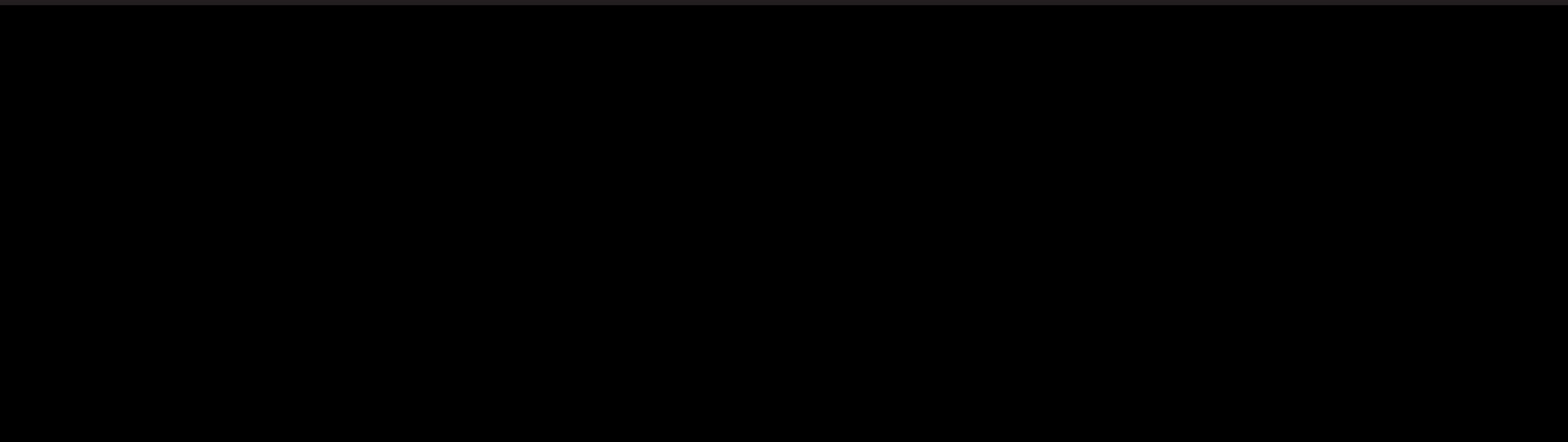


13

festival
internacional
de arte
eletrônica

www.festival.com.br

SESC



13º VIDEOBRASIL | 13TH VIDEOBRASIL

Festival Internacional de Arte Eletrônica | International Electronic Art Festival

19 A 23 DE SETEMBRO DE 2001 | 19TH TO 23RD SEPTEMBER 2001

SESC Pompéia | at SESC Pompéia

Exposição até 21 de outubro | Exhibition open until 21ST October

CURADORIA | CURATORSHIP

Solange Oliveira Farkas

COMISSÃO DE SELEÇÃO | SELECTING COMMITTEE

Angela Detanico

Eduardo de Jesus

Gilberto Prado

Rafael Lain

Solange Oliveira Farkas

REALIZAÇÃO | UNDERTAKING

Associação Cultural Videobrasil

SESC São Paulo



PATROCÍNIO | SPONSORS

Marlboro
Prince Claus Fund for Culture and Development

COLABORAÇÃO | COLLABORATION

Argos
ATA – Alta Tecnología Andina
Australian Film Comission
Cajastur
Clube Português de Artes e Idéias
Donald Young Gallery
Istituto Italiano di Cultura
Laboratório Arte Alameda
MAC – Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo
Mecad | Media Centre d'Art | Disseny
Ministry of Flemish Community
Paço das Artes
The British Council
Videoformes – Festival International D'Arts Video et Multimedia

APOIO CULTURAL | CULTURAL SUPPORT

Curtagora
Locomotion
MTV
NET Virtua
Rede SescSenac de Televisão
Telemídia
TV Cultura

APOIO | SUPPORT

Antel
Burti
Labtec
Origem Jogos e Objetos | Brindes
Photoimagem
Rádio Way
São Pellegrino
Steim
Tec Fix
UP Vídeo
Consulado Mineiro
Dona Felicidade
Mestiço
Nakombi
Pitanga
Soteropolitano
Tanger
Vinhaia Percussi
Pergamon Hotel

0 1 2	APRESENTAÇÃO FOREWORD
0 1 8	MOSTRA COMPETITIVA COMPETITIVE SHOW
0 7 6	GARY HILL
1 2 4	RAFAEL FRANÇA
1 4 2	CURADORIAS CURATORSHIPS
1 9 8	PERFORMANCES
2 1 2	ESPAÇO ABERTO OPEN SPACE
2 2 6	VIDEOTECA VIDEOLIBRARY
2 3 2	AGRADECIMENTOS WE WISH TO THANK
2 3 4	CRÉDITOS CREDITS



A REINVENÇÃO DO OLHAR CONTEMPORÂNEO

A idéia de cultura está, para o SESC de São Paulo, vinculada diretamente ao processo de educação para a cidadania, compreendida como forma de perceber e interpretar a realidade circundante, como estímulo e incentivo à participação social, como instrumental para que indivíduos e grupos possam expressar-se e comunicar suas idéias, saberes e opiniões, como modo de manifestarem suas reivindicações.

Esses apontamentos revelam a contínua preocupação da instituição em oferecer ao público, mais do que eventos culturais, atividades que demarquem um conceito e ampliem a reflexão em torno de temas específicos, porém instigadores de novas produções, assim como de leituras renovadas. Trata-se de aliar uma aguçada sensibilidade para a observação de novas tendências à capacidade de conceber, elaborar e realizar projetos marcados, comumente, pela ousadia, mas, sobretudo, por um apurado senso estético, artístico e cultural.

Em sua 13ª edição, o Videobrasil Festival Internacional de Arte Eletrônica exemplifica de maneira concreta essa visão, ao manter acesa a chama criativa que reúne o pensamento artístico-poético e a invenção tecnológica, ao mesmo tempo em que fortalece a troca entre curadores, artistas e público.

Criado como um panorama da arte eletrônico-digital contemporânea, o mais extenso e significativo da América Latina, o Festival propõe a análise e a reflexão sobre o impacto das novas mídias na produção artística. Imagem e som integram-se a arcabouços tecnológicos em transformação constante.

A convergência de novas mídias na criação artística e o resultado produzido a partir de tal junção constituem o principal enfoque do 13º Videobrasil.

Mostras competitivas, mostras informativas internacionais, palestras, encontros e workshops com artistas e curadores de várias partes do mundo, exposição de videoinstalações, apresentação de performances, CD-ROMs e webart compõem a programação. Paralelamente, ocorrem a participação especial de Gary Hill e o lançamento do segundo título da série Videobrasil Coleção de Autores sobre a obra de Rafael França. Difusão, intercâmbio, análise, pesquisa e experimentação. Esse é o formato que distingue o Festival como fórum atento às novas linguagens, aberto à vanguarda e ao reconhecimento de vozes expressivas na videoarte. São esses princípios que concorrem para fortalecer a ligação entre o SESC de São Paulo e a Associação Cultural Videobrasil, uma parceria voltada à construção contínua do conhecimento.

Para o SESC, essa proposta fundamenta-se em processos complementares de sensibilização, apreciação, fruição e produção artística; amplia-se para áreas de atuação distintas, embora, muitas vezes, inter-relacionadas como as artes plásticas, música, dança, teatro, cinema, literatura e multimídia; confirma-se pelo rol de possibilidades de contato do público com a arte através de espetáculos, exposições, cursos, aulas abertas, palestras e workshops.

É o conceito de educação informal associado ao compromisso contínuo com a inovação e a pesquisa, seja

no âmbito da linguagem, do suporte, do material ou, ainda, das temáticas. A parceria arte-tecnologia exige do homem a reeducação do olhar, da percepção e da sensibilidade. Para o SESC, trata-se de ampliar a compreensão da arte contemporânea e a formação crítica de novos leitores.

DANILO SANTOS DE MIRANDA
DIRETOR DO DEPARTAMENTO REGIONAL DO SESC DE SÃO PAULO

THE REINVENTION OF THE CONTEMPORARY GAZE

For SESC São Paulo the idea of culture is linked directly to the process of education for citizenship, understood as a way of perceiving and interpreting the surrounding reality, serving as stimulus and incentive to social participation, as instrumental for individuals and groups so that they can express and communicate their ideas, knowledge and opinions, in order to manifest their demands.

These notes reveal the institution's continuous concern for offering to the public more than cultural events, for offering activities that fix a concept and widen reflection around specific themes, but simultaneously instigators of new productions and renewed readings. What is at play here is the bringing together of an acute sensitivity in the observation of new tendencies to the capacity to conceive, elaborate and carry out projects commonly marked by daring and, above all, by an educated aesthetic, artistic and cultural sense.

In its 13th edition, Videobrasil International Electronic Art Festival exemplifies in a concrete way such vision, when it keeps burning the creative flame that binds together the artistic poetic thinking and technological invention, at the same time as it strengthens exchange between curators, artists and the public. Created as a contemporary digital-electronic art panorama, Latin America's most extensive and significant, the Festival intends the analysis and the reflection on the impact of new media in artistic production. Image and sound integrate to technological frameworks in constant production. The convergence of new media in artistic creation and the result thus produced constitute the main focus of 13th Videobrasil.

Competitive screenings, international informative shows, lectures,

meetings and workshops with artists and curators from all over the world, video installation exhibitions, performances, CD-ROMs and web art make up the programme. Parallel to all this, there is Gary Hill's special participation and the launching of Videobrasil Authors Collection series with a film on the work of Rafael França. Diffusion, exchange, research and experimentation. This is the format that distinguishes the Festival as a forum attentive to new languages, open to the avant-garde and the recognising of expressive voices in video art. These are principles that strengthen the link between SESC São Paulo and Associação Cultural Videobrasil, a partnership engaged in the continuous building of knowledge.

To SESC, this proposal is fundamented in the complementary processes of sensibilisation, appreciation, fruition and artistic production; such proposal is widened to include the distinct but often interrelated areas of action of the plastic arts, music, dance, theatre, cinema, literature and multimedia; it is confirmed by the range of possibilities of contact of the public with the art of shows, presentations, exhibitions, courses, open classes, lectures and workshops.

This is the concept of informal education associated to the continuous commitment with innovation and research, be it in the scope of language, support, material, or, further, themes.

The art-technology partnership demands from people the reeducation of the gaze, of perception and of sensitivity. For SESC, the issue is to widen the comprehension of contemporary art and the critical formation of new readers.

DANILO SANTOS DE MIRANDA
DIRETOR OF SESC'S REGIONAL DEPARTMENT STATE OF SÃO PAULO



FLUXOS, FUSÕES E ASSIMILAÇÕES

Esta edição do Videobrasil passa a incorporar as tendências artísticas mundiais mais recentes e as novas tecnologias, como foco de atenção dentro de um projeto iniciado em 1983 para convocar e estimular a criação e a reflexão em torno do audiovisual brasileiro e latino-americano. As artes audiovisuais se juntam durante cinco dias para expor o rumo de suas buscas estéticas. Artistas da América Latina, norte-americanos, europeus, asiáticos e africanos se encontram para trocar experiências, certezas, dúvidas e intuições sobre o futuro.

A seleção de obras em vídeo, CD-ROM, webart e performances refletem a enorme influência da digitalização do som e da imagem nas práticas artísticas contemporâneas. Mais do que mero recurso de produção, essas mídias produziram uma alteração na forma de percepção das imagens, gerando trabalhos absolutamente inquietos e híbridos, vistos claramente nas obras selecionadas para a Mostra Competitiva do festival. Mais do que nunca, é necessário pensar e estimular o uso das tecnologias como meio de expressão criativa individual e sua utilização como um instrumento poético, a exemplo do nosso convidado especial, Gary Hill, um dos mais importantes artistas visuais, que reconstrói a estética do vídeo com sua brilhante solução para o dilema de ser um artista de final do século: o posicionamento de um corpo no centro do processo, ligando a linguagem à imagem, poética à poesia, e as palavras que falamos aos idiomas que encarnamos, como bem observou o crítico norte-americano John Handhart.

O festival inclui mais uma vez em sua programação uma série de performances, desta vez com os artistas Alexandre da Cunha, Marcello Mercado, Eder Santos e Luiz Duva. A criação de um novo espaço dedicado exclusivamente para a apresentação de projetos e lançamento mundial de obras será inaugurado pelo videoartista brasileiro Lucas Bambozzi e pelo chileno German Bobe.

As curadorias reúnem um conjunto de obras que desenharam um panorama da cena mundial preservando a mobilidade dos trabalhos, tornando-os visíveis na integridade dos significantes de que eles se constituem em defesa irrestrita da experiência do olhar como meio de abordagem do mundo.

Estes programas tiveram a colaboração de algumas das mais importantes instituições internacionais dedicadas à pesquisa dos meios eletrônicos, de países como Bélgica, Canadá, Espanha, Estados Unidos, França, Grécia, Inglaterra, México e Peru.

Claudia Giannetti, curadora da mostra LINK_AGE, enfatiza a interatividade entre obra, espaço e visitante, fazendo com que o espectador deixe de lado seu papel passivo para participar e dar vida aos trabalhos. Entre as escolhas estão sites e CD-ROMs de origens e temas diversos, que caracterizam as fusões, as convergências e as divergências da arte na era digital.

A videoarte grega chega até nós através de uma amostra selecionada por Dodo Santorineos, fundadora do Fornos, um centro de artes e multimídia que há uma década contribui para o desenvolvimento de novos suportes artísticos no país. O que se pode ver na seleção de Santorineos é a forma pela qual os artistas

gregos vêm afirmando uma identidade local, sem deixar de lado preocupações presentes em todo o mundo. Assim, temas como a memória, ou ainda o papel das mulheres nas sociedades em transformação, aparecem nos trabalhos de autores de várias origens e formações.

Gabriel Soucheyre, curador e diretor da Videoformes, nos traz uma seleção que, sem negar os artistas predecessores, busca avançar explorando temas como o corpo, a sexualidade e a poesia eletrônica. Elementos ora reflexivos, ora visuais surgem nas obras escolhidos pelo curador, que teve a preocupação de reunir uma amostra das diferenças de uma França de rica heterogeneidade.

Da Bélgica, o curador Paul Willemsen, do Argos, centro de arte audiovisual criado em 1989 em Bruxelas para distribuir e ajudar a videoarte contemporânea daquele país, nos revela em sua seleção a imagem de um país dinâmico, associado à vanguarda da moda de Antuérpia e a uma ativa geração de artistas espalhados em cidades como Bruxelas e Gent. Um panorama híbrido, resultado de uma história recente e, como diz Willemsen, "acidental, fruto do confronto entre latinos e germânicos".

