hybrid between rules, which are determined from other games, and the multiple possibilities of deviation and subversion through play.

Laura Lima × Brazil, 1971
Marcus Galan × United States, 1972

THE SYSTEM
BEFORE INTERACTION
IS MANDATORY



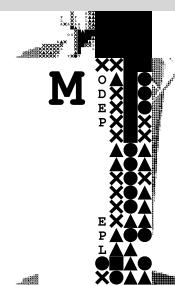
RICARDO BARRETO
E RAQUEL FUKUDA

XADRES AUTO-CRIATIVO (XAC) X 2019
Peças de madeira, adesivagem, madeira
Cortesia dos artistas

A obra Xadrez Auto-Criativo (XAC), de Ricardo Barreto e Raquel Fukuda (2019), consiste numa peça em forma de cubo, que pode ser adaptada a seis tabuleiros de jogo que podem ser jogados na sua versão linear, em seis mesas de jogo distintas. Cada tabuleiro tem 16 peças brancas e 16 peças pretas (reias, rainhas, bispos, cavaleiros, torres, 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 mais simples são feitos pelo XAC podem ser simples ou complexos. Os mais simples, apesar de jogáveis, não têm objetivos. Já os complexos envolvem estratégias mais elaboradas. Do livro de regras da obra, que para misteriosas combinações ou permutações de coordenadas horizontais e verticais com notação algébrica, sugerindo que cada posição algébrica de um tabuleiro tem sua correspondência nos outros 5. Essas tabuleiros são compostos por um total de 192 peças, sendo 96 brancas e 96 pretas.

Ricardo Barreto ■ Brasil, data de nascimento desconhecida
Raquel Fukuda ■ Brasil, 1981

A HISTORIZAÇÃO DAS
MOS ANTES DA
INTERAÇÃO E
COMUNICATIVA



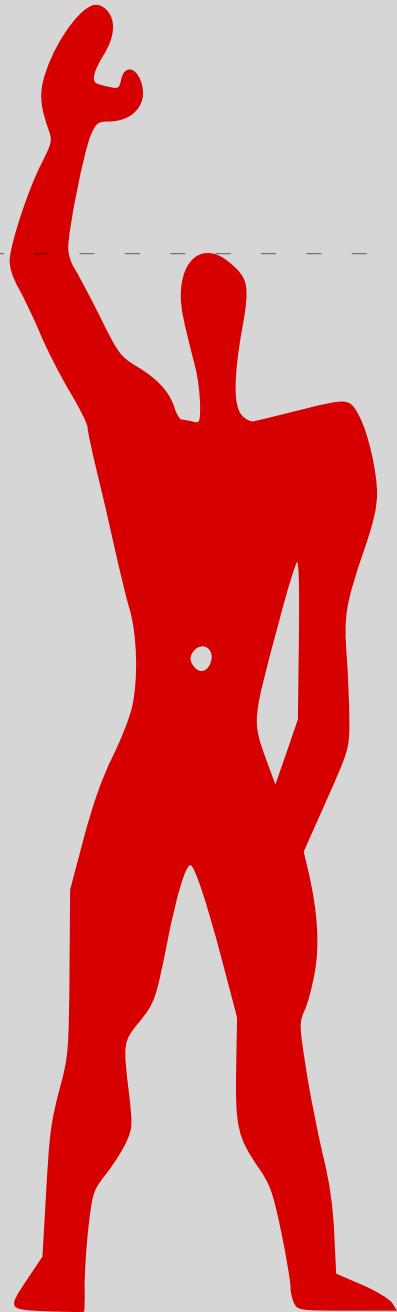
RICARDO BARRETO
AND RAQUEL FUKUDA

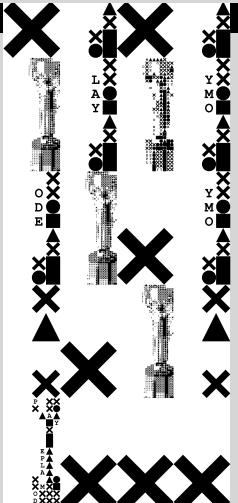
CHESS AUTO-CREATIVE (CHEAC) ■ 2019
Chess pieces, adhesive, wood
Courtesy of the artists

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, 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 systematic combinations 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 SIGNALS
BEFORE INTERACTION
IS MANDATORY





SHIMABUKU

FLYING ME ■ 2006
Video projeção, monocâmera, Minidv
transferido para digital, cor, som
1 min 20 s
Courtesy 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 cotidianos que tem com os seus deslocamentos. Mas suas obras encontram o espírito leve da infância, a brincadeira despreocupada, o sonho, a curiosidade, a descoberta e o entendimento familiar. Ainda, icons dos tempos de criança são frequentemente nas suas obras como elemento de performance – When Sky Was Sea (2002-2015), Let's Make Cows Fly (2017) e Flying Me (2006). Nelas, primavera, neve, sol, natureza, solidariedade, relacionamento, assistimos a uma inversão da perspectiva e da ordem natural das coisas: o céu transforma-se em mar habitado por várias pipas em forma de peixe. Na segunda, vemos Shimabuku voando no 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



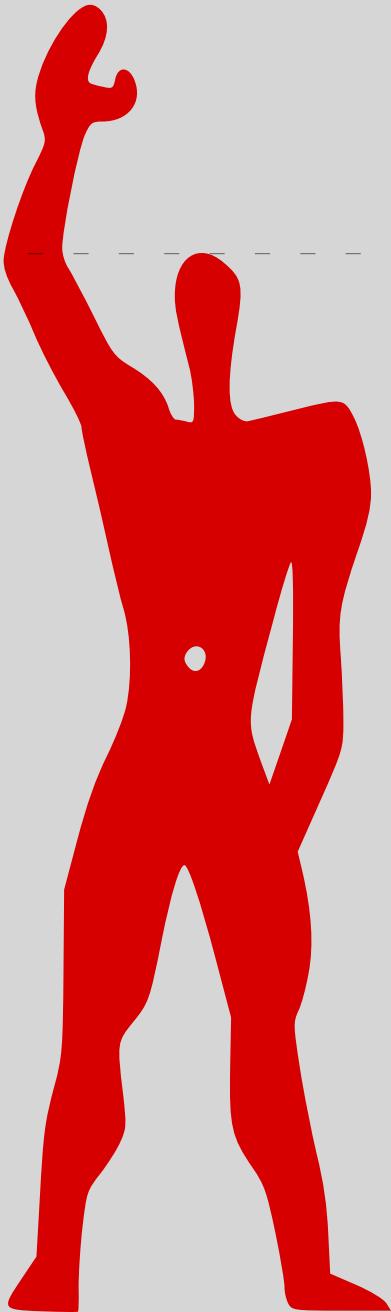
SHIMABUKU

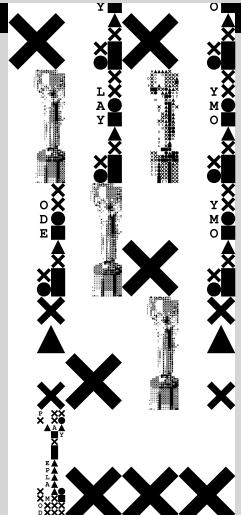
FLYING ME ■ 2006
Single-channel video projection, Minidv
transferred to digital, color, sound
3 min 20 s
Courtesy of the artist, Nogueras
Blanchard Gallery, Barcelona/Madrid
Air de Paris, Paris

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 dreams, the curiosity, the discovery and the sense of familiarity. 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, we witness the reversal of natural 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, including the ones that look 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

NÃO INTERATIVO





NELSON LEIRNER

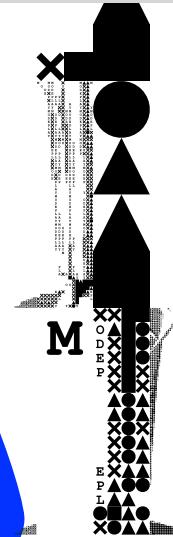
CUBO DE DADOS ▪ 1970
Plástico
10x10x10cm

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. Nas esculturas e instalações, Leirner joga, junta, compõe, constrói e desmonta com os artefatos que vai apanhando e colecionando. Num movimento impulsionado por forças de apropriação, contextualização e descontextualização de elementos de cultura popular, as assembleagens 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

NON-INTERATIVO



NELSON LEIRNER

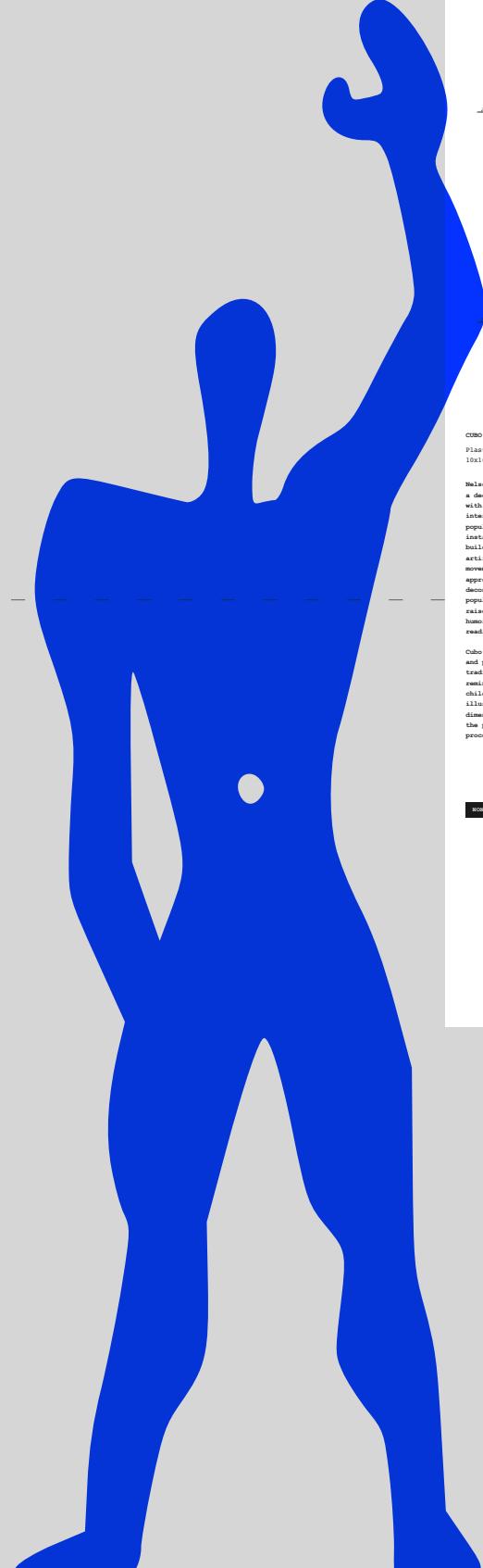
CUBO DE DADOS ▪ 1970
Plastic
10x10x10cm

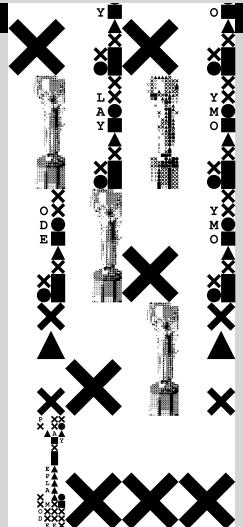
Nelson Leirner's universe is inhabited by a deeply playful and humorous element, with many references to his past and interest in games, sport and Brazilian popular culture. In his sculptures and installations, Leirner joins, composes, builds and deconstructs with the artifacts he picks up and collects.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

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

Nelson Leirner ■ Brazil, 1932-2020

NON-INTERATIVO





!MEDIENGRUPPE BITNIK

SURVEILLANCE CHESS × 2012

Video, HD, monocanal, som

7 min, loop

Monitor video, mala, computador de xadrez, transmissor sem fio de 2,4 GHz, antena, bateria, celular pré-pago

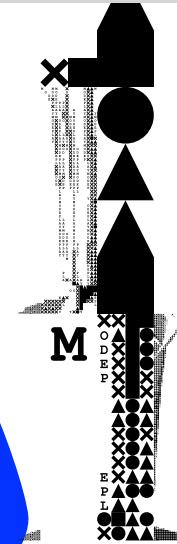
dimensões variáveis

Cortesia dos artistas

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

!Mediengruppe Bitnik
Carmen Weiszkopf × Suíça, 1976
Domagoj Smoljo × Croácia, 1979

NÃO INTERATIVO



!MEDIENGRUPPE BITNIK

SURVEILLANCE CHESS × 2012

Single-channel video, HD, sound

7 min, loop

Video monitor, suitcase, chess computer, ZA-1000 transmitter, antenna, batteries, prepaid mobile phone

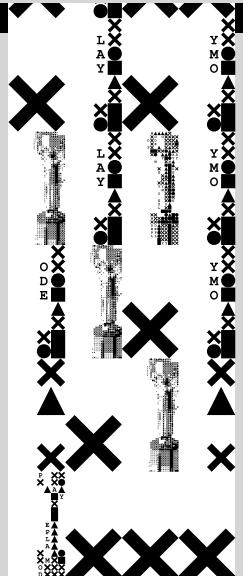
Varáveis dimensões

Cortesia dos artistas

On the eve of the 30th Olympic Games in London in 2012, the artists duo !Mediengruppe Bitnik infiltrated the video surveillance system of one of the most monitored underground stations in the city. In this performance-cube-hacker-style piece, 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 chess 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 Weiszkopf × Switzerland, 1976
Domagoj Smoljo • Croatia, 1979

NON-INTERACTIVE



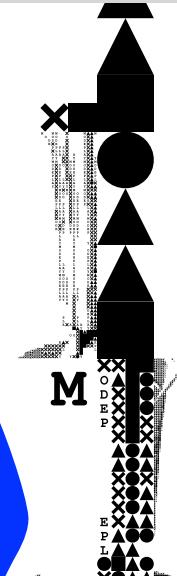
NELSON LEIRNER

FUTEBOL ■ 2000-1
Gesso, plástico, tecido e madeira

Futebol (2000-1) é uma das muitas
assemblagens que Leirner crava à volta do
esporte rei no Brasil, o futebol. Dentro
e fora do campo, em vez de jogadores e
espectadores humanos, encontramos figuras
religiosas, personagens da Disney,
figuras de animais e bichinhos populares em
varias culturas. Com esta composição
aparecem também juntas ao mesmo tempo
estadios culturais, círculos, seres
fictícios e símbolos da cultura popular.
O jogo é uma comunhão de religiões,
culturas, meios sociais. Em jogo, dentro
de jogo, dentro de jogo, temos uma relação
complexa e dinâmica entre sonho, crença,
realidade, surrealidade, tensão,
distensão, utopia e distopia.

Nelson Leirner ■ Brasil, 1932-2020

■ NÃO INTERATIVO



NELSON LEIRNER

FUTEBOL ■ 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 apophetic
composition, Leirner has, however, in
the same three cultures, beliefs,
fictional beings and symbols of popular
culture. The game is a communion of
religions, cultures, social means.
At least, with the same relationship, is a
complex and dynamic relationship between
dream, belief, reality, surrealism,
tension, distortion, utopia and dystopia.

Nelson Leirner ■ Brasil, 1932-2020

■ NON-INTERACTIF



JAIME LAURIANO

A TAÇA DO MUNDO É NOSSA • 2018

Réplica da taça Jules Rimet fundida em latão e carregada 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 que permeiam o imaginário e a obra artística de Jaime Lauriano. Através de uma série de objetos e instalações manifestamente políticos, Lauriano invoca a desonorable períodos e episódios da história 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 iconográfico, com os 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 x Brasil, 1985

NÃO INTERATIVO

JAIME LAURIANO

A TAÇA DO MUNDO É NOSSA • 2018

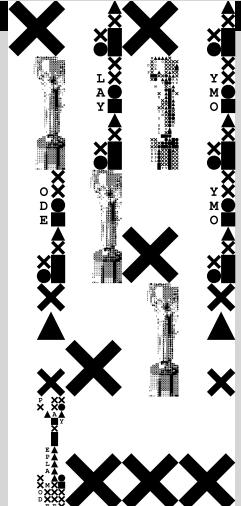
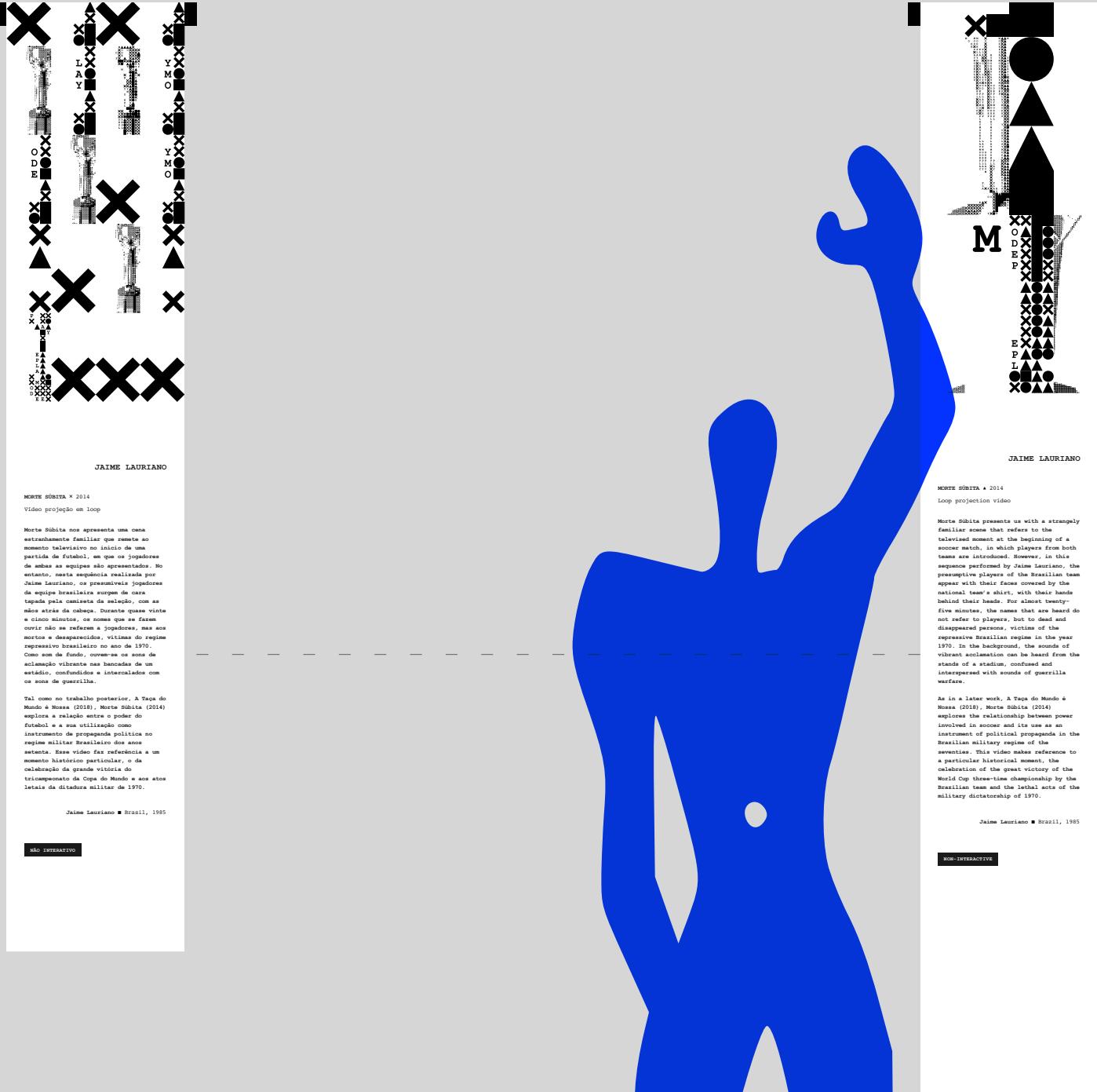
Replica of the Jules Rimet cup cast in brass and ammunition cartridges used by the Brazilian Armed Forces on a naval plywood base
130 x 30 x 30 cm

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 demonstrates 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 the World Cup football championship in 1970. Lauriano replicated this iconic object by melting down remains of ammunition cartridges that were used by Brazilian military forces in various zones of conflict 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, between 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 x Brazil, 1985

NÃO INTERATIVO



JAIME LAURIANO

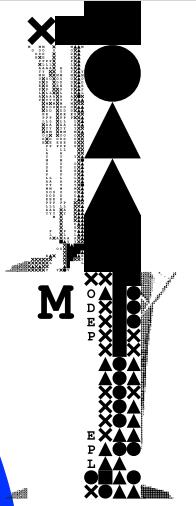
MORTE SÚBITA & 2014
Video projeção em loop

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 seleção brasileira aparecem com o rosto tapado pela camisa de 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 militar brasileiro dos anos setenta. Como som de fundo, ouvem-se os sons de aclamação vibrante nas bancadas de um estádio, confundidos e intercalados com 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 manipulação das massas, instrumento de propaganda política no regime militar brasileiro dos anos setenta. Esse vídeo faz referência a um momento histórico particular, o da celebração da grande vitória do tricampeonato da Copa do Mundo, e aos atos letais da ditadura militar de 1970.