A seleção do curador canadense Hank Bull, do Western Front, um centro de artes que tem entre os focos de atuação a relação da arte com a performance, as redes e as telecomunicações, percorre temas como o corpo e a sexualidade, as especificidades e as tradições locais, a formação e a percepção de estereótipos. Lynne Cooke, curadora desde 1991 do Dia Center for the Arts, de Nova York – um dos mais ativos promotores da arte eletrônica nos Estados Unidos –, estabelece em seu programa relações do vídeo com outros meios como a literatura, os jogos eletrônicos e o cinema, e também uma espécie de metalinguagem surgida de material garimpado, em que colagens falam sobre a presença do próprio meio em nosso dia-a-dia. Artista e curador, Michael Mazière traz um programa que inclui obras voltadas para a percepção e as sensações, deixando um pouco de lado a obsessão conceitual que se tornou tão característica de parte dos artistas anglo-saxões. Michael elege a emoção como guia, apresentando filmes circulares como "Ferment", em que a morte é o ponto de partida para uma viagem que percorre a cidade, até terminar em um nascimento.

Machismo, lesbianismo e dramalhão são assuntos recorrentes na obra da artista mexicana Ximena Cuevas, que sabe tratar com sutileza, ironia e humor temas como mentiras e (falsas) imagens, que induzem à realidade feita de representação. Nascida em 1963, Ximena, que já foi chamada em seu país de sereia, bomba e mágica, é a escolhida pelo curador Priamo Lozada, do Laboratorio Arte Alameda, na Cidade do México, para representar seu país no Videobrasil.

Pierre Bongiovanni percorre um território novo e traz para o Videobrasil uma seleção de webart. Diretor do CICV Pierre Schaeffer, na França, um dos mais ativos centros de arte a explorar as possibilidades artísticas criadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação, Pierre traz em sua seleção a multiplicidade de caminhos que caracteriza a webart. Os sites escolhidos dão uma idéia de como anda a produção nos chamados "ateliês virtuais", e reúnem obras apresentadas em encontros voltados para essa nova categoria, que já influencia meios tão distintos como o vídeo e a pintura.

O poeta, filósofo e videoartista italiano Gianni Toti volta ao Videobrasil, numa justa homenagem preparada pelo curador peruano José-Carlos Mariátegui, com obras que falam sobre a identidade latino-americana e também resgatam um patrimônio extinto. Como na trilogia "Tupac Amauta", obra em que língua e história criam relações entre si e também com o passado.

A obra de Rafael França, artista pioneiro da videoarte brasileira, será retomada numa retrospectiva e no lançamento de um documentário dirigido por Alex Gabassi, o segundo da série Videobrasil Coleção de Autores iniciada em 2000, com "Certas Dúvidas de William Kentridge", sobre o artista sul-africano.

Agradeço ao SESC São Paulo por acreditar sempre e continuar fornecendo condições para a realização de mais um Videobrasil. Agradeço também a todas as demais instituições, aos inúmeros e preciosos colaboradores, a minha equipe, e ao elenco de artistas e curadores que nos privilegiaram com participação e um ativo diálogo.

SOLANGE OLIVEIRA FARKAS
CURADORA

FLUXES, FUSIONS AND ASSIMILATIONS

Videobrasil begins in this edition to incorporate more recent world artistic tendencies and new technologies, bringing them into sharp focus in this project, started in 1983 to call up and stimulate the creation and reflection on Brazilian and Latin American audio-visual. Audio-visual arts come together for five days, marking the itinerary of their aesthetic searches. Artists from Latin America, United States, Europe, Asia and Africa meet to exchange experiences, certainties, doubts and intuitions about the future.

The selected works in video, CD-ROM, web art and the performances reflect the enormous influence of image and sound digitalisation in contemporary artistic practice. More than a mere production resource, these media produce a change in the perception of images, generating absolutely restless and hybrid art works, as clearly shown in the pieces selected for the Festival's Competitive Screening.

More than ever, it is necessary to think and stimulate the use of technologies as a means of individual expression and its use as a poetic instrument, as is the case with our special guest, Gary Hill, one of the most important visual artists, who rebuilds the aesthetic of video with his brilliant solution to the dilemma of being an artist at the end of the century: the placing of a body at the centre of the process, linking image to image, poetics to poetry, the words we say to the languages we embody, as well observed American by critic John Handhart. The Festival includes once more in its programme a series of performances, this time with artists such as Alexandre da Cunha, Marcello Mercado, Eder Santos and Luiz Duva. The opening of a new space entirely dedicated to the presentation of new projects and world premiere of works will be inaugurated by Brazilian video artist Lucas Bambozzi and Chilean German Bobe.

The curatorships bring together art works that sketch a panorama of the world scene while preserving their mobility, making them visible in the integrity of the signifiers from which they are constituted in the defence of the experience of the gaze as a means of approaching the world.

These programmes had the collaboration of some of the most important international institutions dedicated to research in electronic media, from countries such as Belgium, Canada, Spain, United States, France, Greece, United Kingdom, Mexico and Peru. Claudia Giannetti, curator of the LINK_AGE show, emphasises the inter-activity between work, space and visitor, making the spectator to leave aside his passive role in order to participate and give life to the works. Among the choices are sites and CD-ROMs of diverse origin and themes, characterising the fusions, the convergences and divergences of art in the digital era.

Greek video art comes to us through a sample selected by Dodo Santorineos, founder of the Fornos, an art and multimedia centre that has been contributing for a decade to the development of new artistic supports for the country. What can be glimpsed in Santorineos' selection is the way by which Greek artists have been affirming local identity, without leaving aside global concerns. Thus themes such as memory or the role of women in societies under transformation appear in the work of authors of various origins and backgrounds.

Gabriel Soucheyre, curator and director of Videoformes, brings to us a selection that, without denying their artistic predecessors, seeks to advance the exploration of themes such as the body, sexuality and electronic poetry. Elements that are sometimes reflexive, sometimes visual arise in work compiled by the curator, who was concerned with bringing together a sample of the differences in a France rich in heterogeneity. From Belgium, curator Paul Willemsen, of Argos, an audio-visual arts centre created in 1989 in Brussels to distribute and assist contemporary video art in that country, reveals to us is his selection a dynamic country, associated to the fashion avant-garde in Antwerp and an active generation of artists scattered throughout cities such as Brussels and Gent. A hybrid panorama, result of Belgium's recent history that, as says Willemsen, is "accidental, fruit of the confrontations between Latins and Germanics".

The selection by Canadian curator Hank Bull, of Western Front – an art centre that has as focus of action the relationship of art with performance,

networks and telecommunications –, approaches subjects such as the body and sexuality, local tradition and specificities, the formation and perception of stereotypes.

Lynne Cooke, since 1991 curator of the Dia Centre for the Arts, in New York – one of the most active promoters of electronic art in the United States – establishes in her programme relationships of video with other media such as literature, electronic games and cinema, and also a kind of metalanguage arising from prospected material, in collages that speak of the presence of the video medium in our lives. Artist and curator, Michael Mazière brings a programme that includes works involving perceptions and sensations, leaving aside a little the conceptual obsession that has become so characteristic of Anglo-Saxon artists. Michael elects emotion as a guide, presenting circular films such as "Ferment", in which a death is the point of departure to a trip that goes round the city until it ends in a birth.

Machismo, lesbianism and pulp drama are recurrent subjects in the work of Mexican artist Ximena Cuevas, who knows how to deal with subtlety, irony and humour themes such as lies and (false) images, which induce to a reality made up of representations. Born in 1963, Ximena, who in her country has been called siren, bomb and magician, has been chosen by Priamo Lozada, of Laboratorio Arte Alameda in Mexico City, to represent her country in Videobrasil.

Pierre Bongiovanni walks new territory and brings to Videobrasil a selection of web art. Director of CICV Pierre Schaeffer, in France, one of the most active art centres exploring the artistic possibilities created

by new information and communication technologies, Pierre brings in his selection a multiplicity of paths that characterises web art. The chosen sites give an idea of how production in the so-called "virtual studios" is going, and bring together works presented in meetings of this new category, which are influencing media as distinct as video and painting. Poet, philosopher and video artist Gianni Toti returns to Videobrasil, in a just homage prepared by Peruvian curator José-Carlos Mariátegui, with works that speak of Latin American identity and that redeem an extinct heritage. As in the trilogy "Tupac Amauta", a piece of work in which language and history create relationships between them and also with the past.

The work of Rafael França, pioneer artist in Brazilian video art, will be revisited in a retrospective exhibition and in the launching of a documentary directed by Alex Gabassi, the second in the Videobrasil Authors Collection, started in 2000 with "Certain Doubts of William Kentridge", about the South African artist.

I would like to thank SESC São Paulo for having always believed and continuing to provide the necessary conditions for yet another Videobrasil. I would like to thank also all the other institutions, the countless and precious collaborators, my team, the group of artists and curators who make it a privilege for us to participate in the project and maintain active dialogue.

SOLANGE OLIVEIRA FARKAS
CURADORA

Mostra Competitiva

O 13^o Videobrasil acontece num momento em que as fusões, os híbridos e a experimentação parecem viver um momento único. Com a disseminação de novas tecnologias, as possibilidades se multiplicam, os meios se influenciam, e torna-se cada vez mais difícil delimitar fronteiras entre plataformas como vídeo, internet e CD-ROM. Nesta edição, a comissão de seleção analisou 644 trabalhos (488 vídeos, 98 CD-ROMs e 58 de webart), número recorde que representa também um aumento de 61% em relação ao anterior. O número e a variedade de autores e obras permitem construir um vasto panorama do que vem sendo pesquisado e feito hoje na arte eletrônica. O Festival dividiu-os em duas categorias – vídeos e novas mídias – e, para a mostra competitiva, escolheu 100 vídeos de 13 países (num total de 98 horas), além de 18 obras em CD e 17 feitas para a internet originárias de 15 países. Na nova organização, a competição de vídeos foi aberta aos países em desenvolvimento e aos de língua portuguesa, enquanto a de novas mídias não teve restrições.

O videoartista Eduardo de Jesus, coordenador do curso de comunicação integrada na PUC-MG, e a curadora Solange Farkas selecionaram os vídeos em competição. A escolha das obras em CD-ROM e webart coube a Rafael Lain, Angela Detanico – eles já fizeram parte do grupo Burritos do Brasil e, atualmente, mantêm o estúdio de design Fêmur – e ao artista multimídia Gilberto Prado. Os trabalhos selecionados serão julgados por um grupo de curadores e artistas que vêm propulsionando a arte eletrônica: Angélica de Moraes, jornalista e curadora independente do Brasil, Claudia Giannetti, diretora do MECAD\Media Centre d'Art i Disseny, da Espanha, Hank Bull, diretor do centro Western Front, do Canadá, José-Carlos Mariátegui, do grupo Alta Tecnología Andina, do Peru, Priamo Lozada, curador do Laboratorio Arte Alameda, do México. Os premiados receberão um total de 60 mil reais.

Este ano, o troféu Videobrasil foi criado por Carmela Gross, uma das mais importantes artistas de uma geração que começou a ganhar força nos anos 70 no Brasil. A obra de Carmela Gross destaca-se por uma contínua investigação e experimentação de suportes e materiais, características que a tornam coerente com o momento de encontros e fusões que caracteriza o 13^o Videobrasil.



COMPETITIVE SHOW

13th Videobrasil takes place at a moment when fusions, hybrids and experimentation seem to be going through a unique moment. With the dissemination of new technologies, possibilities multiply, different media influence each other, and it becomes increasingly difficult to delimit the borders between platforms such as video, internet and CD-ROM. In this edition, the selecting committee has analysed 644 works (488 videos, 98 CD-ROMs and 58 web art pieces), a record number representing an increase of 61% in comparison with the last edition.

The amount and variety of authors and works allow the sketching of a vast panorama of what has been recently researched and carried out in electronic art. The Festival was divided in two categories – video and new

media. For the competitive screenings, 100 videos from 13 countries were chosen (a total of 98 hours), besides 18 works in CD and 17 made for the internet, coming from 15 countries. In the new set up, the video competition was opened to developing and Portuguese-speaking countries, while the new media category had no restrictions. Video artist Eduardo de Jesus, co-ordinator of the Integrated Communication course at PUC-MG, and curator Solange Farkas have selected the videos for the competition. The choice of works in CD-ROM and web art was carried out by Rafael Lain, Angela Detanico – both have been part of the group Burritos do Brasil, and presently run the design studio Fêmur – and multimedia artist Gilberto Prado. The selected works will be judged by a group of curators and artists who are propelling electronic art forward: Angélica de Moraes,

journalist and independent curator from Brazil, Claudia Giannetti, director of MECAD\Media Centre d'Art i Disseny, in Spain, Hank Bull, director of the Western Front centre in Canada, José-Carlos Mariátegui, of the Alta Tecnología Andina group in Peru, Priamo Lozada, curator at the Laboratorio Arte Alameda in Mexico. The awards given total 60 thousand reais.

This year, Videobrasil's trophy was created by Carmela Gross, one of the most important artists of a generation that emerged in the 70's in Brazil. Carmela Gross' work is characterised by a continuing investigation of and experimentation with supports and materials, which makes her coherent with the moment of encounters and fusions characterising 13th Videobrasil.

TEMPO DE DÚVIDAS E NOVAS FRONTEIRAS

CERTEZAS O VENTO LEVA,
SÓ AS DÚVIDAS FICAM DE PÉ.
PAULO LEMINSKI

A produção audiovisual nos últimos anos vem passando por profundas e intensas modificações que nos levam a pensar em uma imagem: o mapa de um território em constante movimento. Cada um dos traços que compõem este mapa, na verdade, está sobreposto a outros milhares de traços em muitas direções. Como se o papel ou a superfície tivessem profundidade e permitissem aos traços se desenvolver em múltiplas perspectivas. Longe de traçar um horizonte único e uma só perspectiva, a seleção dos trabalhos da mostra competitiva teve essa característica: a dúvida. Temos de, sobre o movimento e o incontrolável tempo, traçar um mapa, tentar, mesmo que parcamente, definir um território. Sabemos que as mudanças tecnológicas na forma de produção audiovisual nos últimos anos arremessaram-nos num abismo de possibilidades criativas, vindas essencialmente de fusões, hibridações e trocas entre os ambientes do vídeo e das mídias interativas. A democratização do computador, a introdução de softwares mais velozes e menos complexos, o acesso à informação desenham uma paisagem livre, confusa e fluida, à espera de ser ocupada por novas linguagens ainda em definição.