Jaime Lauriano ■ Brasil, 1985

NÃO INTERATIVO



JAIME LAURIANO

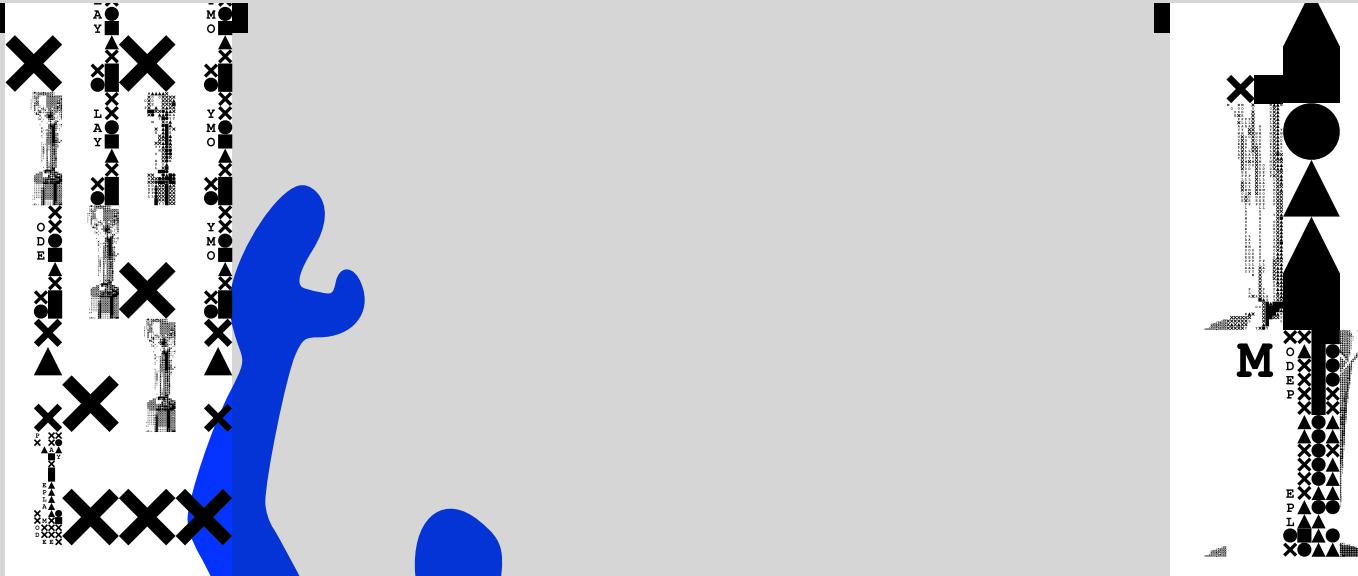
MORTE SÚBITA & 2014
Loop projection video

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

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

Jaime Lauriano ■ Brasil, 1985

NON-INTERACTIVE



MILTOS MANETAS

SUPERMARIO SLEEPING ■ 1997
Video, cor, som
60 min, loop
Courtesy do artista

SuperMario Sleeping faz parte da série "Videos after Videogames" (1996-2006), que Miltos Manetas criou para marcar o reconhecimento e a celebração da influência dos videogames na arte contemporânea e na cultura visual da atualidade, critica e produz. Trabalhando em parceria com a indústria de videogames desde a década de 1980, 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" (de máquina). Miltos Manetas é um dos primeiros a propor 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, para criar uma versão de "Film Sleep" da Nintendo, podendo recordar-nos ainda o filme Sleep (1963), de Andy Warhol e com John Giorno.

Miltos Manetas ■ Grécia, 1964

NON-INTERACTIVE

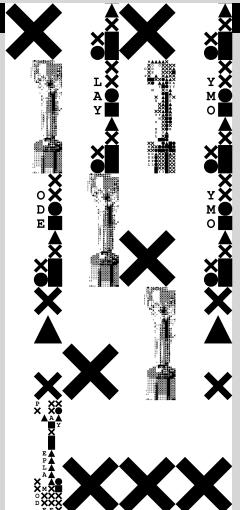
MILTOS MANETAS

SUPERMARIO SLEEPING ■ 1997
Video, color, 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 in present day visual culture. Working in partnership with video game companies since the 1980s, 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". Miltos Manetas was one of the first to propose 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 of the Nintendo character, specifically recalling Andy Warhol's Film Sleep (1963) featuring John Giorno.

Miltos Manetas ■ Greece, 1964

NON-INTERACTIVE



JOSEPH DELAPPE

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES • 2018-2019

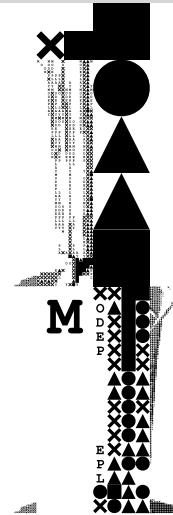
Videogame
Duração variável
Cortesia do artista

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 videogame Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Em vez de controlar os personagens 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 ao vivo que o artista joga exatamente, sem intervenção humana, durante um ano inteiro.* Dia a dia, o sistema vai apresentando o número total de homicídios nos EUA desde o começo do ano. A medida que o número vai crescendo, o artista reconhece. O ecossistema é atualizado em tempo real de acordo com os registros disponíveis no site da Gun Violence Archive. No dia 4 de julho de 2018, havia 7293 crimes com arma registrados; no fim desse ano, o resultado tinha duplicado.

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

Joseph Delappe • Estados Unidos da América, 1963

NAO INTERATIVO



JOSEPH DELAPPE

ELEGY: GTA USA GUN HOMICIDES × 2018-2019

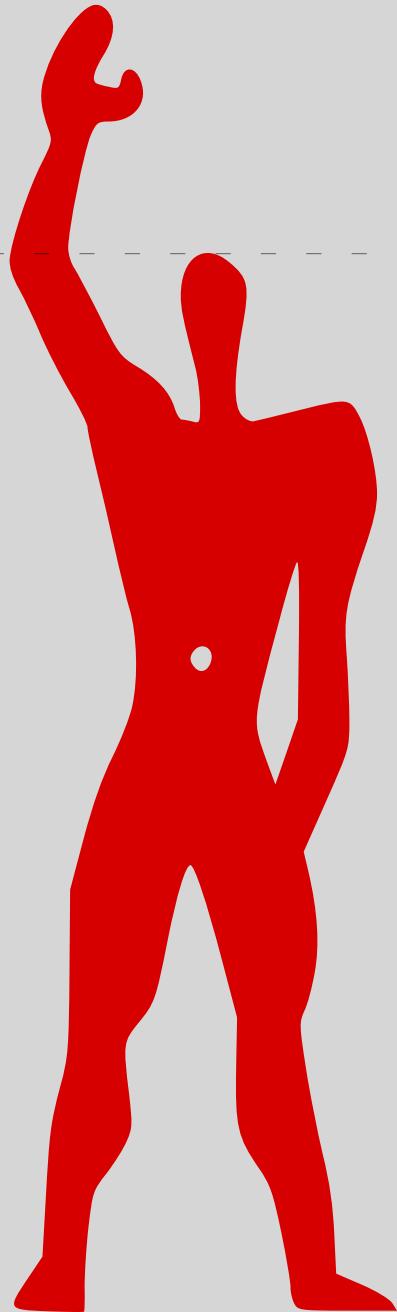
Videogame
Variable duration
Courtesy of the artist

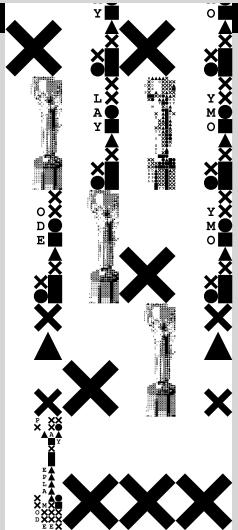
In the United States of America, thousands of people every year are victims of violent crime involving firearms. Joseph Delappe explores this issue by modifying the popular video game Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Instead of controlling the characters of the exhibition to play, the artist 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 artist plays the game without human intervention for a whole year.* Day after day, the system presents the total number of murders in the USA since the beginning of the year. As the number grows, the artist recognises. 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 gun-related crimes committed with firearms; by the end of that year, the figure had doubled.

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

Joseph Delappe × United States of America, 1963

NON-INTERACTIVE





SAMUEL BIANCHINI

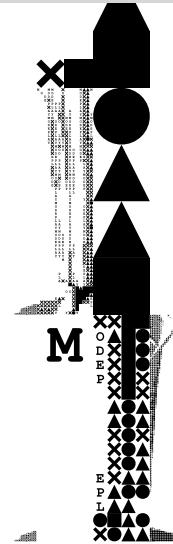
THE 23RD PLAYER - A BEHAVIORAL BALL • 2012
Video, cor, som
2 min 31 s
Protótipo*, técnica mista
23 cm (esfera)
Cortesia do artista

Não há partida de futebol sem bola, e em The 23rd Player - A Behavioral Ball, esta é o único atuante do ator principal. Nesta reinterpretiação do futebol, as regras são claras: nem todos podem tocar na bola; nem todos podem 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 não sempre é bem-sucedida, uma vez que a bola parece aspirar de forma autônoma, sem respeitar as ordens que lhe foram dadas pelo piloto. A partida transforma-se numa curiosa performance teatral, em que os jogadores palpitam a velocidade da bola, tentando compreender o seu movimento, o seu comportamento, e influenciá-la para marcarem gol.

* Com Polytach Lille, Jean-Bernard Trisch (coordenação), Cyrille Henry e Antoine Villaret.