As plataformas de edição e captação de imagens digitais alteraram a maneira de produzir vídeos e aproximaram de forma intensa as características de cada um dos produtos; assim temos CD-ROMs que usam das estruturas mais típicas do vídeo e, de outro lado, temos trabalhos em vídeo que parecem incorporar as inúmeras possibilidades geradas pelas tecnologias interativas. As fronteiras tornaram-se tão tênues que os trabalhos são inclassificáveis. O texto escrito, por exemplo, que sempre teve um lugar na produção audiovisual, mantém-se, mas vem agora também das páginas da web, dos e-mails e das interfaces interativas da internet. Mais que mero recurso de produção, as novas mídias realmente produziram uma alteração na nossa forma de percepção das imagens e geraram novas fontes e formas de exibição. No entanto, essas alterações transcendem as previsões e geram de modo muito intenso reposicionamentos, movimentos, e com isso trabalhos absolutamente inquietos. Nesta diversidade vinda das fusões com as mídias interativas, e mais a inquietude que sempre caracterizou a produção audiovisual contemporânea, traçar um mapa e definir um território podem ser atitudes arriscadas. Sabemos que é entre as imagens, entre os suportes e as possibilidades técnicas e subjetivas que se desenvolvem esses trabalhos. Não há estabilidade que resista à velocidade com que os artistas se apropriam e subvertem a utilização dos meios na produção audiovisual. A webcam, com seu registro pouco preciso e quase rudimentar, torna-se o instrumento que revela a inquietude dos realizadores em busca de novas possibilidades e soluções imagéticas.

O corpo, consagrado como lugar e suporte da experimentação desde os trabalhos de Nam Jun Paik e Morman, por exemplo, conecta-se à tecnologia e abre inúmeras outras possibilidades. A memória rearticula-se nos registros fílmicos retomados pelo ambiente eletrônico, as imagens, quase lapidadas, buscam uma atualização do passado. As fusões e hibridações vindas das inúmeras sobreposições de suportes e técnicas fazem da imagem eletrônica e das produções interativas um campo aberto, conflituoso e dinâmico, na medida em que revelam as inquietações de uma geração de artistas diante dos problemas contemporâneos.

Raymound Bellour nos lembra que é entre as imagens que podemos perceber esses processos: "É entre as imagens que se efetuam, cada vez mais, as passagens, as contaminações, de seres e de regimes: por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas. Mas se passam, assim, entre as imagens, tantas coisas novas e indecisas, é porque nós passamos também, cada vez mais, diante das imagens, e porque elas se passam igualmente em nós [...]"

Ora, se estamos entre as imagens é natural que elas revelem as experiências pelas quais passamos: as alterações na vida social, as questões suscitadas pelo domínio do biotecnológico na sua relação com um "novo corpo", a memória como fator de construção da identidade e a velocidade das interações e das trocas simbólicas típicas dos nossos dias. Tudo isso se revela, de alguma forma, no intenso movimento da produção audiovisual contemporânea.

Essa grande dúvida, esse mapa pouco preciso que tentamos fazer na mostra competitiva, nos colocou questões fundamentais. Não há fronteiras e não há formatos privilegiados – o CD-ROM e a internet, bem como o vídeo, se misturaram de tal forma que não se justifica mais, pelo menos depois de termos visto todos os trabalhos, criar separações, o que nos faz repensar a própria estrutura de organização do festival na próxima edição. O que há é a produção audiovisual que se serve de todas as mídias e processos de produção imagética para revelar a complexidade do mundo atual.

A produção é vigorosa e diversificada, além disso é inquieta e subverte, com muita força, os caminhos mais bem definidos e se lança em territórios movediços que parecem estar mais aptos a mostrar a complexidade deste novo século. A experimentação com a imagem e com as questões mais centrais das mídias interativas, como a própria interatividade, a convergência dos meios e a exploração das fronteiras dissolutas revelam que o Videobrasil sempre apontou na direção correta, ao privilegiar trabalhos mais centrados na ousadia e na subversão das possibilidades mais corriqueiras dos meios para atingir caminhos mais contemporâneos e experimentais no uso dos meios técnicos para a produção artística.

Pouco importa se é VHS ou digital, se é CD-ROM interativo ou DVD; o que importa é como articular uma voz, uma autoria na construção desses trabalhos.

A seleção de trabalhos desta 13ª edição do Videobrasil tenta apontar, de alguma forma, para o que há de mais inquieto e mais híbrido na produção contemporânea. Os formatos se misturam, as técnicas se reciclam em novas configurações, e o que era típico de uma experiência se renova ao mudar de curso. Assim vemos



artistas que parecem retomar os precursores da imagem eletrônica produzindo trabalhos abstratos e completamente afastados da realidade objetiva que enfatizam as questões mais estéticas ligadas ao processamento e à elaboração das imagens. Outros se articulam em torno de questões pessoais, voltadas para a construção da identidade, a exteriorização de sentimentos, e com isso geram trabalhos fortes e com intenso apelo poético. Temas sociais e políticos aparecem com muita força em obras que mostram as questões ligadas à discriminação sexual, ao acesso aos medicamentos para os soropositivos e à militância político-sexual. Os documentários estabelecem novas conexões com os outros gêneros audiovisuais e reelaboram a imagem, acentuando, cortando e mesmo refazendo em efeitos e sobreposições, anteriormente comuns somente aos trabalhos de videoarte, novas possibilidades criativas. O mesmo acontece com outros gêneros que parecem se deixar contaminar e com isso reposicionam os limites e fronteiras da produção. Alguns trabalhos não utilizam quase nenhum recurso técnico de pós-produção – a imagem aparece quase como um registro direto e nem por isso são menos intensos. As animações ganharam novo fôlego com os softwares para internet, revelando jovens e promissores artistas da animação, com trabalhos divertidos, mas também sérios e engajados. Enfim, estamos passando por um daqueles ricos períodos de rearticulações e rearranjos, e certamente isso não se deve apenas à tecnologia. Existem muitos outros fatores envolvidos neste redirecionamento, que apontam para os novos circuitos de exibição, as inúmeras publicações, mostras e festivais no Brasil e no mundo, entre outros.

Passamos por um período no qual mais do que definir caminhos precisos é necessário estabelecer conexões, abrir-se para as fusões. Não podemos mais nos deter em uma única direção – é importante nos lançarmos nessa arquitetura móvel que é a produção audiovisual contemporânea. A comissão de seleção perseguiu esta idéia e a mostra competitiva é fruto de um intenso trabalho de discussão e de busca pelos trabalhos mais significativos do nosso tempo.

COMISSÃO DE SELEÇÃO

A TIME OF DOUBTS AND NEW FRONTIERS

CERTAINTIES ARE CARRIED AWAY BY THE WIND,
ONLY DOUBTS ARE LEFT STANDING.
PAULO LEMINSKI

In the last few years audio-visual production has been going through some deep and intense modifications that have lead us to think of an image: the map of a constantly moving territory. Each one of the lines that constitute this map is, in fact, overlapping another thousand lines leading in numerous other directions. As if the paper or surface had

depth and allowed the lines to develop multiple perspectives. Far from sketching a single horizon and a single perspective, the selection of works for the competitive screening featured this characteristic: doubt. Our task is to draw a map, over uncontrollable movement and time, to try, even if poorly, to define a territory. We know that technological changes in the form of audio-visual production in the last few years have thrown us into an abyss of creative possibilities arising from these fusions, hybridisms and exchanges between the video environment and interactive media. The democratisation of the computer, the introduction of faster and less complex softwares and the access to information has constituted a free landscape, confused

and fluid, waiting to be occupied by new languages still to be defined. Editing and capture platforms for the digital image have changed the way videos are produced and have brought together the characteristics of each product, so now we have CD-ROMs that use structures typical of video and on the other hand we have videos that seem to incorporate the countless possibilities generated by alternative technologies. The frontiers have become so tenuous that pieces of work have become unclassifiable. The written text, for instance, has always had a place in audio-visual production, and still is there to be found, but now also in the form of web pages, e-mails and interactive interfaces of the internet. More than a mere production tool, new media have really produced a change in the way we perceive images and have generated new forms of display. However, these changes transcend forecasts and very intensely generate repositionings and movements – and thus very restless works. With this diversity arising from the fusions of new media plus the restlessness that has always characterised contemporary audio-visual production, it may well be risky trying to sketch a map and define a territory. We know that it is among the images, among the supports and the technical and subjective possibilities that these works are developed. There is no stability that can resist to the speed with which artists appropriate and subvert the use of media in audio-visual production. The webcam – of little precision and nearly rudimentary recording becomes an instrument that reveals the restlessness of artists in search of new possibilities and imagetic solutions. The body, celebrated as the site and support of experimentation since Nam Jun Paik and Morman, for instance, connects with technology and open endless other possibilities. Memory is re-articulated in the filmic registers reclaimed by the electronic environment, the nearly lapidated images seek an updating of the past. The fusions and hybridisation arising from countless overlapping of supports and techniques place the electronic image and interactive productions in an open, conflicting and dynamic field, as it reveals the restlessness of a generation of artists before contemporary problems. Raymond Bellour reminds us that it is among the images that we can notice these processes: "It is among the images that, increasingly, the contaminations take place, those of beings and of regimes: sometimes very sharp, sometimes difficult to be circumscribed, and, above all, of being named. But if they do pass, thus, among the images, so many new and indecisive things, it is because we pass too, increasingly, before the images, and because they pass equally in us [...]". Now, if we are among images it is natural that they should reveal something about what we experience: changes in social life, the issues raised by the mastery of the biotechnological in relation to a "new body", the memory as a factor of construction of identity and the speed of interactions and symbolic exchanges typical of our days. All this is revealed, somehow, in the intense movement of contemporary audio-visual production. This great doubt, this little precise map that we have tried to draw with the competitive screening has posed some fundamental questions. There are no privileged frontiers or formats: CD-ROM and the internet, as well as video, have fused in such a way that it is not justified anymore, at least after having seen all pieces of work, to create separations, what makes us think about the very organisational structure of our festival for its next edition. What is there is an audio-visual production that helps itself to all media and processes of image production to reveal the complexity of today's world.

Production is vigorous and diversified, besides being restless and subverting with much strength the more well defined paths, thrusting itself into quicksand territories that seem more apt to show the complexity of this new century. The experimentation with the image and with the more central issues of interactive media, as interactivity itself, the convergence of media and the exploration of dissolute frontiers reveal that Videobrasil has always pointed to the right direction, as it privileged works centred around daring and the subversion of the more mundane possibilities of the media to reach more contemporary and experimental results in the use of technical means for artistic production. Little it matters if it is VHS or digital, if it is an interactive CD-ROM or DVD, what matters is how to articulate a voice, authorship in the construction of such works.

The selection of works for the 13th edition of Videobrasil has tried to point at, somehow, to what there is of more restless and hybrid in contemporary production. The formats mix up, techniques recycle new configurations and what was typical of an experience is renewed on changing course. Thus we see artists who seem to reclaim the precursors of the electronic image by producing abstract works completely removed from objective reality, artists who emphasise the more aesthetic issues linked to the processing and to the elaboration of images. Other artists articulate ideas around personal issues, turning to the construction of identity, the exteriorisation of feelings and with this they generate strong works with intense poetic appeal. Social and political themes show up with vigour in works that present issues related to sexual discrimination, access to medicine by HIV-positive individuals and political-sexual militancy. Documentaries establish new connections with other audio-visual genders and re-elaborate the image, cutting and even remaking, in effects and juxtapositions before common to video art works, new creative possibilities. The same takes place with other genders that seem to let themselves be contaminated and thus replace the limits and frontiers of production.

Some works hardly use any post-production technical resources at all, the image appears as a nearly direct recording, and are no less intense because of that. Animations have gained new breath with internet softwares, revealing young and promising animation artists, with fun as well as serious and engagé works.

So, we are going through one of those rich periods of re-articulation and rearrangements, and this is certainly not entirely due to technology. There are many other factors interfering in this redirecting that involve new exhibition circuits, countless publications, shows and festivals in Brazil and around the world, among many others.

We are going through a period in which, more than defining precise paths, it is necessary to establish connections, be open to fusions. We cannot keep to a single direction, it is important to dive into this moving architecture that is contemporary audio-visual production. The selection committee has pursued this idea and the competitive screening is a fruit of the intense discussion and the search for the most significant works of our time.

SELECTING COMMITTEE

J Ú R I

ANGÉLICA DE MORAES | BRASIL

Crítica de artes visuais, curadora e jornalista, trabalha para o jornal "O Estado de S. Paulo", é editora da publicação "Caderno T" e escreve para a revista "Bravo!". Integrou o júri da XX Bienal de São Paulo e foi curadora da exposição de Regina Silveira (Masp, 1996), das coletivas "Território Expandido" I e II (SESC Pompéia, 1999 e 2000), e das mostras "Fronteiras" (Instituto Itaú Cultural, 1998) e "Por Que Duchamp?" (Paço das Artes, 1999). Organizou a edição do livro "Regina Silveira: Cartografias da Sombra" e integrou a primeira equipe de coordenação curatorial do programa de mapeamento de talentos "Rumos Visuais Itaú Cultural" (1999-2001).

CLAUDIA GIANNETTI | ESPANHA

Curadora, teórica e escritora, a brasileira Claudia Giannetti dirige desde 1998 o MECAD\Media Centre d'Art i Disseny, em Barcelona, na Espanha. Especialista em media art, ela também foi responsável, de 1993 a 1999, pela Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, na mesma cidade, primeiro centro de arte eletrônica na Espanha. Claudia contribui regularmente para publicações especializadas, é autora de quatro livros dedicados às relações entre arte e tecnologia, além de editar também o Mecad Electronic Journal, revista on-line disponível em www.mecad.org/e-journal. Como curadora, já organizou exposições na Espanha e no México, além de já ter integrado o júri de festivais em diferentes países da Europa.

HANK BULL | CANADÁ

Curador e artista cujo interesse principal são as redes de comunicação e a arte colaborativa, é diretor do Vancouver Centre for Contemporary Asian Art (Centre A, criado em 1999), e membro da Western Front Society, ambos em Vancouver, no Canadá. Sua obra é marcada por um estilo baseado nas telecomunicações, na colaboração com outros artistas e na performance, já tendo utilizado recursos como música eletrônica, rádio, textos em diferentes línguas e projeções. Participou de mostras coletivas na Bienal de Veneza, na Documenta de Kassel e no Museu de Arte Moderna de Nova York. Produziu, nos últimos anos, projetos com artistas no Japão, na Indonésia, nas Filipinas e na China.

JOSÉ-CARLOS MARIÁTEGUI | PERU

Cientista e teórico da mídia, foi o organizador do Quinto Festival Internacional Vídeo/Eletrônica/Arte, realizado este ano em Lima, reunindo artistas e pensadores de todo o mundo. Preside a Alta Tecnología Andina (ATA), uma organização sem fins lucrativos que tem como objetivo desenvolver uma nova cultura

na América Latina, baseada na mídia eletrônica. Também é o co-criador de obras como "Tupac Amauta", um vídeo-poema-ópera de Gianni Toti em colaboração com o CICV Centre de Recherche Pierre Schaeffer Montbéliard-Belfort, Hérimoncourt (França). É autor ainda de uma série de textos incluídos em publicações como "Techno-revolution: False evolution?" (na Inglaterra) e no livro "De la pantalla al arte transgênico" (Argentina).

PRIAMO LOZADA | MÉXICO

Curador do Laboratorio Arte Alameda, na Cidade do México, é um dos mais ativos promotores da videoarte no país. Já organizou na instituição exposições individuais de Eder Santos (Brasil) e Takahiko Jimura (Japão). Inaugurado em novembro de 2000, o Laboratorio Arte Alameda é um centro de artes cujo foco é a produção contemporânea. Em 1999, Lozada foi curador da primeira edição do Vidarte, Festival de Vídeo y Artes Electrónicas, realizado no Centro Nacional de las Artes do México. Em 2000, participou como curador convidado do festival Videoformes, em Clermont-Ferrand, do Interferences, em Belfort (ambos na França), e do Mediaterra, em Atenas, na Grécia.



JURY

ANGÉLICA DE MORAES | BRAZIL

Visual arts critic, curator and journalist, works for the "O Estado de S. Paulo" newspaper and is the editor of the "Caderno T". Also writes for "Bravo!" magazine. Was part of the 20th São Paulo Biennale and curated the Regina Silveira exhibition at Masp (1996), the collective show "Território Expandido [Expanded Territory]" I and II (SESC Pompéia, 1999 and 2000), as well as the shows "Fronteiras" (Instituto Itaú Cultural, 1998) and "Por Que Duchamp? [Why Duchamp?]" (Paço das Artes, 1999). Organised the edition of the book "Regina Silveira: Cartografias da Sombra [Regina Silveira: Cartography of Shadows]" and was part of the first curatorial co-ordination team of the "Rumos Visuais Itaú Cultural" mapping programme (1999-2001).

CLAUDIA GIANNETTI | SPAIN

Curator, theoretician and writer, Brazilian-born Claudia Giannetti is director of the MECAD\ Media Centre d'Art i Disseny in Barcelona, Spain, since 1998. A specialist in media art, she was also responsible, from 1993 to 1999, for the Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, the first centre for electronic art in Spain, also based in Barcelona. Claudia has regularly contributed to specialised publications, and has written four books dedicated to the relationship between art and technology, besides editing the Mecad Electronic Journal, an on-line magazine available at the address <http://www.mecad.org/e-journal>. As a curator, Giannetti has organised exhibitions in Spain and Mexico, besides sitting as juror in many festivals in diverse European countries.

HANK BULL | CANADA

Artist and curator whose interest include communication networks and collaborative art. Director of Vancouver Centre for Contemporary Asian Art (Centre A, created in 1999) and a member of Western Front Society, both in Vancouver, Canada. His work is characterised by a grounding on

telecommunications, by the collaboration with other artists and by performance. He has used electronic music, radio, text in different languages and also has used projections. Bull has participated in group shows at the Venice Biennale, Kassel Documenta and MOMA New York. Has produced over the last few years projects with artists in Japan, Indonesia, the Philippines and China.

JOSÉ-CARLOS MARIÁTEGUI | PERU

Scientist and media technician, organised the 5th Video/Electronic/Art International Festival this year in Lima, Peru, bringing together artists and thinkers from all over the world. President of Alta Tecnología Andina (ATA), a non-profit organisation aiming at the development of a new culture for Latin America, based on electronic media. Co-creator of works such as "Tupac Amauta", a video-poem-opera by Gianni Toti, in collaboration with the CICV Centre de Recherche Pierre Schaeffer Montbéliard-Belfort, Hérimoncourt (France). Author of texts for publications such as "Techno-revolution: False evolution?" (in the United Kingdom) and of the book "De la pantalla al arte transgénico [From the Screen Transgenic Art]" (Argentina).

PRIAMO LOZADA | MEXICO

Curator of the Laboratorio Arte Alameda, Mexico City, is one of the most active promoters of video art in the country. Has organised solo shows by Eder Santos (Brazil) and Takahiko Iimura (Japan). Laboratorio Arte Alameda, opened in 2000, is an art centre which focus of contemporary art production. In 1999, Lozada was curator of the first edition of Vidarte, part of the Festival de Video y Artes Electrónicas, held at Centro Nacional de las Artes do México. In the year 2000, was guest curator of the Videoformes festival, in Clermont-Ferrand, of Interferences, in Belfort (both in France), and of Mediaterra in Athens, Greece.



As obras de Carmela Gross podem ser feitas de pedras, usar dobradiças como elementos para composição, ter tecido como suporte. Nascida em São Paulo em 1946, oriunda de uma geração que desempenhou papel artístico e político fundamental a partir dos anos 60, ativa na luta pela liberdade de expressão durante os anos de regime militar no Brasil, ela é também uma incansável pesquisadora de materiais e de processos de criação. Experimental, serial – trafega com desenvoltura por um universo que inclui a repetição do gesto, o que resulta em obras de impressionante impacto visual –, é a artista convidada para criar o Troféu Videobrasil. Um encontro natural em uma edição em que a ruptura parece ser a palavra-chave. Afinal, Carmela Gross, que já incorporou buracos no asfalto em uma de suas instalações, é autora também de trabalhos interativos, como no caso de "Hélice", do início dos anos 90, em que a participação do visitante transforma a obra. Neles, a própria construção das peças – móveis, às vezes dobráveis – parece convidar ao toque e, assim, deflagrar a experiência artística.

Carmela Gross' works can be made of stones, use door hinges as compositional elements or have cloth as its support. Born in São Paulo in 1946, of a generation who played a crucial artistic and political role from the 60's, active in the struggle for freedom of expression during the years of military dictatorship in Brazil, she is also a tireless researcher of materials and of creation processes. Experimental, serial – she moves with ease within a universe that includes the repetition of the gesture, which results in works of impressive visual impact –, Carmela is the artist invited to create Videobrasil Trophy. A natural meeting in an

edition in which the word rupture seem to be the key-word. After all, Carmela Gross, who has incorporated holes in tarmac in one of her installations, is also the author of interactive works, such as the case of "Hélice" [Helix], in the early 90's, in which the participation of the visitor transformed the work. In them, the very construction of the work – mobile, sometimes folding – seems to invite touch, thus sparking the artistic experience.

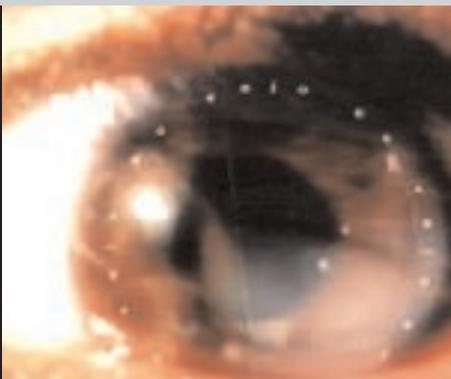
o b r a s



15 MARCH 2001 | 15 DE MARÇO DE 2001
4MIN41 | MALCOLM PAYNE | ÁFRICA DO SUL | 2001 | VÍDEO

O trabalho tem o formato de um comercial informativo. Examina o debate sobre os direitos de propriedade intelectual e o controle exercido por corporações farmacêuticas no acesso a remédios para o tratamento de HIV/Aids no contexto sul-africano. A política americana é sublinhada no vídeo como texto contínuo. O hino nacional americano forma a base da trilha sonora.

The work uses the form of an infomercial. It examines the debate over intellectual property rights and the control exerted by global pharmaceutical companies over the access to affordable HIV/Aids drugs, in the South African context. US policy is highlighted in the video in the form of streaming text. The US national anthem forms the basis of the sound track.



5

12 MIN | ANDRÉ AMPARO, FRANCISCO DE PAULA CASTRO NETO, RODRIGO MINELLI, MARÍLIA ROCHA, CLAUDIO SANTOS E MARCELO BRAGA | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

O excesso de imagens do mundo contemporâneo nos deixa insensíveis à miséria humana. Já não acreditamos no que vemos e aquilo que vemos não nos diz quase nada. Seis videoartistas exploram seus sentidos numa reflexão sobre a maneira pela qual percebemos e sentimos o mundo.

A COMMON ANCESTRAL STRANGER UM FORASTEIRO ANCESTRAL COMUM

MARCIA VAITSMAN | BRASIL - ALEMANHA | 2001 | CD-ROM

A primeira página da obra é o retrato de um homem em tamanho real (1,70 m). É preciso arrancar sua pele para buscar ícones que permitem conhecer o único personagem da história: "o forasteiro". Através desses ícones, uma espécie de tatuagens móveis, o usuário pode penetrar em fragmentos de seus pensamentos, dúvidas a respeito de sua origem e crenças obscuras.



A RAINHA AMARGOU | THE QUEEN TURNS BITTER

2MIN46 | RAMON NAVARRO SOUTO | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

Uma rainha da favela brasileira e suas escravas lésbicas. O Rei Naldo as assedia, a rainha é substituída, mas a ex-escrava acaba trocando o marido por uma mulher.

A TRAVESSIA | THE PASSING

2MIN20 | JOÃO QUINTINO | BRASIL-SP | 2001 | VÍDEO

A longa travessia de um homem que percorre o universo a nado, tendo como trilha sonora a música do grupo britânico Radiohead.



AMÁLIA POR NÓS | AMÁLIA FOR US

5 MIN | RITA NUNES | PORTUGAL | 1998 | VÍDEO

Homens e mulheres de diferentes idades cantam "Barco negro", de Amália Rodrigues. Suas vozes, porém, não são ouvidas. Em seu lugar, a música na voz da artista.

16TH AND MISSION | RUAS MISSION E 16^A

JEAN DUGAN, ANDY SLOPSEMA E ERIC RODENBECK
EUA | 2001 | WEBART
www.16thandmission.com

Se pudéssemos visualizar o grau com que o digital coexiste com o físico num ambiente urbano, qual seria o resultado? A esquina das ruas 16^a e Mission, em San Francisco, está no centro de uma das mais públicas transições dos Estados Unidos. O bairro de Mission em particular têm sofrido grandes mudanças em termos sociais e arquitetônicos, na maior parte resultante das forças diretamente relacionadas à tecnologia digital.

If we could visualise the degree to which the digital coexists with the physical in an urban environment, what would it look like? The corner of 16th Street and Mission Street in San Francisco sits at the centre of some of the most public urban transition happening in America. The Mission neighbourhood in particular has been subject to radical social and architectural upheaval – largely as a result of forces directly relating to digital technology.

The excess of images in contemporary world leaves us insensitive to human misery. We no longer believe in what we see and that which we do see doesn't really tell us much. Six video artists explore their senses in a reflection on the way we perceive and feel the world.

The first page of this multimedia is a portrait of a man in real size (1,70 m). You have to drag the skin off the man to look for icons, the only way to get to know the character of the story: "the stranger". Through these icons, sort of moving tattoos, the user can get into the stranger's fragments of thoughts, doubts about his exact origin and obscure beliefs.

A Brazilian shanty town queen and her lesbian slaves. King Naldo harasses them, the queen is replaced, but the ex-slave ends up exchanging her husband for a woman.

The long trip of a man crossing the universe swimming to the sound of British pop group Radiohead.

Men and women of different ages sing "O Barco Negro" [The Black Boat], by Amália Rodrigues. Their voices, though, are not heard; instead, the music is delivered by the deceased artist.

**ÂNGULO | ANGLE**

12 MIN | LIDIO SOHN E PILAR DE ZAYAS BERNANOS | BRASIL-RO
| 1999 | VÍDEO

Um ser solitário que, entre a razão e a loucura, busca intensamente compreender seus delírios e pesadelos conflitantes, criando um clima de tensão, temor e suspense.

**ANTECIPANDO O ABSURDO
| ANTICIPATING THE ABSURD**

6MIN45 | LUIZ EDUARDO JORGE | BRASIL-GO
| 2001 | VÍDEO

No fim de setembro de 2000, o Hospital de Custódia e Tratamento Psiquiátrico de Goiânia seria inaugurado, reeditando assim o que era considerado por alguns erros cometidos no passado. Esse vídeo registra o protesto do Conselho Regional de Psicologia – 9ª Região –, que levou, no dia 16 de março de 2001, o Ministério Público do Estado de Goiás, Agência Goiana do Sistema Prisional, e entidades civis a oficializarem a interdição da obra.

**ARC OF DESCENT | ARCO DE DESCENSÃO**

10MIN06 | GEOFFREY WEARY | AUSTRÁLIA | 2001 | VÍDEO

Filmado no santuário e museu da guerra Yasukuni, em Tóquio, o trabalho explora as superfícies das fotos em preto e branco de pilotos suicidas camicases expostas em vitrines. Os retratos dissolvem-se e transformam-se em imagens oníricas de sinais de néon, cidade, material de arquivo retrabalhado e corvos voando sobre paisagens enevoadas.

AT THE BACK | NOS FUNDOS

32MIN | AVI MOGRABI | ISRAEL | 2000 | VÍDEO

Uma estranha perseguição pelas ruas de cidades do Japão.

**AMÉM | AMEN**

1MIN46 | GUSTAVO RUSSO E THOMAS LARSON | BRASIL-SP
| 2000 | VÍDEO

Colagem de depoimentos de crianças em situação de risco, transpostos como narrativa para a animação de um boneco em stop-motion.



A lonely being who, between reason and madness, intensely tries to understand his delusions and nightmares, creating an atmosphere of tension, fear and suspense.



At the end of September 2000 the Psychiatric Treatment and Custody Hospital of Goiânia would be opened, thus incurring in what was seen by some as mistakes made in the past. This video records the protest of the Regional Psychology Council (9th Region), which led, on the 16th of March 2001, the State of Goiás Public Ministry, the Agency for the Prison System of Goiás and civil organisations to officialise the interruption of the building works.

ANTONIO DIAS

RARA DIAS E TATIANA CERVEIRA | BRASIL-RJ | 2001
| CD-ROM

Antonio Dias, um dos principais nomes do cenário artístico brasileiro, criou uma obra tão significativa quanto enigmática, cujo sentido parece indecifrável à primeira vista, mas que, simultaneamente, sugere a presença de uma mensagem. Este CD-ROM é uma leitura multimídia da obra do artista, que há quatro décadas trabalha com diversos suportes: telas, filmes super-8, textos, instalações, registros sonoros e gimmicks. No trabalho não há biografias ou ensaios críticos, apenas associações audiovisuais, significativas e enigmáticas.

Antonio Dias, one of the main names in Brazilian stage design, has created an oeuvre as significant as it is enigmatic. Its meaning seems at first indecipherable but it simultaneously suggests the presence of a message. This CD-ROM is a multimedia reading of the artist's work, which ranges over four decades and uses many supports – canvas, super-8 films, texts, installations, sound recordings and gimmicks. There is no biography or critical essays here, only audio-visual associations, meaningful and enigmatic.

Filmed at the Yasukuni war shrine and museum in Tokyo. The work explores the surfaces of haunting black and white photographic portraits of Kamikaze suicide pilots placed in glass covered cabinets in the museum. The photographic portraits dissolve in and out of dreamy night time footage of floating neon signs, city, reworked archival footage and the ominous presence of black crows flying through misty landscapes.

A strange pursuit through the streets of Japan.