Samuel Bianchini × França, 1971

NÃO INTERATIVO



SAMUEL BIANCHINI

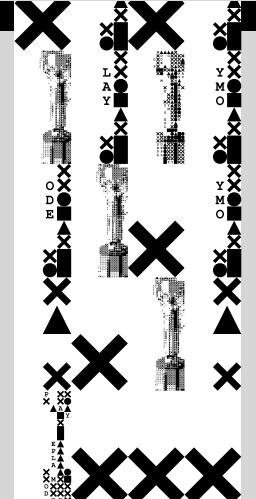
THE 23RD PLAYER - A BEHAVIORAL BALL • 2012
Video, color, sound, 2 min 31 s
Protótipo*, mixed media
23 cm (sphere)
Courtesy of the artist

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 tends 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 Polytach Lille, Jean-Bernard Trisch (coordenação), Cyrille Henry and Antoine Villaret.

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

Brent Matanabe • Estados Unidos da América, 1970

RAD 2020



BRENT WATANABE

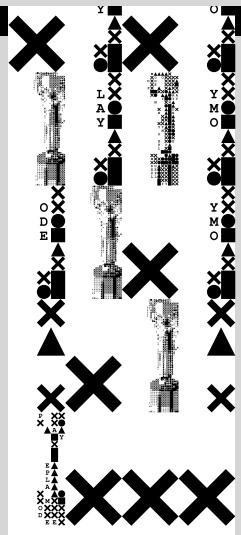
SAN ANDREAS STREAMING DEER CAM ▪ 2016
Video game (modified version of Grand Theft Auto V), custom website, Twitch live stream (runtime of 3 months), video documentation
180 min
Courtesy of the artist

In Brent Watanabe's *San Andreas* Streaming Deep Down, 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 dead skin-colored body lying face down through the streets of San Andreas, a fictional state of California. The strangeness of this kind of zoomorphic derive does not stem purely from the slightly surreal composition. The experimental aspect of the game is to combine the film of play, its mechanics and the artificial intelligence engine in action. Through this modification, Watanabe turns the game into an almost cinematic drama. In real time, nobody knows what will happen next. The game becomes a mystery where the Watanabe's work true form and where seem to lie – in the strangeness and fascination caused by this kind of generative film.

Brent Watanabe • United States of
Mexico, 1970

NON-INTERACTIVE

2



PIPPIN BARR

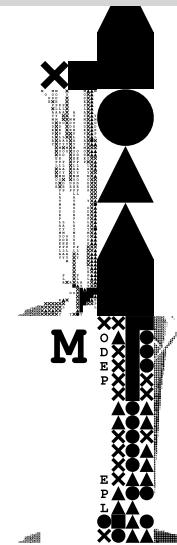
THE ARTIST IS PRESENT • 2011

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 sentou-se em uma cadeira, cinco horas por dia, no atrio do MoMa – Museum of Modern Art, em Nova Iorque. À sua frente, encontrava-se uma mesa e uma cadeira vazia na qual os visitantes podiam sentar-se para falar. Tudo, a 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 versão de Pippin Barr, o tempo é um aspecto central da experiência de jogo. A jogadora é submetida a certas condições que se aroxiam da realidade – por exemplo, os horários reais de abertura do museu, ou a fila de pessoas que esperam 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

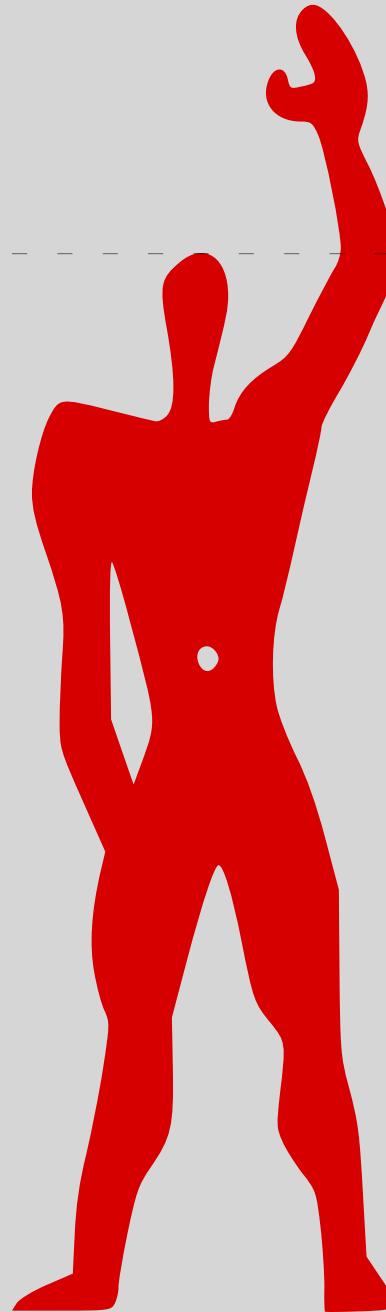
THE ARTIST IS PRESENT • 2011

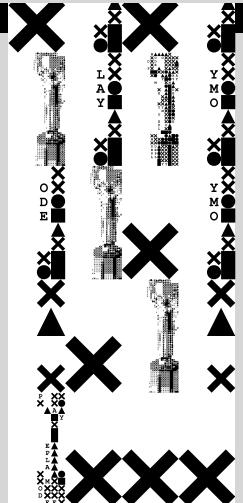
Video game
Variable duration
Courtesy of the artist

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 invited 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

HAND WASHING
BEFORE INTERACTION
IS MANDATORY





PIPPIN BARR

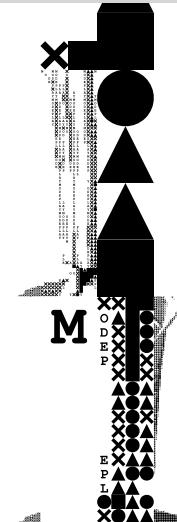
LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT ■

2011

Video game
Duração variável
Cortesia do artista

Neste jogo de ação retrô, Pippin Barr prende o jogador em cinco histórias gregas – cinco caóticos e supliciosos estóicos. Sisifo tem de carregar um pedregulho encostado acima, mas, cada vez que o atinge o cume do monte, o pedregulho rolá de volta para o chão, para a sua base. Tántalo tenta beber água de uma poça, mas esta desaparece a cada tentativa. Prometeu, aprisionado no monte Olimpo, tem de evitar que uma águia se alimente de seu fígado, que é devorado pelas águias. E os jogadores têm 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 empurrar um leão para a morte, segurando 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 chegar ao ponto B. Esta coleção de jogos é um verdadeiro castigo. Elas recompensam 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 E
COMUNICAR

PIPPIN BARR

LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT ■

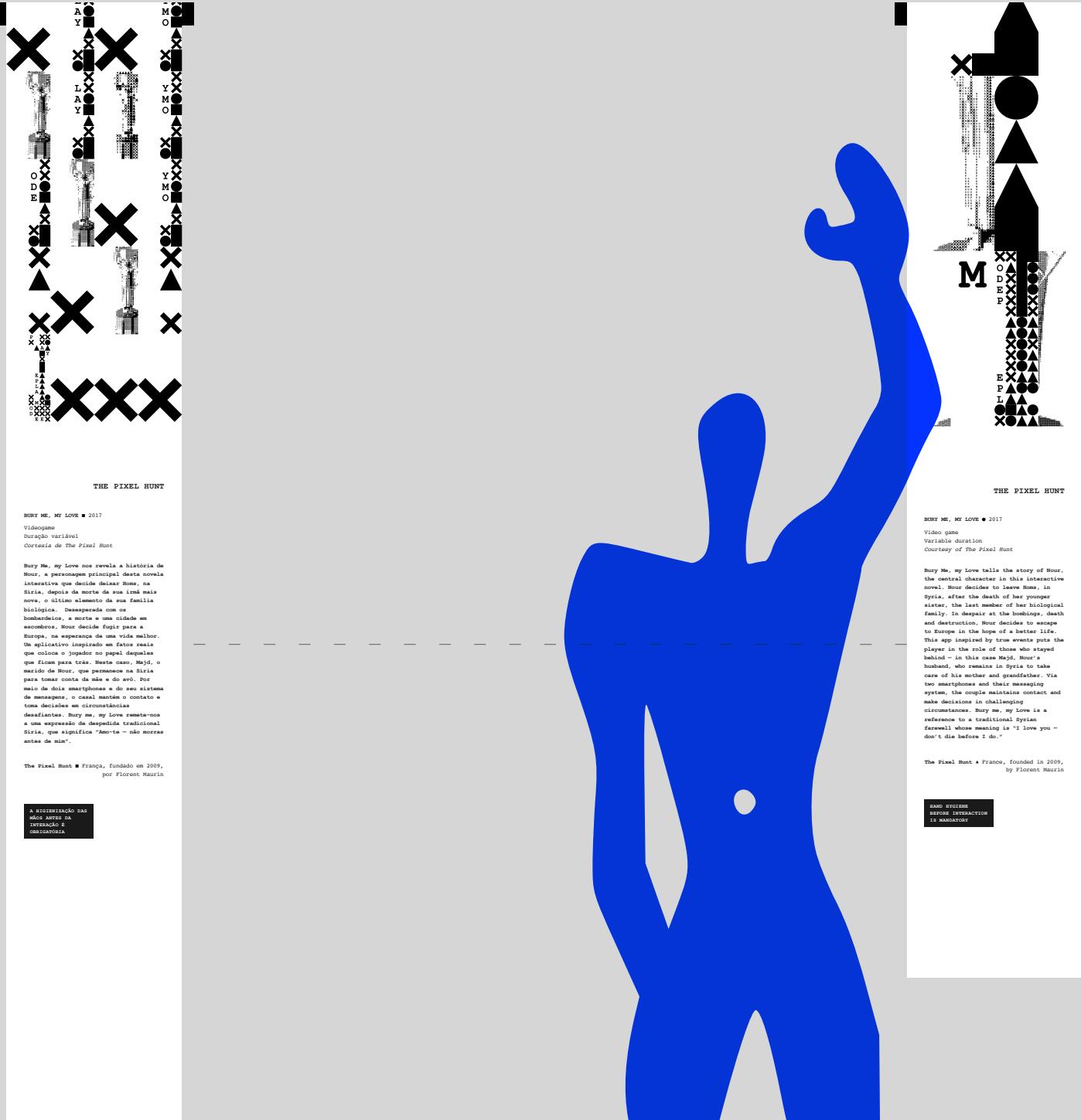
2011

Video game
Variável duração
Courtesy of the artist

This retro-looking game by Pippin Barr creates a ludic experience that involves the player in five Greek myths – five stories of punishment or torment. 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 is bound to the Caucasus tree to feed 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 by holes in the water vessel. In the final mini-game, players have to reach a goal, but, according to one of Zenon of Elea's paradoxes on motion, there is an infinite number of points it must move to get to its destination, thus 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
Video game
Duração variável
Cortesia de The Pixel Hunt

Bury Me, my Love nos revela a história de Nour, o personagem principal desta novela interativa que viveu em um campo de refugiados sírios, 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, deixando seu marido e seu filho. Um aplicativo inspirado em fatos reais que coloca o jogador no papel daquelas que ficam para trás. Neste caso, Majd, o marido de Nour, permanece na Síria para tomar conta da casa e do filho. Por meio de dois smartphones e do seu sistema de mensagens, o casal mantém o contato e toma decisões em circunstâncias desafiadoras. *Bury me, my Love* remete-nos ao conceito de despedida tradicional Síria, que significa "morte - não morras antes de mim".