BAHIA

26 MIN | MÔNICA SIMÕES | BRASIL-SP | 1999 | VÍDEO

Documentário sobre a cidade de Salvador, abordando temas do cotidiano: gente, arquitetura, comida, meios de transporte, luz, cor e ícones. A trilha sonora é recheada de sons e ritmos locais, de músicas de compositores baianos contemporâneos, passando do erudito ao experimental.

**BANG-BANG**

2MIN22 | ROMULO STEFFANO WANDERLEY FRAGA | BRASIL-MT | 2000 | VÍDEO

Num lixão, um menino, ao velho estilo western americano, duela com um urubu. Após um movimento em falso da ave, o menino se consagra vencedor.

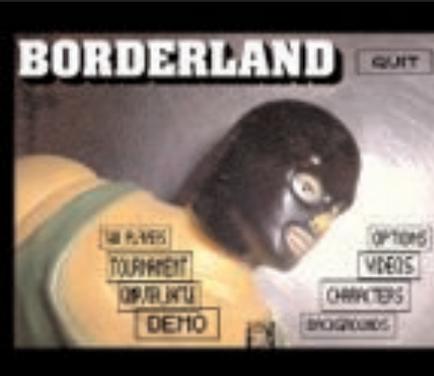
A documentary about the city of Salvador focusing on a few issues present in our daily lives: people, architecture, food, means of transportation, light colour and icons. The soundtrack is stuffed with local sounds and rhythms, as well as music by composers from Bahia and contemporary, ranging from the classical to the experimental.

In a rubbish dump, a boy in true Western show-down style duels with a vulture. After a false move by the bird, the boy becomes the victor.

**BERLIN: BEEN THERE/TO BE HERE**| BERLIM: ESTIVE LÁ/ESTAR AQUI
13 MIN | CLAUDIA ARAVENA ABUGHOSH | CHILE
| 2000 | VÍDEO

As experiências pessoais de uma migrante em seu encontro com a cidade de Berlim: ela vem de um país onde a amnésia é uma doença social e encontra uma cidade onde a memória pode penetrar.

The personal experiences of a migrant in her encounter with the city of Berlin: she comes from a country where amnesia is a social disease and finds a city where memory can penetrate.

**BORDERLAND | ZONA FRONTEIRIÇA**

HART LAURENT E ALMA JULIEN | FRANÇA | 1999 | CD-ROM

"Zona fronteiriça" é uma caricatura da representação da violência no videogame. Imagens reais são usadas nessa crítica.

"Borderland" is a caricature of the representation of violence in video game. Real images were used for critical purposes.



BORN IN HONK KONG WITH MY OWN TECHNICS
2000 | NASCIDO EM HONG KONG COM MINHAS
PRÓPRIAS TÉCNICAS 2000
4MIN30 | LOYA SHAN | CHINA | 2000 | VÍDEO

Um tributo aos skatistas e aos DJs de Hong Kong.

A tribute to the Hong Kong skaters and DJs.

**BROOKLYN BRIDGE | PONTE DO BROOKLYN**

8 MIN | MARCIA ANTABI | BRASIL-RJ | 1998 | VÍDEO

"Brooklyn Bridge" é uma espécie de "explosão" na vida de uma pessoa: as dúvidas, os medos e as decisões de uma mulher contemplando a gravidade da cultura enquanto se prepara para voltar para casa após cinco anos em Nova York.

"Brooklyn Bridge" is a kind of "explosion" in the life of a person: the doubts, the fears, the decisions of a woman contemplating the gravity of culture as she prepares to depart for home after a five-year absence in New York.

CARTAS DA MÃE | LETTERS TO MUM30 MIN | MARINA WILLER E FERNANDO KINAS | BRASIL-PR
| 2000 | VÍDEO

"Cartas da Mãe" é uma crônica sobre o Brasil dos últimos trinta anos, contada a partir das cartas que o cartunista Henfil escreveu para sua mãe, Dona Maria. Além das cartas – lidas em off pelo ator e diretor Antonio Abujamra –, artistas, políticos e amigos do cartunista (como Luis Fernando Veríssimo, Angeli, Laerte, Zuenir Ventura e Lula) falam sobre a trajetória de Henfil dos anos da ditadura militar até sua morte, em 1988.

**CEM ÁRVORES EM SÃO PAULO SEM ÁRVORES | A HUNDRED TREES IN TREELESS SÃO PAULO**

4MIN25 | CARLOS SEREJO, RICARDO COELHO, SILVIO ARIENTE, FERNANDO MASTROCOLLA E LUIS HENRIQUE GUERRA | BRASIL-SP | 2001 | VÍDEO

De São Miguel Paulista ao centro de São Paulo e além, éramos guiados apenas pelas fileiras de árvores. Sua complexidade, glorificada na poesia de Arnaldo Antunes: "As árvores são fáceis de achar, elas ficam plantadas no lugar". "Elas são maiores mas ocupam menos espaço." Menos e menos espaço. O traço brincalhão, às vezes duro e quase real, unido por acaso entre as diferenças de três designers, tornando-se um alerta.

**CARNE DE PALABRAS 5 POEMAS LÚDICOS SOBRE AMOR | WORD FLESH 5 LUDIC POEMS ABOUT LOVE**

LILIA PÉREZ ROMERO | MÉXICO | 2001 | CD-ROM

"Carne de Palabras" é um auto-executável interativo aqui apresentado em sua versão para CD, mas também um híbrido para CD/web, graças ao software usado em sua elaboração. Fala de amor como um jogo doloroso, em que todos perdem alguma vez. Fala ainda de relacionamentos e da comunicação através de uma interface familiar: a do jogo de computador/mecânico.

**BY THE WAY | A PROPÓSITO**

5MIN30 | ANNA DAVIS E ATSUSHI OGATA | AUSTRÁLIA - JAPÃO | 1999 | VÍDEO

Vídeo que explora o espaço nos momentos de troca íntima. Dois personagens, um homem e uma mulher, viajam juntos. Mas, para onde vão? O que vêem? A natureza exata do relacionamento não é clara. As imagens efêmeras, os sons flutuantes, os diálogos sutis e por vezes brincalhões emergem às margens da narrativa, refletindo sobre momentos de conexão incidental.



Video that explores the space within intimately shared moments. Two characters, a woman and a man, travel together, but where they go, what they see, and even the exact nature of their relationship remain unclear. The ephemeral imagery, floating soundtrack, and the characters' subtle and at times playful dialogues move along the wayside, reflecting on human moments of incidental connections.

"Word Flesh" is an interactive self-executable here presented in its CD version, but also a hybrid for CD/web due to the software used in its elaboration. It deals with love as a painful game, one in which everyone loses some time. It deals with relationships and communication through a very familiar interface: that of the computer/mechanical games.

"Letters to Mum" chronicles the past thirty years in Brazil, told in the form of letters by cartoon artist Henfil to his mother Dona Maria. They establish a dialogue with images of Brazil today. Besides the letter being read in a voice-over by director and actor Antonio Abujamra – artists, politicians and friends (Luis Fernando Veríssimo, Angeli, Laerte, Zuenir Ventura, Lula) speak of Henfil's life from the years of the military dictatorship until his death in 1988.

From São Miguel Paulista to the center of São Paulo and beyond, we were led only by the lines of the trees. Their complexity, glorified in the poetry by Arnaldo Antunes: "The trees are easy to be found, they keep planted on the ground", "They are bigger but they occupy less space". Less and less space. The playful trace, sometimes rough and almost real, united by chance among the difference from the three designers becoming an alert.



The aged granddad, bed-ridden, says a poem. The video announces: "Spring, the last stop for granddad", as we watch daily routine unfold.

CHANTE, ROSSIGNOL CHANTE... | CANTA, ROUXINOL CANTA... | SING, NIGHTINGALE SING

3MIN30 | PEDRO DE ALMEIDA | PORTUGAL | 2000 | VÍDEO

Os momentos de uma estrela na casa: um homem dubla uma música cantada pela irmã de quinze anos.





CLANDESTINOS | CLANDESTINE
11MIN34 | PATRICIA MORAN | BRASIL-SP | 2001 | VÍDEO

No final da década de 60, os jovens brasileiros que lutaram por igualdade social tiveram seus direitos de liberdade negados. "Clandestinos" é um documentário sobre sonhos, ideais, erros e medos de um período histórico. Será que eles acabaram?



CONCEPÇÃO | CONCEPTION
16 MIN | CARLOS NADER | BRASIL-SP | 2001 | VÍDEO

Um vídeo sobre a concepção do próprio vídeo e da própria vida. O trabalho sugere que tudo aquilo que é concebido transcende a divisão entre mundo exterior e interior.

**DELICADO COMO DESAYUNO
| AS DELICATE AS BREAKFAST**
2MIN30 | RICARDO SUAREZ PAREYON AVELEYRA
| MÉXICO | 1998 | VÍDEO

Obra que mistura imagens em vídeo e animação.



DEMENS

4MIN25 | MARCELO BRAGA | BRASIL-MG | 2001 | VÍDEO

Lúdica celebração noturna. Loa às luas. A idéia de igualdade que não podemos prescindir e o muting entre a idéia e o real. Todos os indivíduos são portadores dos mesmos direitos fundamentais. Os riscos de um delírio existem sempre. "Ser *Homo sapiens* implica ser igualmente *demens*" (Edgar Morin).



CHATROOM

4MIN45 | PEDRO CAMPOS VILELA E PAULO CAMPOS VILELA | BRASIL-MG | 1999 | VÍDEO

Animação inspirada nas salas de bate-papo da internet. Os personagens representam pessoas com as mais variadas personalidades.

COMMUNIMAGE.CH

CALC (CASQUEIRO ATLANTICO LABORATORIO CULTURAL) E JOHANNES GEES | ESPANHA - SUÍÇA | 1999 | WEBART
www.communimage.ch

Projeto artístico na internet iniciado em julho de 1999. Desde então, conta com 11 mil contribuições (imagens) de mais de 1.400 pessoas (artistas ou não) de mais de 80 países. Trata-se de uma imagem colaborativa, constituída por milhares de outras imagens que, juntas, formam um mosaico sempre em expansão.



A video about the conception of video and of life itself. This work suggests that all that is conceived transcends the division between the external and interior worlds.



Work bringing together video and animation footage.

"Chatroom" is an animation inspired in the internet chatrooms. The characters represent people in their most varied personalities.

By the end of the 60's young Brazilians who fought for social equality had their rights to freedom denied. "Clandestinos" is a documentary film about dreams, ideals, mistakes and fears of a historical period. Are they over?

A collaborative internet art project that started in July 1999 and has since then 11,000 contributions (images) from more than 1,400 individuals (artists and non-artists) from more 80 countries world-wide. It is a collaborative image, built of thousands of single images. Together the pictures form an ever expanding quilt of images.

A ludic night celebration. Praise to the moons. The idea of equality without which we cannot do and the muting between the idea and the real. All individuals hold the same fundamental rights. The risks of a delirium are always there. "To be a *Homo sapiens* equally implies in being *demens*" (Edgar Morin).



DON'T FLY TOO HIGH: BOX | NÃO VOE MUITO ALTO: CAIXA
2 MIN | CLIVE VAN DEN BERG | ÁFRICA DO SUL | 2000 | VÍDEO

O vídeo tem como tema o amor. No caso, o que une pai e filho. O pai do artista se suicidou quando ele ainda era um adolescente. O autor foi até o local da morte, uma cachoeira, e começou a filmar. No fim, a água serve de fundo para uma figura (o próprio artista) segurando outra imagem de uma pessoa fragmentada. O vídeo fala da perda e a persistência do assunto.

DZIGA'ROM | DZIGA'ROM
WIES HERMANS E PETER MISSOTTEN | BÉLGICA | 1999 | CD-ROM

Mais de cinquenta artistas de mídia flamengos e cerca de 400 trabalhos são apresentados no CD-ROM. Através de uma interface divertida pode-se percorrer imagens still e também clips. O usuário "profissional" pode procurar por nomes ou títulos de obras, enquanto o leigo descobrirá novos e interessantes trabalhos de arte, através de uma interface do tipo jogo.

EL EFECTO KULESHOV – LA PRODUCCIÓN DE SENTIDO | THE KULESHOV EFFECT – THE PRODUCTION OF MEANING
9 MIN | JACOBO SUCARI | ARGENTINA | 1999 | VÍDEO

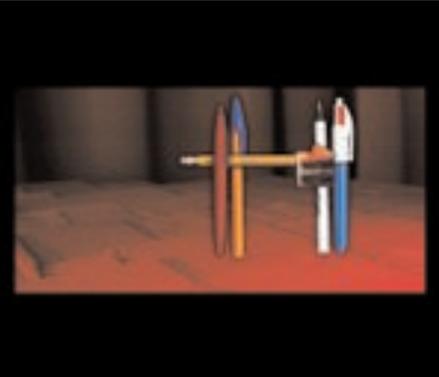
O vídeo constrói uma narração/ensaio sobre a linguagem com base na imagem, e como essa colagem narrativa incide sobre nossa noção de realidade. A partir da junção de material pessoal e de arquivo, som e imagem, o vídeo segue a trama do subjetivo – espaços diversos e novas perspectivas do que foi vivido ao longo dos anos – e do sentido por meio dos vários canais de representação: a televisão, a imprensa e o cinema.

DES FANTASTIK SUCRIC
2 MIN | VICTOR-HUGO BORGES E CLAUDIO NASCIMENTO | BRASIL-SP | 2001 | VÍDEO

Uma pequena fábula para adultos. Um garoto encantado com a magia do circo, que a todos surpreende com seu ingênuo talento. Um conto popular mostrado de uma forma estranhamente lírica.

DHKY – FOR MORE BETTER LIFE | DHKY – POR UMA VIDA BEM MELHOR
DAVID YU | EUA | 2001 | WEBART
www.dhky.com

Site pessoal do designer David Yu, que mora em Nova York. Ele explora a interseção entre o design e a interatividade, com idéias que, de outra forma, não poderiam se manifestar no trabalho comercial. Conceitualmente, sua obra examina a dualidade da educação bicultural e os estereótipos, a bastardização e a transformação em modismo da cultura asiática provocada pela comercialização e a mídia americana.



DREAM KITCHEN | COZINHA DOS SONHOS
LEON CMIELEWSKI E JOSEPHINE STARRS | AUSTRÁLIA | 1999 | CD-ROM

"Cozinha dos sonhos" é uma animação interativa incorporando técnicas de 3D e stop-motion. Tudo começa em uma cozinha assepticamente limpa, como numa propaganda de um produto de limpeza. Por baixo da superfície há uma zona paralela habitada por objetos animados. A zona subterrânea pode ser interpretada de várias maneiras: um catálogo de horrores, um gabinete de memórias, um arquivo de fantasias. Cada visita ao submundo causa uma diminuição na limpeza da cozinha, que acaba por tornar-se o lugar de uma obscena experiência científica doméstica.