The Pixel Hunt ■ França, fundado em 2009, por Florent Maurin

A DESPEDIDA SÍRIA
MÁOS ANTES DA
INTERAÇÃO E
COMUNICATIVA

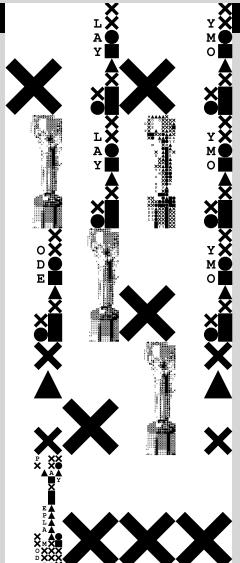
THE PIXEL HUNT

BURY ME, MY LOVE • 2017
Video game
Variable duration
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 home, in Syria, after the death of her youngest sister, the last biological element 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 the camps. In this case, Nour's husband, who remains in Syria to take care of his mother and grandfather. Via two smartphones and their messaging system, the couple maintains 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

HAND SYSTEM
BEFORE INTERACTION
IN MESSAGES



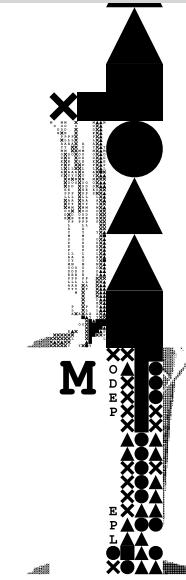
LUCAS POPE

PAPERS, PLEASE • 2013
Video game
Duração variável
Courtesy of the artist

Depois independente do game 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 guerra recente entre Arstotzka e a vizinha Kolechia, Arstotzka impõe grandes restrições à fronteira entre os dois países. Com um tom fictional ao seu assunto, o jogador deve analisar a documentação apresentada por visitantes e imigrantes e identificar espionas, 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
MÍDIAS SOCIAIS
INTERAÇÃO E
OBIGATÓRIA



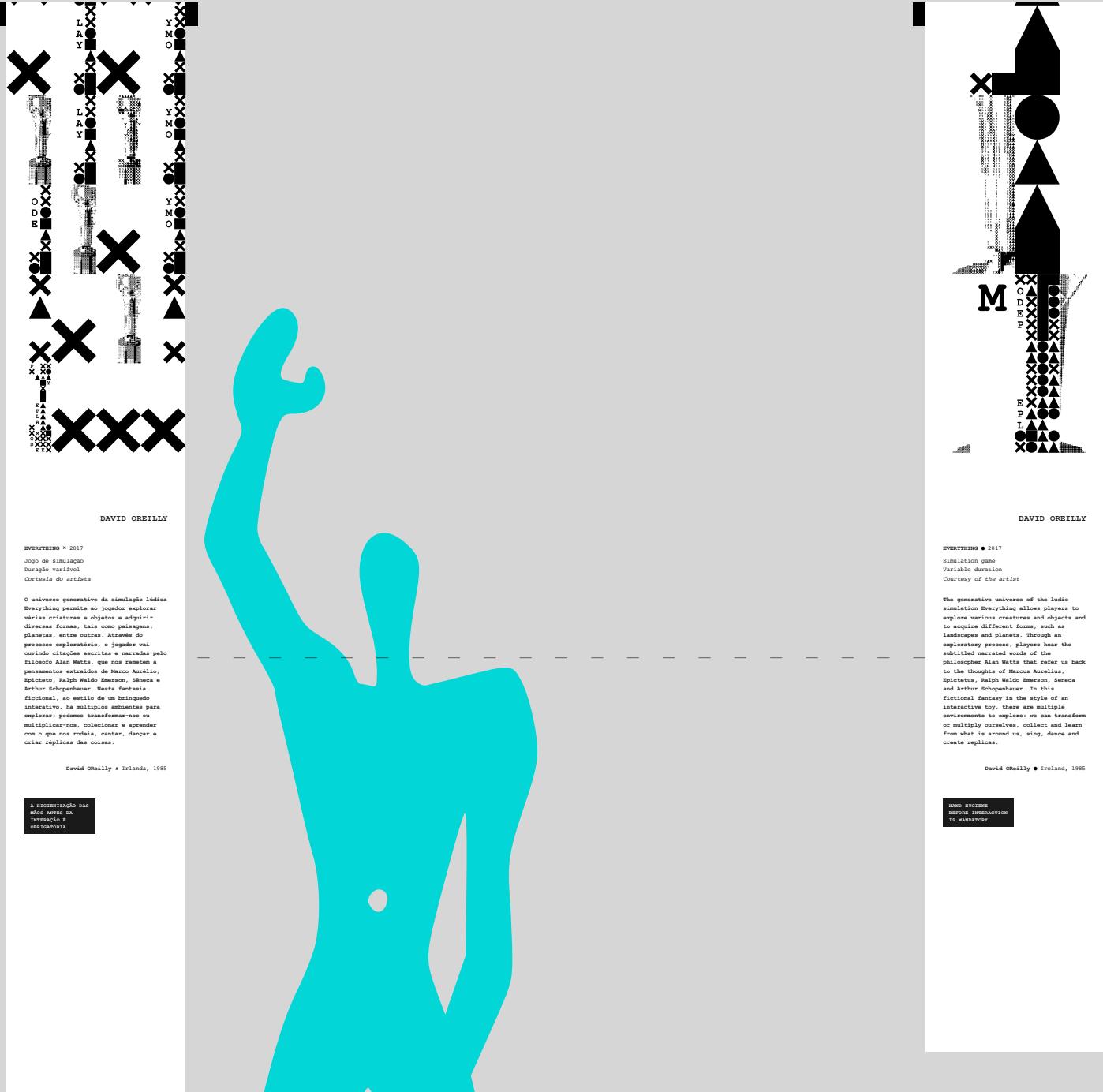
LUCAS POPE

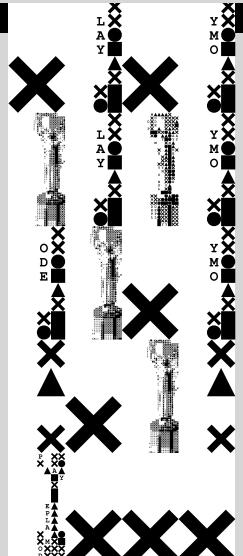
PAPERS, PLEASE ■ 2013
Video game
Variable duration
Courtesy of the artist

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 on movement 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, thus allowing them to decide if they can enter Arstotzkan territory. Long live Arstotzka!

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

HAND HYGIENE
BEFORE INTERACTION
IS MANDATORY





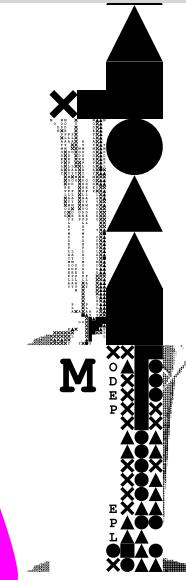
AURIEA HARVEY
E MICHAEL SAMYN,
TALE OF TALES

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 ideia que visita um cemitério. Este
curto jogo assemelha-se a uma pintura
interativa, em que a ideia é encorada em
um pequeno palco, um momento de
descanso num banco público e uma música
que nos faz refletir sobre a morte.
Poesia silenciosa onde escam os passos
difíceis e cansados da ideia, obrigando-a
a pensar sobre a velhice e as suas
limitações.

Tale of Tales • Bdigital, fundado em 2002

A HIGIENIZAÇÃO
DESTE EXEMPLO DA
INTERAÇÃO E
OBIGATÓRIA



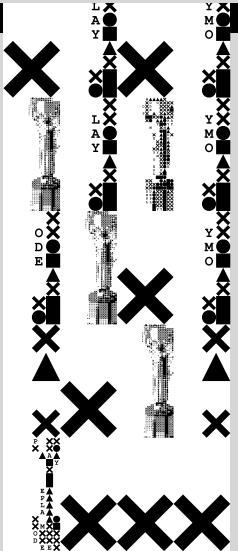
AURIEA HARVEY
AND MICHAEL SAMYN,
TALE OF TALES

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 wall, a moment of rest on
a public bench, and a song that makes us
reflect on death. It is a 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 • Bdigital, founded in 2002

HAND ENGINEERED
BEFORE INTERACTION
IS MANDATORY



MOLLEINDUSTRIA

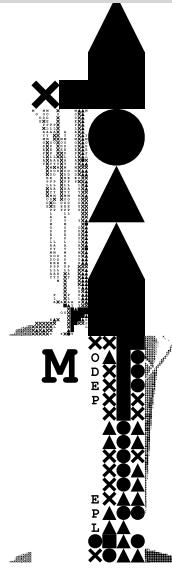
EVERY DAY THE SAME DREAM ■ 2009

Video game
Unreleased
Courtesy of the artists

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 à alienação laboral e suas consequências e conta a história de um anônimo funcionário pertencente ao quadro de uma empresa multinacional que trabalha em um escritório bananco, privado à sua rotina diária. Esta rotina só pode ser alterada por meio de devições sutis que vão minando o cotidiano desse funcionário. A obra foi desenvolvida pelo coletivo Molleindustria, que explora, desde 2003, as potencialidades expressivas da jogabilidade nos meios interativos, expõendo as ideologias capitalistas presentes no entretenimento, em geral, e nos videogames, em particular.