A little tale for grown-ups. A boy entranced by the circus' magic surprises all with his naive talent. A popular tale shown in a uncanny lyrical way.

Personal site of New York based designer David Yu, exploring the intersection of design and interactivity, giving a home to ideas that would otherwise not be able to manifest themselves in client-driven design. Conceptually the work is an examination of the duality of a bi-cultural upbringing and of the stereotypes, bastardisation and trendification of Asian culture through commercialisation and media in America.

This piece begins with the subject of love. In this instance it is the love between a father and son. The artist's father killed himself when he was a teenager. He travelled to the site of his death, a waterfall, and started shooting footage there. In the end the water forms a backdrop to the figure (the artist) holding another image of a fragmenting figure. It is in general terms about loss and the persistence of that subject within us.

"Dream Kitchen" is an interactive animation incorporating both 3D and stop motion techniques. It starts in an antiseptically clean kitchen. Beneath the surface runs a parallel interior zone populated with inspirited objects. The subterranean zone could be interpreted in many ways: a catalogue of dread, a cabinet of memories, an archive of fantasies. Each visit to the underworld causes the sparking kitchen to degrade, ultimately becoming an obscene domestic science experiment.

More than fifty Flemish media artists and some 400 works of art are introduced in the CD-ROM. By means of playful interfaces one can browse through stills and clips. The "professional" user can search for familiar names or titles, while the layman will discover new interesting works of art, via gaming interface.

The video builds a narration/essay about language based on image, and how this narrative collage interferes with our notion of reality. From the mixture of personal and archive footage, sound and image, the video follows the plot of the subject – diverse spaces and the perspectives of what has been lived throughout the years – and meaning through many channels of representation: cinema, television and the Press.



EM NOME DO PAI E DO FILHO
| IN THE NAME OF THE FATHER AND SON
7MIN45 | FRANCISCO DE PAULA CASTRO NETO
| BRASIL-MG | 2001 | VÍDEO

A memória e o peso da hereditariedade. Os lapsos e as lembranças remotas, e, principalmente, a falta. "Em Nome do Pai e do Filho" é a construção da identidade através da memória e do olhar alheio. É a procura do presente no passado vivido por outros.



EN LA PENUMBRA | IN THE SHADE
5 MIN | MARTÍN MUCHA | PERU | 2000 | VÍDEO

Uma conversa telefônica transforma-se numa discussão sobre memórias, sexo, frigidez e o absurdo.



EN MEMORIA DE LOS PÁJAROS
| IN MEMORY OF THE BIRDS
18MIN35 | GABRIELA GOLDER | ARGENTINA
| 2000 | VÍDEO

Um mapa da Argentina, imagens de família e da infância. O ano é 1976, a ditadura militar é instaurada no país quando a autora tinha cinco anos de idade. Em dois quadros, revezam-se memórias do passado e militares nas ruas. Depoimentos sobre medo, tortura e crueldade se alternam no vídeo.

ESOTH ERIC [OFF-LINE/ON-LINE PROJECT]
| ESOTH ERIC [PROJETO OFF-LINE/ON-LINE]
CALIN MAN | ROMÊNIA | 2000 | WEBART
www.v2.nl/esoth-eric

O projeto "Esoth Eric" foi desenvolvido sobre uma dada equação que tem 1, 0 ou -1 como resultado. Aplicado à vida e ao trabalho de um personagem imaginário do arquivo reVoltaire, a equação desenvolve e revela novo trabalho. A equação pode ser resolvida linear ou aleatoriamente de três maneiras distintas [off-line & on-line].



The "Esoth Eric" project has been developed on a given equation having 1, 0 or -1 as a result. Applied to the life and work of an imaginary character from the reVoltaire archive, or to any other author, or to the archive itself, the equation develops and reveals new work. The equation can be solved linearly or randomly in three distinctive ways [off-line & on-line].



EU NÃO POSSO IMAGINAR | I CAN'T IMAGINE
23MIN03 | LUCAS BAMBOZZI | BRASIL - UK | 2000 | VÍDEO

Obra experimental que envolve situações captadas ao acaso, ficção e realidade. Ao longo da narrativa, um jogo de impressões e auto-expressão, são desenvolvidas várias possibilidades de elaboração de sentido, procurando a transposição para a imagem de sensações geralmente consideradas não verbalizáveis. Como diz uma das personagens, "É apenas a idéia de como contar uma coisa que é tão difícil de entender e ao mesmo tempo tão simples".

Experimental work involving situations captured at random, fiction and reality. Throughout the narrative, a play of impressions and self-expression, various possibilities of meaning elaboration are developed, trying to transpose to the image feelings not normally considered possible to be verbalised. As one of the characters say: "It is only the idea of how to tell something that is so difficult and at the same time so easy to understand".



EYE CONTACT | OLHO NO OLHO
8MIN17 | MERILYN FAIRSKYE | AUSTRÁLIA | 2000 | VÍDEO

Mil pessoas foram fotografadas entre novembro de 1992 e janeiro de 2000. Cada uma fechava os olhos ao ser fotografada. Elas forneceram nome, ocupação e país de origem. No vídeo estão algumas delas.

A thousand people were photographed between November 1992 and January 2000. Each person closed their eyes before being photographed. They gave their name, occupations and country of birth. These are some of them.

Memory and the weight of hereditary inheritance. The lapses and remote remembrances. And, chiefly, the lack. "In the Name of the Father and Son" speaks of the building of identity through memory and of the other's gaze. It's the search of the present in the past lived by others.

A telephone conversation becomes a discussion about memories, sex, frigidity and absurd.

A map of Argentina, family and childhood memories. The year is 1976, when the military dictatorship takes over and the author is five years old. In two frames, memories of the past and military in the streets alternate. Testimonials of fear, torture and cruelty succeed one another.



**FAKESHOP – VARIOUS URLS | FAKESHOPS
– VÁRIAS URLS**
JEFF GOMPERTZ | EUA | 2001 | WEBART
www.fakeshop.com

O trabalho é um registro visual do que acontece quando certas coisas são conectadas a outras e das ocorrências espontâneas e efêmeras que acontecem enquanto o computador trabalha. Usando formas de transferência eletrônica de audiovisual específicas para o computador, foi criada uma ferramenta teatral para permitir a transmissão simultânea de informação digital em tempo real.



**FRAGMENTO, PEDAÇO, RECORTE | FRAGMENT,
PIECE, CUT OUT**
5 MIN | JOANA PMR OLIVEIRA, FERNANDO AMERICANO E HUDSON
VIANNA | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

O olhar sobre uma noite que poderia se passar em qualquer lugar do mundo. Algumas peculiaridades, entretanto, identificariam características brasileiras. Trabalho experimental.

**FRAMED BY CURTAINS | ENQUADRADO
POR CORTINAS**

11MIN15 | EDER SANTOS | BRASIL-MG | 1999 | VÍDEO

Visões distorcidas da cidade de Hong Kong, diálogos à espera de um real entendimento entre Ocidente e Oriente. Um reenquadramento da paisagem urbana e caótica da cidade logo após a sua devolução à China. Como alguém que observa da janela e refaz a realidade a seu modo, o vídeo reflete a visão subjetiva do autor das cenas cotidianas.



FANTASTIC PRAYERS | REZAS FANTÁSTICAS
CONSTANCE DE JONG, TONY OURSLER E STEPHEN VITIELLO | EUA
| 2000 | CD-ROM

Um apanhado de textos da escritora/performer Constance De Jong, uma efígie eletrônica construída pelo artista Tony Oursler, com música e som do compositor Stephen Vitiello. "Rezas Fantásticas" descreve uma paisagem urbana marcada por memórias de vidas, objetos possuídos e descartados, e lugares habitados. Em seus oito ambientes mágicos, o usuário torna-se um visitante que, como um arqueólogo, é convidado a escavar e a desvelar narrativas fragmentadas, plenas de histórias físicas e psicológicas.



FUNQUIADA | FUNKIATE

3 MIN | RICA MENTEX, ELKA ANDRELO E KEKE TOLEDO | BRASIL-SP
| 2000 | VÍDEO

Os irmãos Gui e Júnior, do projeto drum'n'bass Drumagick, se separam. Um está no Japão, e o outro no Brasil. Mas isso não é motivo para deixarem de fazer música e estarem sempre conectados.

GENOMA 2020 | GENOMA 2020

1 MIN | ANDRÉS LIEBAN | BRASIL-RS | 2000 | VÍDEO

Uma versão bem-humorada sobre os perigos da manipulação genética na nossa rotina.

The work is a visual record of what happens when certain things are plugged into certain other things, and with the spontaneous occurrences and ephemera which occur while computer work is taking place. Using computer-specific strategies of electronic audio/visual transfer, we've endeavoured to build an electronic theatrical device, to create conditions in which the simultaneous transfer of digital information can occur in real time.

A collection of texts by writer/performer Constance De Jong, an electronic effigy constructed by artist Tony Oursler, music and sound by composer Stephen Vitiello. "Fantastic Prayers" describes an urban landscape that is inscribed with memories of lives, objects possessed or discarded, and places inhabited. In the eight magical environments of "Fantastic Prayers", the user become a visitor who, like an archaeologist, is invited to dig through and uncover fragmentary narratives, laden with physical and psychological histories.

A look over a night that could be taking place anywhere. Some peculiarities, however, identify its Brazilian character. An experimental work.

Distorted views of Hong Kong, dialogues between waiting for a real understanding between East and West. A re-framing of the chaotic cityscape just after the city was devolved to China. As someone who observes from a window and redoes reality in his way, the video reflects the subjective views of the author on daily scenes.

Brothers Gui and Junior from Drumagick's drum'n'bass project split. While one of them is in Japan, the other one is in Brazil. But that doesn't stop them from making music together and always being connected.

A humorous tale about the dangers of genetic manipulation in our daily lives.

GEOTOMIA | GEOTOMY

19 MIN | MARCELO GARCIA | BRASIL-SP | 2000 | VÍDEO

"Geotomia" trata do espaço e do corpo (geografia-anatomia) e investiga essa relação pelo trabalho da artista Priscilla Davanzo, sua interação com o que a circunda e com o outro. A busca de um lugar pela expo-imposição de sua arte e de seu corpo, tatuado com manchas de vaca, negando os valores da sociedade.

**GUETINHA E NORMANDA | GUETINHA AND NORMANDA**

6 MIN | MARA LIZ | BRASIL-RJ | 2001 | VÍDEO

Guetinha, uma menina de cinco anos que vive em Praga, está sempre questionando o universo de sua mãe ao lado de Normanda, sua barata de estimação. Série em três episódios.



"Geotomy" is about space and the body (geography-anatomy) and investigates this relationship through the work of Priscilla Davanzo, her interaction with the space around her and with the other. The search for a place through the expo-imposition of her art and her body, tattooed with cow-hide patterns, denying society's values.

Guetinha is a five-year-old girl who lives in Prague and is always questioning her mother's universe, side-by-side with Normanda – her pet cockroach. A three-part series.

**H.O. SUPRA SENSORIAL... A OBRA DE HÉLIO OITICICA | H. O. SUPER SENSORIAL... THE WORK OF HÉLIO OITICICA**

KATIA MACIEL | BRASIL-RJ | 1999 | CD-ROM

A partir das proposições de obra do artista Hélio Oiticica foi criado um CD-ROM como outra forma de experimentação da obra. O usuário navega através de uma interface cujos acessos reconfiguram os percursos num labirinto de cores, textos, projetos já previstos pelo artista.

From the propositions formulated by the artist Hélio Oiticica this CD-ROM was created as another form of experimenting his work. The user navigates through an interface which access avenues reconfigure the paths taken in a labyrinth of colours, texts, projects already foreseen by the artist.

**IF | SE**

5 MIN 40 | MARCUS VINÍCIUS NASCIMENTO E AGGÊO SIMÕES | BRASIL-MG | 1998 | VÍDEO

"If" realiza uma incursão por uma série de poemas (haikai) relacionados à visão, ao paladar, ao olfato, à audição e à consciência. Pontuam essa trajetória impressões e sensações.

I CAN NAME A CONSIDERABLE AMOUNT OF VEGETABLES IF THAT WOULD BE THE QUESTIONS | EU POSSO DAR OS NOMES DE UM CONSIDERÁVEL NÚMERO DE LEGUMES SE ESTAS FOSSEM AS PERGUNTAS

WIES HERMANS | BÉLGICA | 1999 | CD-ROM

Colagem interativa e pessoal de pequenos desenhos, uma viagem gnômica, jogos tolos e a busca por peças de Lego 6.

A personal, interactive collage of little drawings, a gnomonic journey, silly games and the search for Lego 6 blocks.

**IMATERIAIS | IMMATERIALS**

CELSO FAVORETTO, JESUS DE PAULA ASSIS, RICARDO ANDERÁOS, RICARDO RIBENBOIM E ROBERTO MOREIRA | BRASIL-SP | 1999 | CD-ROM

A obra tem como objetivos principais mostrar que a fronteira entre natural e artificial é cada vez menos precisa, mais fluida, e que o virtual, pelo menos para parte da população, vem sendo progressivamente assimilado ao cotidiano.

"If" is a foray into a series of poems (haikais) related to vision, taste, smell, hearing and to consciousness. Peppared throughout are impressions and sensations.

This work aims to show that the frontier between the natural and the artificial is increasingly less precise, more fluid, and that the virtual, at least for a section of the population, has been progressively assimilated to daily lives.

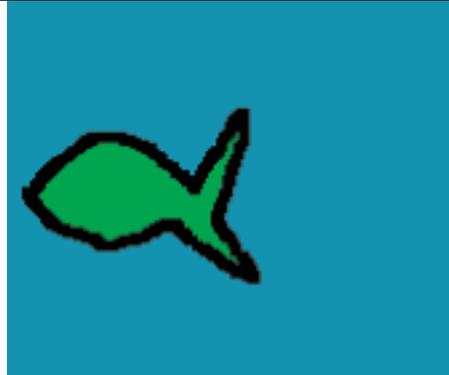
**IN CORPUS I**

1 MIN | CHRISTINE LIU | BRASIL-SP | 1999 | VÍDEO

Na cidade, o homem corre e perde a noção de tempo e espaço. Não vive mais o presente, está sempre se projetando no futuro, um tempo que ainda está por vir e, portanto, ainda efêmero. Perdeu o seu corpo, vive apenas em sua mente. Velocidade, ritmo, manchas, pulsações, movimento. Ruas e avenidas são corredores, passagens, grandes artérias que nos carregam de um lado a outro na cidade.

**INSTANT FUTURE | FUTURO INSTANTÂNEO**JULIET MARTIN | EUA | 2001 | WEBART
www.julietmartin.com/future

O site apresenta um minuto ampliado da vida da protagonista, mostrando que seu futuro era inevitável. Ela é uma mulher que sofreu de abuso emocional e sexual, e é retratada através de rabiscos animados. O espectador é levado a pensar se o futuro é inevitável ou maleável. É algo que pode ser moldado por nós mesmos ou é algo pré-determinado?