Molleindustria ■ Itália, fundado em 2003

A SIGNIFICAÇÃO DAS
MÃOS ANTES DA
INTERAÇÃO E A
OBIGATORI



MOLLEINDUSTRIA

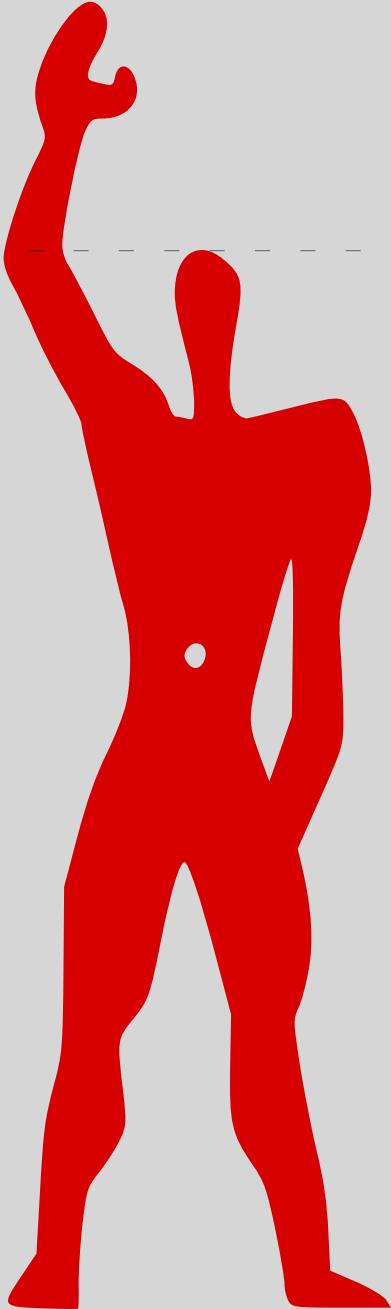
EVERY DAY THE SAME DREAM ■ 2009

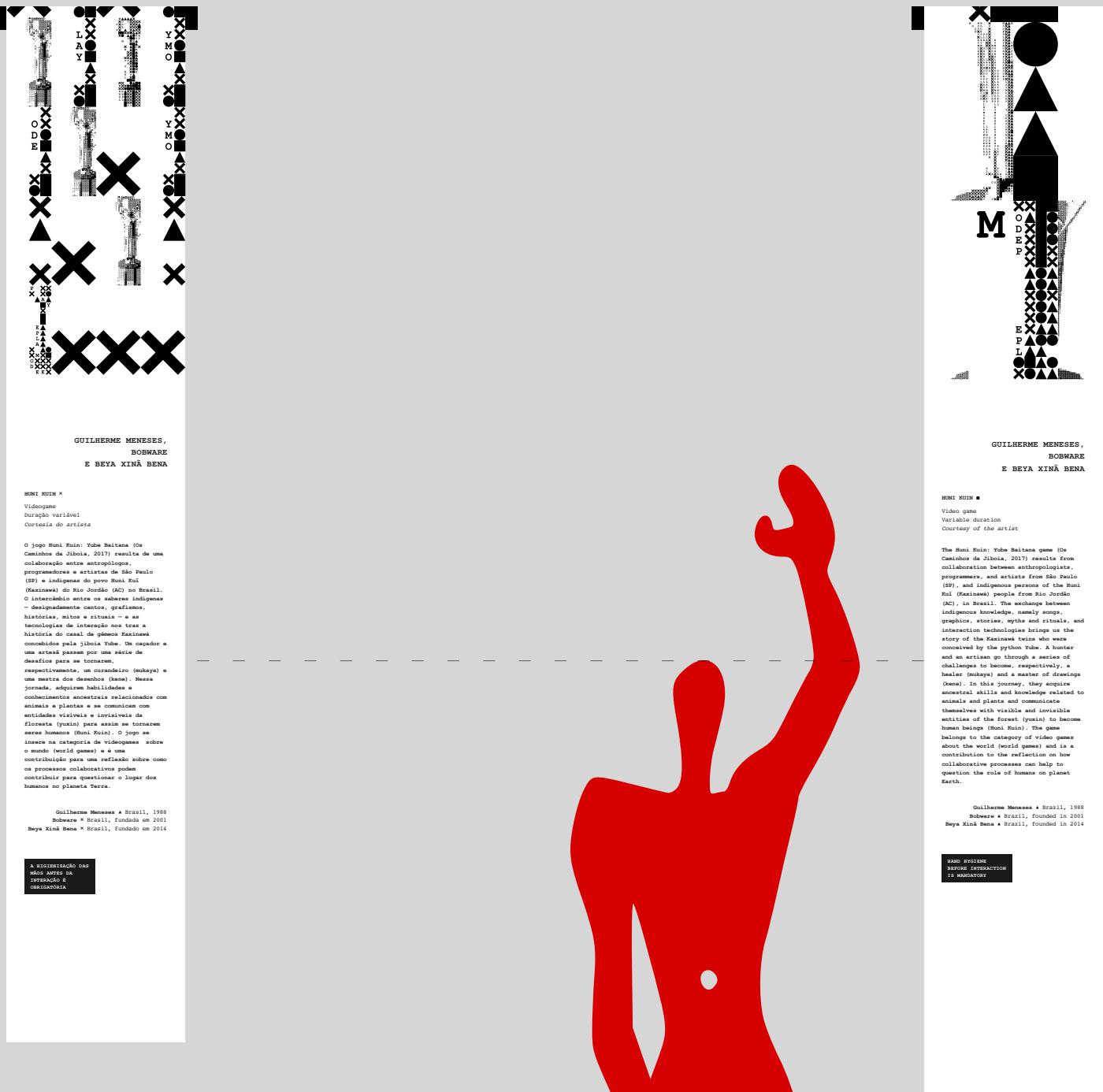
Video game
Unreleased
Courtesy of the artists

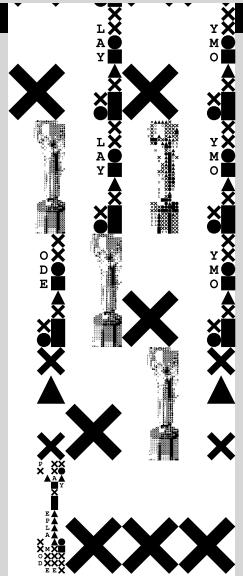
The game Every Day the Same Dream consists of an art project realized over six days as part of the Experimental Gameplay Project, testing the creative gameplay possibilities. The concept explores the alienation of workers and its consequences and recounts the story of an anonymous company employee, a type of worker who is assigned 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, founded in 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

HAND POSITION
BEFORE INTERACTION
IT IS MANDATORY







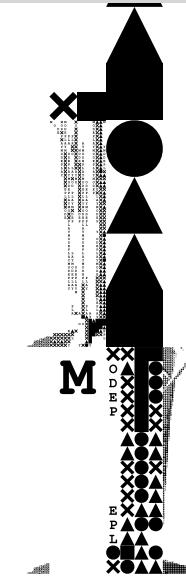
MOLLEINDUSTRIA

PHONE STORY • 2011
Video game
Duração variável
Courtesy of the artists

Phone Story nos convida, por via de um aplicativo lúdico, a conhecer o lado negro da indústria eletrônica e do smartphone. Assim, em viagens de volta ao mundo, somos confrontados com as forças que orientam o mercado económico de venda desses produtos eletrónicos e com a aplicação de uma política globalizada subjacente ao sistema capitalista. Em quatro mini-jogos educativos, a jogadora pode tornar-se cumplice do sistema ali representado ou rebelar-se, apoiando as organizações de trabalhadores que lutam contra os horrores reproduzidos no jogo. Quando o aplicativo foi lançado, em 2011, a Apple baniu-o imediatamente da sua App Store.

Molleindustria • Itália, fundado em 2003

A INDUSTRIALIZAÇÃO DAS
MÍDIA ANTES DA
INTERAÇÃO E
COMUNICAÇÃO



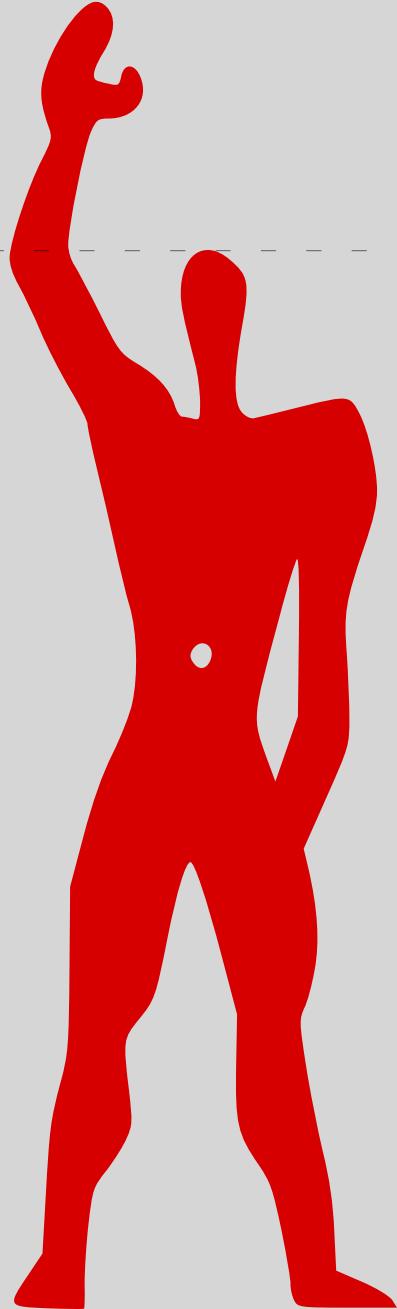
MOLLEINDUSTRIA

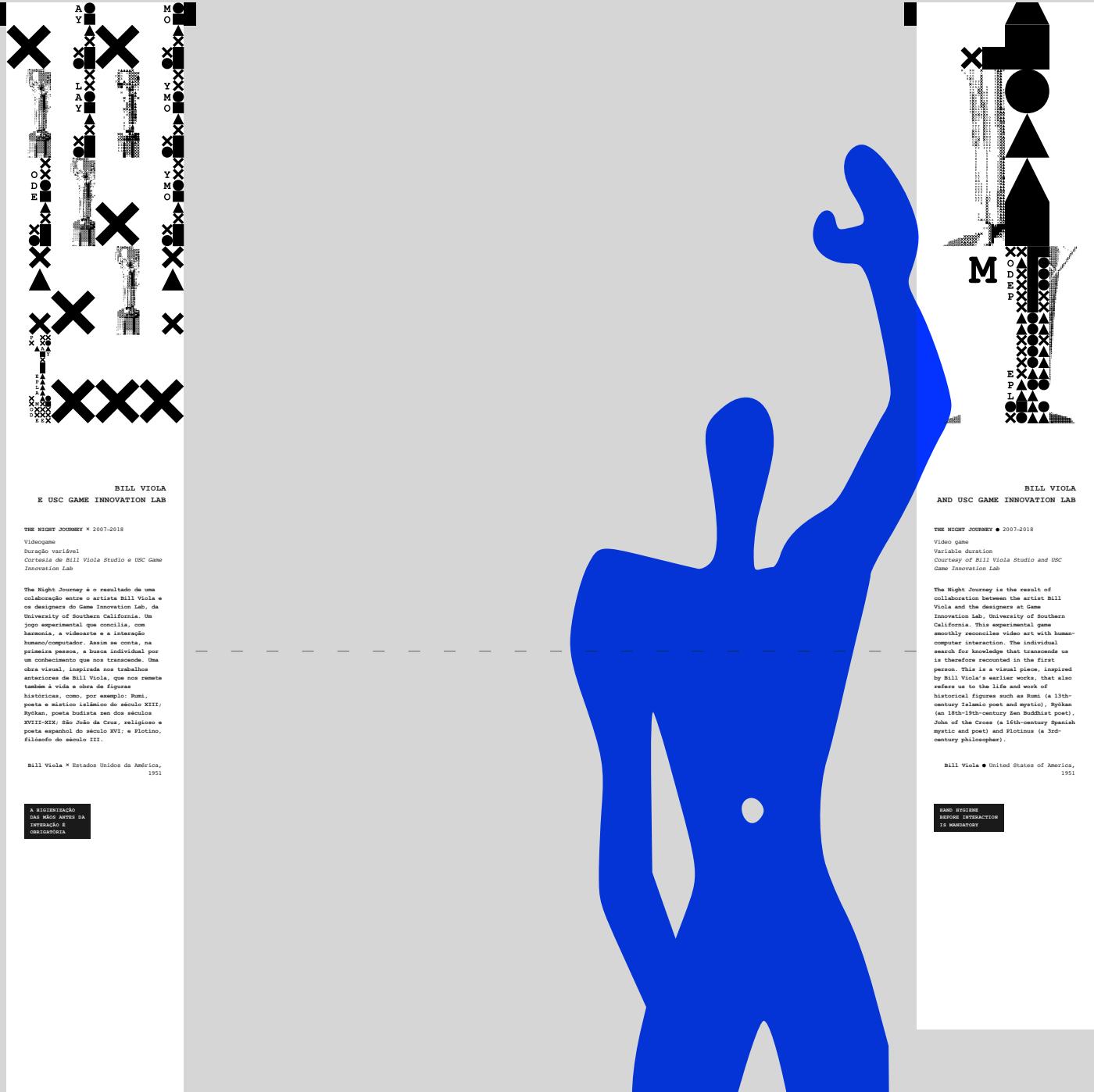
PHONE STORY • 2011
Video game
Variable duration
Courtesy of the artists

Phone Story invites us, via a ludic application, to discover the dark side of mass-produced devices. During 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 of 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' organisations fighting for their right to the honest remuneration in the game. When the application was launched, in 2011, Apple immediately banned it from its App Store.

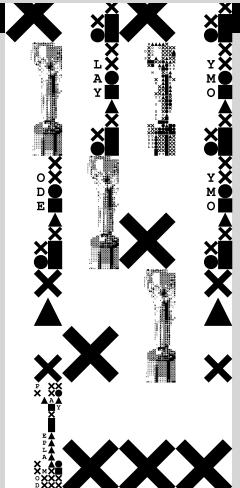
Molleindustria • Italy, founded in 2003

HAND SWIPE
BEFORE INTERACTION
IS MANDATORY





3



PRISCILA FERNANDES

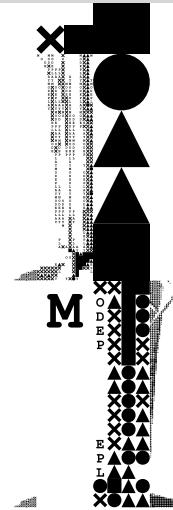
FOR A BETTER WORLD • 2012
Vídeo Full-HD, 16:9, cor, som
8 min 19 s
Museu de Arte Contemporânea do
Elvas_Coleção António Cachola

MÃE DE SPEELTUIIN! (TO THE PLAYGROUND!) ■
2012
Vídeo Full-HD, 16:9, cor, som
6 min 47 s
Museu de Arte Contemporânea do
Elvas_Coleção António Cachola

Nos vídeos For a Better World e Mãe de Speeluin! (To the Playground!), Priscila Fernandes retrata dois tipos de atividade lúdica ou brincadeira. No primeiro vídeo, a artista filma na Kidzania de Lisboa, uma sofisticada réplica em escala das crianças brincam em hospitais e caixas de supermercado, entre outros locais de trabalho da vida adulta. Nessa sociedade de consumo, que até tem sua própria – e rígida – estrutura social e vendendo os produtos das marcas que patrocinam a Kidzania. Neste jogo de normalização e de fidelização, a criança aprende desde cedo as regras do mundo adulto. Com o mesmo espírito de vivência capitalista do jogo e da brincadeira, Mãe de Speeluin! (To the Playground!) põe em cena um grupo de adultos que brincam num parque infantil e evoca, assim, a importância do regresso à brincadeira autotática e desinteressada.

Priscila Fernandes × Portugal, 1981

NÃO INTERATIVO



PRISCILA FERNANDES

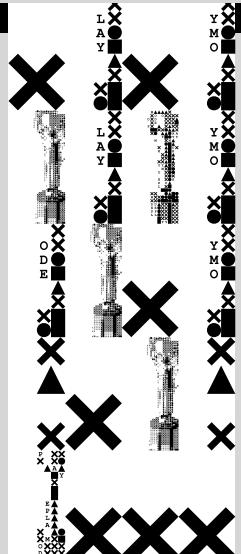
FOR A BETTER WORLD • 2012
Full-HD Vídeo, 16:9, color, sound
8 min 19 s
Museu de Arte Contemporânea do
Elvas_Coleção António Cachola

MÃE DE SPEELTUIIN! (TO THE PLAYGROUND!) ■
2012
Full-HD Vídeo, 16:9, color, sound
6 min 47 s
Museu de Arte Contemporânea do
Elvas_Coleção António Cachola

In the videos For a Better World and Mãe de Speeluin! (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 has its own currency (Kidzido), 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 at an early age. In contrast, in this capitalization of play, Mãe de Speeluin! (To the Playground!) depicts a group of adults playing in a children's playground, thus evoking the importance of a return to autotactic and disinterested play.

Priscila Fernandes × Portugal, 1981

NON-INTERACTIVE



HARUN FAROCKI

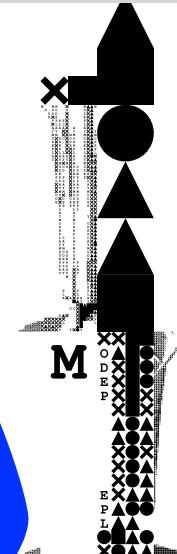
SERIOUS GAMES I: WATSON IS DOWN • 2010
Video projeção, monocanal, cor, som
8 min, loop
Courtesy de Harun Farocki GBR

SERIOUS GAMES III: IMMERSION • 2009
Video projeção, monocanal, cor, som
20 min, loop
Courtesy de Harun Farocki GBR

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

Harun Farocki • República Tcheca, 1944 –
Alemanha, 2014

NON-INTERACTIVE



HARUN FAROCKI

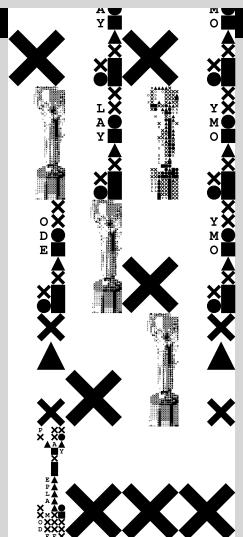
SERIOUS GAMES I: WATSON IS DOWN • 2010
Single-channel video projection, color,
sound
8 min, loop
Courtesy of Harun Farocki GBR

SERIOUS GAMES III: IMMERSION • 2009
Single-channel video projection, color,
sound
20 min, loop
Courtesy of Harun Farocki GBR

In the series *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 technology to deal with war-related Post-Traumatic Stress Disorder.

Harun Farocki • Czech Republic, 1944 –
Germany, 2014

NON-INTERACTIVE



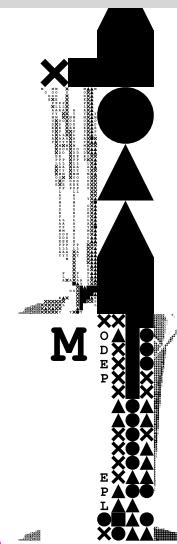
ISAMU NOGUCHI

U.S. PAVILION EXPO '70, GARDEN OF THE MOON
• 1968
Cimento pintado
Modelo não realizado, escala 1:200
Cortesia de The Isamu Noguchi Foundation
e Garden Museum, Nova York

Concebida por Isamu Noguchi, a maquete do U.S. Pavilhão 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 no gabinete de museus. Nesta perspectiva, a obra de Isamu Noguchi explora a utilização de espaços públicos e estruturas lúdicas onde os visitantes podem experimentar e desfrutar novas 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. A estratégia de Noguchi é o jogo uma estratégia para construir comunidades e estimular a criatividade no dia a dia.

Isamu Noguchi ■ Estados Unidos da América, 1904-1988

NON-INTERATIVO



ISAMU NOGUCHI

U.S. PAVILION EXPO '70, GARDEN OF THE MOON
• 1968
Pintado plástico
Unrealized model, scale 1/16" = 1'0"
Courtesy of The Isamu Noguchi Foundation
and Garden Museum, New York

Concebida por Isamu Noguchi, a maquete do U.S. Pavilhão para Expo '70 sugere a exploração da experiência estética como um processo irreducível ao da criação de objetos. O meio escultórico proposto, sob a forma de parque infantil, promove uma interação física e social, não muito usual em galerias e museus. Neste contexto, Isamu Noguchi's artwork explores the use of public spaces and ludic structures where visitors can experience and enjoy new artistic, educational and humanistic experiences renewed by original concepts. Although only a few of his projects have been carried out, they continue to inspire artists and designers. His strategy of play has been considered a strategy for building communities and stimulating creativity on an everyday basis.