**INTER POESIA | INTER POETRY**PHILADELPHO MENEZES E WILTON AZEVEDO | BRASIL-SP
| 1998 | CD-ROM

Trabalho realizado em parceria com o poeta Philadelpho Menezes, já falecido, em que se procura questionar a problemática das narrativas não lineares. A idéia foi trabalhar, do ponto de vista do design da internet, e com as possibilidades disponíveis na época, uma nova poética da hipermídia articulando um sistema híbrido de texto, imagem e som.

ISTO É ARTE | THIS IS ART

CÉLIA CATUNDA | BRASIL-SP | 2001 | CD-ROM

O percurso educativo "Isto é Arte" é baseado nas dez perguntas mais frequentes sobre a arte moderna e contemporânea no Brasil, e visa fazer com que o jovem internauta conheça as principais transformações ocorridas nos conceitos da arte durante o século XX.

**IT HURTS ME EACH MINUTE | DÓI-ME A CADA MINUTO**

DU ZHENJUN | CHINA | 1999 | CD-ROM

Esse trabalho é composto de vinte animações manipuladas à maneira das câmeras de vigilância, que fazem seleções automáticas sucessivamente. É o relógio que, de forma randômica, altera as imagens na tela. Cada minuto aciona uma nova fonte de luz, num ciclo sem fim.

**JERKS, DONT SAY "FUCK" | IDIOTAS, NÃO DIGAM "FODA-SE"**

5 MIN | ZHAO LIANG | CHINA | 2000 | VÍDEO

O videoclipe foi editado com base no material coletado por ocasião do 50º aniversário do Dia Nacional.

In the city, a man runs, always in a hurry. He loses the notion of time and space. He does not live the present anymore. He is always projecting himself into the future, a time yet to come and therefore still ephemeral. He lost his body. He lives solely in his mind. Speed, rhythm, stains, pulsations, movements. Streets and avenues are corridors, passages, great arteries ferrying us from one side of town to the other.

A website that brings a magnified minute of the protagonist's life forward to show that her tomorrow was inescapable. The protagonist is a woman who has suffered sexual and emotional abuse, and is portrayed by animated doodles. It demands the viewer to consider whether the future is inescapable – let alone malleable. Is it something that can be moulded by ourselves or is it preordained?

Work carried out in partnership with the late poet Philadelpho Menezes, in which the authors tried to question the issue of non-linear narratives. They tried to work towards the creation of a new hypermedia poetics articulating a hybrid system of text, image and sound, from the point of view of the web interface design, with the possibilities available at the time.

"This is Art" is an educational tour based on the ten most frequently asked questions about modern and contemporary Art in Brazil, aiming to encourage the young navigator get to know the main transformations that took place in artistic concepts during the Twentieth-Century.

This work is composed of twenty animations treated in the manner monitoring security cameras, which select views automatically in succession. It is the clock that, in a random way, changes the appearance of the images on the screen. Each minute triggers a new light source, in an endless cycle.

This music video was edited based on the materials collected by the occasion of the 50th anniversary of National Day.

**KING | REI**

1MIN54 | MANOLO ARRIOLA | MÉXICO | 2001 | VÍDEO

Estátuas em bronze de Elvis Presley e Jesus Cristo são úteis para contrastar a calma e o movimento das imagens.

**LA PROCESIÓN | THE PROCESSION**

7 MIN | EDGAR ENDRESS | CHILE - EUA | 2001 | VÍDEO

O vídeo justapõe procissões cerimoniais divergentes da América Latina. As modalidades religiosa e militar expressam a presença de intervenção externa e a estruturação com reciprocidade das culturas latino-americanas.

LITANIES – CHANT 1 | LITANIAS – CANTO 1

8MIN42 | IVAN MARINO | ARGENTINA | 2000 | VÍDEO

"Mayombe, bombe, Mayombe": a ladainha, que atravessa todo o vídeo, acompanha imagens que mostram detalhes do corpo de uma mulher nua contra a parede.

**LIXO | RUBISH**

8 MIN | RITA NUNES | PORTUGAL | 1998 | VÍDEO

Uma noite em Lisboa seguindo os caminhões e os lixeiros.

**LOVE HOTEL**

6MIN45 | LINDA WALLACE | AUSTRÁLIA | 2000 | VÍDEO

Baseado em trechos dos escritos de Francesca da Rimini, uma artista australiana que trabalha com a internet. Esboçam-se detalhes da vida on-line da personagem GashGirl, de 1994 a 1997.

LA IMAGEN | THE IMAGE

1MIN48 | ANGIE BONINO | PERU | 2001 | VÍDEO

O vídeo relembra o momento histórico de luta e busca pela democracia no Peru, chamado "Marcha de los 4 suyos", uma manifestação de três dias por todo o país, na qual muita gente foi a Lima em protesto contra a reeleição do presidente Alberto Fujimori.



Bronze statues of Elvis Presley and Jesus Crist are useful to contrast the stillness and the movement of the images.

This video recalls a historic moment in Peru in the search and struggle for democracy called the "Marcha de los 4 suyos" a 3-day manifestation in all Peru, in which a lot of people moved to Lima in protest to president Alberto Fujimori's reelection.

Juxtaposes divergent procession ceremonies in Latin America. Religious and military performances express the presence of external intervention and its reciprocal structuration of Latin American cultures.

"Mayombe, bombe, Mayombe": this litany intersperses all video, accompanying images detailing the naked body of a woman against the wall.

In Lisbon one night, following the rubbish lorries and the dustmen.

Based on excerpts from the writings of Francesca da Rimini, an Australian artist who works with the internet. It details the on-line life of the character GashGirl, over years 1994 to 1997.



LUIZA VAI PRO INFERNO | LUIZA GOES TO HELL
4MIN30 | CARLOS EDUARDO DA SILVA NOGUEIRA | BRASIL-SP
| 2000 | VÍDEO

Inspiração em xilogravuras que remetem a cordéis, é uma história assumidamente brega e apaixonada que, ao contrário do cordel, passa longe do humor, entrando na mente doentia e ninfomaniaca da protagonista.



**MATCHING FOUR WITH TWELVE:
DIGESTING PATIENCE | CASANDO
QUATRO COM DOZE: DIGERINDO
A PACIÊNCIA**

8 MIN | JAM SEN LAW | CHINA | 2000 | VÍDEO

Primeira parte de uma série, que explora certas condições psicóticas ligadas ao devorar e ao desejo. Uma tentativa de mediar a multiplicidade, criando uma ligação cerebral e cruzamentos entre as necessidades físicas e as demandas emocionais.



MENTEPSICOSE | MINDPSYCHOSIS
2MIN33 | MARIANA DE VASCONCELLOS E ULISSES
WERMELINGER | BRASIL-MG | 1999 | VÍDEO

Vídeo que tem como tema a solidão das noites urbanas.



LUGAR COMÚN | COMMON PLACE

24 MIN | CLAUDIA ARAVENA ABUGHOSH E GUILLERMO
CIFUENTES | CHILE | 2001 | VÍDEO

Baseado numa correspondência audiovisual, "Lugar comum" é a expressão de uma atividade que se desdobra ao correr do tempo, construindo pontes entre aqui e lá, agora e então, um e o outro. Santiago do Chile e Berlim tornam-se, na troca de olhares, sons, imagens e textos, pólos de um lugar comum apenas na subjetividade, no exercício de ser estrangeiro como uma posição existencial, tensionado entre a necessidade da distância e o desejo de pertencer.

Based upon an audio-visual correspondence, "Common place" is an expression of an activity unfolding in time, building bridges between here and there, now and then, one and another. Santiago de Chile and Berlin become, in the exchange of gazes, sounds, images and texts, the poles of a place common only in subjectivity, in the exercise of being a foreigner as existential stance, tensed between the need of distance and the desire of belonging.

MANOS | BROS

1MIN20 | NUNO BEATO | PORTUGAL | 2000 | VÍDEO

Dois irmãos irrequietos: limpam o nariz, comem meleca, um esfaqueia a outra, que revida esmagando-o com uma pedra.

Two naughty and restless mates: they pick their noses, eat the snot, one knifes the other, who then crushes him with a stone.



First part of a series exploring certain psychotic conditions linked to devouring and desire. Na attempt to mediate multiplicity, creating cerebral linkage and crossings between physical needs and emotional demands.

**MEMORIALS WITHOUT FACTS: MEN LOVING |
MEMORIAIS SEM FATOS: HOMENS AMANDO**

7MIN10 | CLIVE VAN DEN BERG | ÁFRICA DO SUL | 1998 | VÍDEO

Um vídeo que fala sobre histórias de amor entre homens não contadas. A Comissão da Verdade e Reconciliação era o órgão oficial que tentou preencher algumas lacunas de memória e memorização no país. Embora tenha feito algo para isso, impressiona o fato de, apesar de o amor entre homens ser legal na África do Sul, ainda é um assunto tabu e estereotipado.

A video that deals with untold stories of love between men. The Truth and Reconciliation Commission was the official body that attempted to fill in some of the gaps of memory and memorialisation in South Africa and whilst it did go some way to do this I was struck by the fact that although love between men is now protected by the constitution it is still a subject that is largely tabooed and stereotyped.



Independent video with the solitude of urban nights as its theme.

MERRÉIS | A THOUSAND REAIS

10 MIN | LEANDRO HBL | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

Numa noite no Rio de Janeiro, três personagens vivenciam o mundo real com uma câmera de vídeo nas mãos. O que segue é uma série de acontecimentos surreais.

**METAMORFOSE | METAMORPHOSIS**

19MIN44 | FABIANNE BALVEDI | BRASIL-PR | 2000 | VÍDEO

Um homem comum, com um emprego comum e uma vida rotineira, de repente se encontra numa situação absurda, que ocorre sem motivo aparente. "A Metamorfose", a trágica história de Gregor Samsa de autoria do escritor tcheco Franz Kafka, na qual o personagem principal acorda certa manhã "metamorfoseado num monstruoso inseto", tornou-se um clássico de literatura universal.

A common man, with a common life and a set routine, suddenly finds himself in an absurd situation, without any apparent motive. "Metamorphosis", the tragic story of Gregor Samsa by Czech writer Franz Kafka, is the story where the main character wakes up one morning to find himself "metamorphosed into a monstrous insect", became a classic of universal literature.

**MMM**SIMONE MICHELIN | BRASIL-RJ | 2001 | WEBART
www.eco.ufrj.br/michelin/sm/mmm

Um game de arte feito para a internet. É arte conceitual em forma de narrativa em hipermídia. Faz parte da obra em andamento "A noiva descendo a escada", e funciona como um jogo aberto de associações entre nomes, frases, figuras e signos. "MMM" sobrepõe duas releituras: uma como arquivo, banco de dados que se refere à série da qual faz parte, outra como estrutura poética.

An art game made for the internet. It is conceptual art in the form of a hypermedia narrative. It is part of work-in-progress "Bride Descending Staircase" and works as an open game of associations between names, phrases, figures and signs. "MMM" overlaps two readings: one as archive, database that refers to the series it is part of, and the other as poetic structure in itself.

**MONTAGE 1, 2, 3, 4**10 MIN | CESAR MENEGHETTI | BRASIL - ITÁLIA
| 2000 | VÍDEO

Uma série "obra em andamento" sobre a linguagem cinematográfica/vídeo. Dá ênfase à edição e à montagem, fases fundamentais da elaboração da imagem em movimento.

A "work-in-progress" series about cinematographic/video language. It emphasises editing and cutting, one of the most crucial phases in the elaboration of the moving image.

**MORTE DENSA | DENSE DEATH**JURANDIR MÜLLER E KIKO GOIFMAN | BRASIL-SP | 2001 | WEBART
www.officina8.com.br/mortedensa

Ensaio a partir do tema assassinato não serial. O usuário explora ambientes virtuais para encontrar fragmentos de histórias de pessoas "normais" que mataram "apenas" uma vez.

An essay on non-serial killing. The user explores virtual environments to find fragments of "normal" people who killed "only" once.

**MUTTER | MÃE**MARCELLO MERCADO | ARGENTINA | 2001 | WEBART
www.khm.de/~marcello/html/mutter.html

"Mutter" é a combinação de uma pequena história veiculada mensalmente (cartoon-net) com as performances das ruas de Colônia captadas por câmeras de controle de tráfego. Baseada num teorema de Kurt Gödel e em modelos matemáticos.

This is the combination of a monthly story with performances done in the streets of Cologne with traffic control cameras. It is based on Gödel's undecisibility theories and on mathematical models.



**O PRESENTE É UM MOMENTO
INFINITAMENTE CURTO... A OBRA DE
ARTUR BARRIO | PRESENT IS AN
INFINITELY SHORT MOMENT... THE WORK
OF ARTUR BARRIO**

KATIA MACIEL | BRASIL-RJ | 2000 | CD-ROM

O trabalho se estrutura a partir do conceito de tempo. A interface mostra as obras numa sobreposição infinita que só pára com a interferência do usuário.

**NÃO HÁ NINGUÉM AQUI # 1
| THERE'S NO BODY HERE # 1**

4MIN30 | WAGNER MORALES | BRASIL-SP | 2000 | VÍDEO

Um personagem masculino fictício publica um anúncio nos classificados sentimentais do jornal "Folha de S.Paulo". As respostas foram gravadas numa secretária eletrônica e serviram como roteiro para o vídeo. Imagens de mulheres flagradas ao acaso remetem-nos tanto às câmeras de vigilância espalhadas pela cidade como a uma procura amorosa.



**NEOMASO PROMETEU | NEOMASO
PROMETHEUS**

EDGAR SILVEIRA FRANCO | BRASIL-SP | 2001 | WEBART
OBRA OFF-LINE

O site foi elaborado para veicular uma HQtrônica – história em quadrinhos eletrônica –, novo híbrido que funde a linguagem tradicional do suporte papel com as novas possibilidades proporcionadas pela hipermídia. A história apresenta o planeta Terra num futuro não muito distante, em que os avanços da genética já permitirão a hibridização de seres humanos com outros organismos animais e o desenvolvimento de órgãos sintéticos a partir de células clonadas.



OEDIVOTUAUTOVIDEO

ANA DOMINGUES | PORTUGAL | 2000 | CD-ROM

CD-ROM que reúne partes de uma biografia: a infância, a vida privada, emoções guiadas por expressões como "enjoy music" ("aproveite a música") e "no boyfriend" ("sem namorado").



OLHOS PASMADOS | BEWILDERED EYES

10 MIN | KIKO GOIFMAN E JURANDIR MÜLLER | BRASIL-SP
| 2000 | VÍDEO

A dor, a miséria, o abandono. Rugas. Um documentário experimental que trata dos problemas da velhice, tendo como ponto de partida um poema de Rimbaud.