Isamu Noguchi ■ United States of America,
1904-1988

NON-INTERATIVO



FILIPE VILAS-BOAS

THE RATED REPUBLIC OF CHINA ■ 2017
Impressão por sublimação sobre tecido
100 x 150 cm
Courtesy do artista

UNITED LIKES OF AMERICA ■ 2017
Impressão por sublimação sobre tecido
100 x 150 cm
Courtesy do artista

Numa sociedade cada vez mais informada, a inteligência e a automação, o individual e a lógica europeu como valores dominantes. As nossas atividades e interações cotidianas deixam rastro – são dados que ficam registrados e podem ser facilmente quantificados e avaliados de forma precisa. No sistema de pontificação que passou a retinir de um videogame, o governo chinês está desenvolvendo um crédito social que permitirá avaliar a reputação dos cidadãos e determinar os níveis de privilégios. Em The Rated Republic of China, Filipe Vilas-Boas modifica sutilemente a bandeira chinesa, fazendo alusão ao princípio da avaliação social e à introdução judicial de novos tipos de atribuição de créditos sociais chineses. Essa lógica de quantificação é hoje possível por todo o lado graças a uma multiplicidade de plataformas que recolhem os nossos dados pessoais e permitem que se avalie quem somos, tudo o de todos. Em United Likes of America, Vilas-Boas substitui as estrelas da bandeira norte-americana por um ícone semelhante ao like do Facebook. Nesta obra, o artista faz referência ao poder e a ocorrência da rede social; que chegou a afetar as eleições norte-americanas de 2016 e, por consequência, a marcar a história dessa nação com a vitória de Donald Trump.

Filipe Vilas-Boas ■ Portugal, 1981

NON-INTERACTIVE

FILIPE VILAS-BOAS

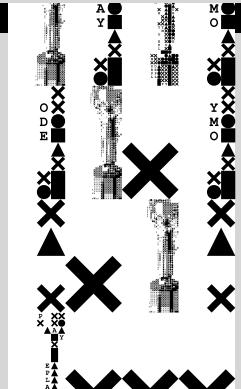
UNITED LIKES OF AMERICA ■ 2017
Sublimation printing on textile
100 x 150 cm
Courtesy of the artist

THE RATED REPUBLIC OF CHINA ■ 2017
Sublimation printing on textile
100 x 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 of data which is recorded and can be collected, quantified and precisely assessed. In a reward based system that seems to derive from a videogame, 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 refers to the star-based system of grading 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 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, a symbol of great political importance. 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

ENCLOSED COLUMNS IN CONTEXT • 2005
HOUSE OF CARDS #1 • 2007
HOUSE OF CARDS #2 • 2007
CASTLES BENEATH CITIES • 2008
BROKEN BIKE LANE • 2009
CHALK MARK (MANHATTAN) • 2010
BASILICANAS • 2013
THE USE OF BOOKS • 2015

Impressões digitais sobre papel
Varias dimensões
Cortesia do artista

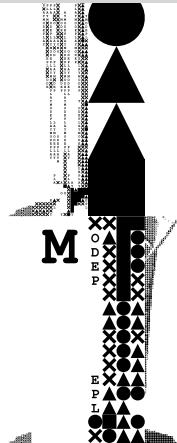
LITERBLOCKER • 2010
WHITE BRICK • 2011
AUTOCHEATED • 2008
THE PERFECT THROW • 2010
UN-STITCHING EARL • 2008

Vídeos digitais, cor, som
Varias durações
Cortesia do artista

As obras de vídeo e de fotografia desta artista norte-americana agora expostas apresentam a ambiguidade e o labirinto conceitual das ações performativas que ela tem levado a cabo em praticamente todo o mundo. Elas remetem ao espaço urbano e ao ativismo para nos fazer pensar sobre as contradições e os paradoxos da contemporaneidade, expondo estruturas de poder, polêmicas e o absurdo da vida cotidiana. Recorrendo formalmente à assemblage e ao détournement, alerta-nos, de forma lúdica, para as possibilidades positivas que se escondem nos paralelepípedos da rua, nas escartas e na mobília das casas, nos textos contidos nas paredes das diversas cidades por onde passa, no mobiliário urbano ou, por vezes, nas bicicletas e em outros acessórios de mobilidade. Com um distanciamento crítico, elas são obras funcionais 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, 1960

NÃO INTERATIVO



BRAD DOWNEY

ENCLOSED COLUMNS IN CONTEXT • 2005
HOUSE OF CARDS #1 • 2007
HOUSE OF CARDS #2 • 2007
CASTLES BENEATH CITIES • 2008
BROKEN BIKE LANE • 2009
CHALK MARK (MANHATTAN) • 2010
BASILICANAS • 2013
THE USE OF BOOKS • 2015

Digital prints on paper
Various dimensions
Courtesy of the artist

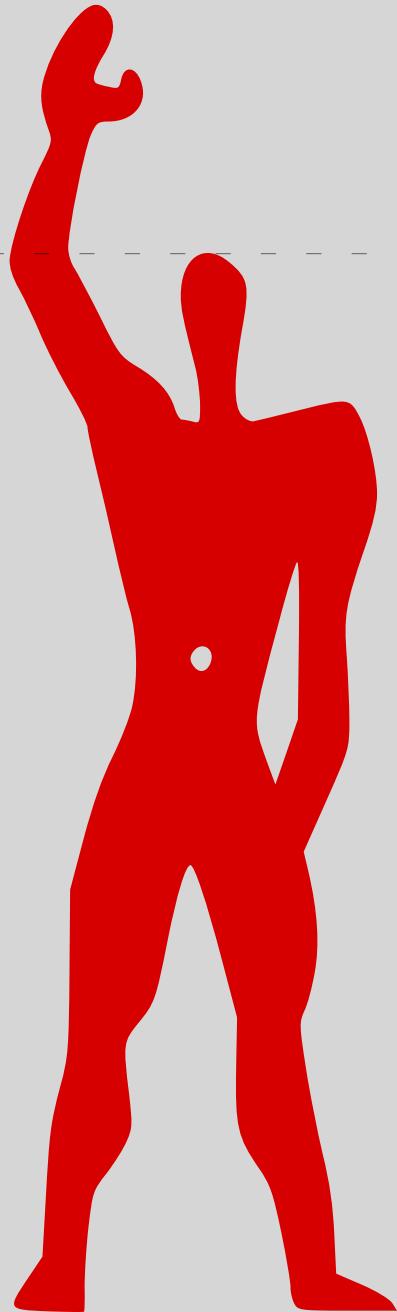
LITERBLOCKER • 2010
WHITE BRICK • 2011
AUTOCHEATED • 2008
THE PERFECT THROW • 2010
UN-STITCHING EARL • 2008

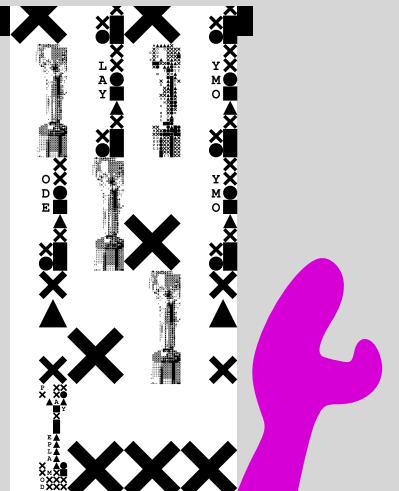
Digital videos, color, sound
Various durations
Courtesy of the artist

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 environment as an action space 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 alerts us, in a playful way, of the poetic possibilities hidden in the paving stones, brand posters and advertising, texts hidden in the walls of the various cities visited, urban furniture, 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 crafts that have disappeared or are under extinction in an age when travellers have also become tourists.

Brad Downey • United States of America, 1960

NÃO INTERATIVO





ARAM BARTHOL

DUST ■ 2011
Impressão 3D de alumídio, escala 1:33.
36 x 33 x 4,5 cm
Impressões sobre papel
35 x 110 cm cada
Cortesia do artista

Dout é uma pequena maquete impressa em 3D que representa o mundo (de dada) de um dos videntes mais famosos de todos os tempos - Counter-Strike: Global Offensive Corporation, 1999). Dout representa também uma primeira representação do projeto final da obra, a constrencia de um projeto (1:1). Dout tornar-se-ia, assim, um monumento, um memorial a todas as experiências e horas a fio passadas por milhares de jogadores no redor do mundo para a versão digital do jogo. A ideia de minimalismo da escultura e a ausência de texturas e cores, os visitantes que tivessem jogado Counter-Strike conseguem fazer imediatamente a identificação com o objeto. Dout é uma escultura de baixa digital. Dout inverte a tendência de reconstituição de lugares, edifícios e objetos do mundo tangível (não digital). Barthélémy se pode o objecto dos sonhos de muitos jogadores que vivem na nosso estupor colectivo. Muito provavelmente, uma antiga jogadora de Counter-Strike poderia visitar este monumento e sentir a sensação de déjà-vu e situações naturais que não separam nunca a mente saudável.

Aram Bartholl ■ Alemania, 197

NÃO INTERATIVO



DUST × 2011
Alumide 3D-print
Scale 1:333
 $36 \times 33 \times 4.5$ cm
Prints on paper
 25×110 mm each

Duot is a small model medium that represents the map (*de_dust*) of one of the most popular video games ever made: Counter-Strike (Valve Corporation). But it also represents the first iteration of Barthell's final project—the life-size (1:1 scale) construction of this scenario in concrete. Dust will thus become a moment, a memorial to all the events that have happened in this digital space (*de_dust*). Despite the model's minimalism and absence of textures and colors, visitors who have played the game will immediately identify the objects, re-envisaging a digital place. Dust inserts the tendency to reconstitute places, buildings and objects from the tangible (non-digital) world. Barthell evokes the power and impact of the digital world on our memory and corporeality.

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.

Adam Barthell ■ Company 192

NON-INTERACTIVE