NÃO FIQUE PILHADO | DON'T GET PILED

3MIN20 | CARLOS DUBA, VICENTE AMORIM E JOÃO AMORIM
| BRASIL-RJ | 2000 | VÍDEO

Desenho animado sobre a reciclagem de pilhas. Diferentes personagens atiram no meio ambiente pilhas usadas, explicitando os riscos do abandono do material no ambiente e a importância da reciclagem.

A fictitious male character places an ad in the lonely hearts section of the "Folha de S.Paulo" newspaper. The responses to this ad were taped on an answering machine and later were used for the script to the video. The images of women randomly picked talk both of surveillance cameras as well as of an amorous search.

The site was elaborated to publish an electronic-comic, a new hybrid art that fuses comic's traditional language with new hyper-mediatic possibilities. The plot presents planet Earth in a not distant future when genetics are be so developed as to allow the hybridisation of human beings with other animal organisms, as well as the development of synthetic organs cloned from cells.

This work is structured around the concept of time. The interface shows works of art in an infinite overlap that stop only by command of the user.

A CD-ROM that brings together parts of a biography: childhood, private life, emotions guided by expressions such as "enjoy music" e "no boyfriend".

Wrinkles, remnants, roughness, fractures, repulsion, shadows. An experimental documentary about elderly people.

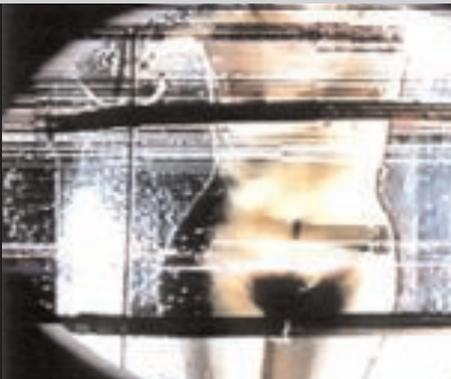
Animated cartoon about the recycling of batteries. Different characters discard used batteries, expliciting the risks of such material being left over in the environment and the importance of recycling.



**ORPHAN TRAIN – TRAINED TALES | TREM
ÓRFÃO – CONTOS TREINADOS**
JULIE LAPALME | CANADÁ | 2001 | WEBART
www.cuckooografik.org/trained_tales

O "Trem órfão" repousa sobre um trilho em forma de oito, suas duas curvas fazendo referência à dupla história da criança órfã/adotiva. O cenário apresenta uma arquitetura onírica formada por fantasia infantil de uma vida secreta e paralela. O conjunto foi construído com materiais descartados e recolhidos, numa referência ao passado fragmentado ou desconhecido, refletindo o conhecimento vago que a criança órfã tem de seu passado genealógico.

The "Orphan Train" is on a figure 8 rail track, with intersecting double loops making reference to the orphan /adoptee's dual history. The scenery presents a dreamscape architecture informed by childhood fantasies of a secret and parallel life. This assemblage is made up of disparate and reclaimed materials. There is a play on the use found objects with a fragmented or unknown past, to reflect the founding or adoptee's own blurry knowledge of her/his genealogical history.



PALINDROME ++ 2.1
5 MIN 07 | JORGE CASTRO | ARGENTINA | 2001 | VÍDEO

Trabalhos de videoperformance em tanques de água, rede experimental e idéias relativas à poesia de Borges. "Palindrome ++ 2.1" é um vídeo baseado numa performance debaixo d'água do Network Borges Project. O dançarino representa a rede, o tempo e o espaço, e busca identidades através de improvisações.

Works in video performance under the water tanks, experimental network and ideas about Borges poetry. "Palindrome ++ 2.1" is a video based on an underwater performance as part of Network Borges Project. The dancer represents the network, time, and space, looking for identities through the improvisations.



PAU A PIQUE | ERECT WALLS
2 MIN | GUTO CARVALHO | BRASIL-SP | 2000 | VÍDEO

Posições da milenar arte indiana Kama Sutra, adaptadas em animação stop-motion.

Positions from the ancient art of the Kama Sutra adapted to stop-frame animation.



**PERDIDO Y ENCONTRADO
| LOST AND FOUND**
11 MIN | ARTURO MARINHO | ARGENTINA | 2000 | VÍDEO

Outubro de 1996, um avião da AeroPeru cai após dez minutos de voo, sem deixar sobreviventes. O incidente desencadeia reflexões sobre o desaparecimento, a fragilidade, os acidentes e a resistência das coisas, enquanto a frase "Há alguma instrução para catástrofes?" passa pela tela.

In October 1996, an AeroPeru plane crashes ten minutes after taking off, leaving no survivors. The incidents sparks off reflections about disappearance, fragility, accidents and the resistance of things, as the phrase "Are there any instructions for catastrophes?" crosses the screen.



PESCADO | FISH
1 MIN 04 | CHURCHIL & CO | PERU | 2000 | VÍDEO

Apresenta a morte e a preparação do corpo de um peixe para sua próxima vida.

Presents the death and preparation of the body of a fish for his following life.

PHON:E:ME
MARK AMERIKA | EUA | 1999 | WEBART
<http://phoneme.walkerart.org>

O site propõe ao visitante-participante expandir as noções tradicionais de autoria e narrativa, convidando-os a "remixar" sua própria experiência auditivo-textual na rede. "PHON:E:ME" permite criar uma composição original que torna fluidas as fronteiras entre as formas artísticas faladas, escritas e escultóreas. Em parte uma narrativa oral, em parte uma colagem experimental, "PHON:E:ME" também contempla novas possibilidades para a arte conceitual e de performance dentro da cultura da internet.

The site asks viewer-participants to expand traditional notions of authorship and narrative, inviting them to "remix" their own textual-auditory experience over the web. "PHON:E:ME" enables visitors to remix sounds and texts to create an original composition that blurs the borders between spoken, written, and sculpted artistic forms. Part oral narrative, part experimental sound collage, and part written hypertext, "PHON:E:ME" also addresses the new possibilities of both conceptual and performance art in network culture.

PHON:E:ME

PROMETEO UNISEX | UNISEX PROMETHEUS
7 MIN | LOURDES GROBET | MÉXICO | 2000 | VÍDEO

Recriação do mural mexicano "Prometeu, Homem em Llamas", pintado por Orozco. Um vídeo digitalizado mostrando o moderno Prometeu projetado em um domo.



PROJETO APOLLO | APOLLO PROJECT
4 MIN | EDER SANTOS | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

Há 31 anos o homem pisou na Lua. Algumas pessoas, porém, acreditam que tudo não passou de ficção. Para elas, recursos tecnológicos foram usados para criar as cenas. A partir dessa idéia, Eder Santos faz um vídeo que revisita a epopéia.



Thirty-one years ago Man stepped on the Moon. Some people, however, believe it was all a sham. For them, technological resources were used to forge the scenes. From this idea, Eder Santos makes a video revisiting the epic journey.

Recreation of the Mexican mural "Prometeo, Hombre en Llamas" painted by Orozco. A digitalized video, showing the modern Prometheus projected in a dome.



RATI VERSION 3.21 | RATI VERSÃO 3.21
8 MIN | PHOEBE MAN | CHINA | 2001 | VÍDEO

A história de uma vagina ambulante, que tenta descobrir o que deveria ser.

This is a story of a walking vagina. She tries to find out what she should be.

RAYO RUBIO | RAILO LOIRO | BLONDE RAY
6MIN30 | PABLO RODRÍGUEZ JÁUREGUI E JULIETA BOCCARDO
| ARGENTINA | 2001 | VÍDEO

Rayo Rubio é uma jovem piloto a serviço do correio aéreo. Suas missões a levam a diferentes cidades e, em cada uma delas, um mistério para solucionar. Capítulo piloto para uma série de animação.



Blonde Ray is a young female pilot for the air mail service. Her missions take her to different cities and in each one a mystery waits to be resolved.

RED CHEWING GUM | CHICLETE VERMELHO
10 MIN | AKRAM ZAATARI | LÍBANO | 2000 | VÍDEO

O vídeo tem o formato de uma carta. Trata-se de uma reflexão sobre o consumo e a produção da imagem, mas também sobre o fim do relacionamento entre dois homens. É a história de uma separação que se dá dentro do contexto das transformações de Hamra, bairro que já foi um movimentado centro comercial.



The video takes the form of a letter. It is a reflection on consumption and image making. But it is also about the end of a relationship between two men. It is a story of separation set within the context of the changing Hamra, a neighbourhood that was once a booming commercial centre.



REM, ESTUDIOS SOBRE EL COMPORTAMIENTO NOCTURNO
| REM, STUDIES ON NIGHT BEHAVIOUR
24MIN18 | JACOBO SUCARI | ARGENTINA | 1998 | VÍDEO

Documentário sobre a formação de imagens mentais – o sonho, a imaginação – e seu impacto sobre a imagem em movimento dos meios de comunicação de massa: o cinema e a TV.

Documentary on the gestation of mental images – dreams, imagination – their resonance on the moving image in mass media: cinema and TV.

**RETROVISÃO | RETROVISION**

11 MIN | GRIMÁ GRIMALDI | BRASIL-SP | 2001 | VÍDEO

Vídeo realizado com imagens digitalizadas da artista Lenora de Barros. Como a proposta da artista são os Ping Poems, a edição procura entrar nesse jogo. As imagens foram trabalhadas num computador e, depois, animadas. A obra fez parte da exposição "O que que há de novo, de novo, Pussyquete", de Lenora de Barros, em 2001, na Galeria Millan, em São Paulo.

**ROUBADA! | WHAT A DRAG!**

4 MIN 20 | MAURÍCIO VIDAL, RENAN DE MORAES E SÉRGIO YAMASAKI | BRASIL-RJ | 2000 | VÍDEO

Divertida e frenética perseguição envolvendo uma velhinha numa cadeira de rodas e um ladrão de bolsas.

**SEAWASH | RESSACA**

6 MIN | ALEX MENDEZ-GINER | VENEZUELA | 2000 | VÍDEO

Ruídos do mar e um olho em close-up, in a kind of jig-saw puzzle that rebuilds memory and is described by the author as "a vague sadness that changes with the tide".

SEIS PROPOSTAS PARA O NOVO MILÊNIO | SIX PROPOSALS FOR THE NEW MILLENNIUM

GIAN ZELADA | BRASIL-SP | 2001 | WEBART

www.mamutemidia.com.br/6propostas/

Obra interativa baseada no livro homônimo do escritor Italo Calvino. Em 1984, ele foi convidado a fazer um ciclo de palestras na Universidade de Harvard, nos Estados Unidos. Ele elegeu cinco temas: leveza, rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade e consistência. Escreveu as cinco primeiras, mas morreu antes da conclusão da última. As conferências nunca chegaram a acontecer, mas os textos foram reunidos num livro que funciona como legado do importante escritor para o milênio que se inicia.

**SEM TERRA | LANDLESS**

12 MIN 30 | CESAR MENEGHETTI E ELIZABETTA PANDIMIGLIO | BRASIL - ITÁLIA | 2001 | VÍDEO

Uma vida marcada por um evento fora do comum: nascer no meio do mar. A história de um homem que passou a vida inteira procurando uma terra e uma mulher às quais pertencer.

**SEM TÍTULO # 4 | UNTITLED # 4**

LOOP INFINITO | GISELA DE LUCA NOGUEIRA DA MOTTA E LEANDRO NOSSAES DE LIMA | BRASIL-SP | 1999 | VÍDEO

O vídeo une o balançar de uma pessoa a uma paisagem construída sintacticamente. Os dados foram alterados para fazer o observador acreditar na veracidade da imagem apresentada. Ao mesmo tempo, torna-se clara a paisagem cuja artificialidade subordina-se à ação do indivíduo.



Video done with digitalised images by the artist Lenora de Barros. As the artists's proposition is based on her Ping Poems, the video editing experiments on the rhythm of the Ping-Pong game. The images were processed in a PC and then animated. The video was part of the exhibition "O que que há de novo, de novo, Pussyquete" by Leonora de Barros 2001 at Gallery Millan in São Paulo.

A frenetic and humorous pursuit involving an old lady on a wheelchair and a purse snatcher.

Sea murmur and an eye in close-up, in a kind of jig-saw puzzle that rebuilds memory and is described by the author as "a vague sadness that changes with the tide".

Interactive work based on the book of the same name by Italo Calvino. In 1984, he was invited to deliver a cycle of lectures at Harvard University in the United States. The writer elected five themes: lightness, rapidity, exactitude, multiplicity and consistency. Calvino has written the first five, but died before the completion of the last. The conferences never took place, but the texts were collected in a book that serves as an important inheritance to the newly-born millennium.

A life marked by an unusual event: birth at sea. The story of a man who spends his whole life searching for a land and a woman to belong to.

This video unites the swinging of a person and a landscape built syntactically. Data was altered in such a way that the observer believes the veracity of the image presented. At the same time, it becomes clear that the artificiality of the landscape is subordinated to the actions of the individual.

SEMELHANTES, INDIFFERENTES | SIMILAR, INDIFFERENT

35 SEG | PEDRO CAMPOS VILELA E PAULO CAMPOS VILELA | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

Pessoas semelhantes, pessoas indiferentes.

**SHAMELESS TRANSMISSION OF DESIRED TRANSFORMATIONS PER DAY | TRANSMISSÃO SEM-VERGONHA DAS TRANSFORMAÇÕES DESEJADAS A CADA DIA**

25 MIN | MAHMOUD HOJEIJ | LÍBANO | 2000 | VÍDEO

Flagradas fazendo sexo no interior de carros, três mulheres solteiras em Beirute relatam os episódios, evidenciando a condição da mulher contemporânea no Líbano.



Similar people, indifferent people.

Caught having sex in cars, three single women in Beiruth relate the occurred, unveiling the condition of women in contemporary Lebanon.

**SÓ | ALONE**

4 MIN | CONRADO ALMADA | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

O vídeo narra a insólita trajetória de um jovem ao interior de seu ego. Lá, ele se vê só, tendo como única companhia sua própria pessoa.

The video narrates the unusual journey into his own Ego. There he finds himself alone, having only his person for company.

SOBREVIDA | OVERLIFE

2MIN11 | CAIO GOMES DA COSTA | BRASIL-SP | 2000 | VÍDEO

Crianças conversam sobre tema metafísico, sobre imagens abstratas obtidas de cenas reais. Há ambigüidade nas palavras e as cenas transitam entre o real e o imaginário.

Children talk about a metaphysical theme on the abstract images obtained from real life. The words are ambiguous and the shots travel between the real and the imaginary.

**SOPRO | BLOW**

5MIN30 | CAIO GUIMARÃES E RIVANE NEUENSCHWANDER | BRASIL-MG | 2000 | VÍDEO

"Sopro" expressa a relação entre o que está dentro e o que está fora. O translúcido multiforme de uma bolha exhibe o mundo que a contém e que é contido por ela. A bolha, que nunca explode, é uma metáfora para a continuidade das coisas, sem o último sopro.

"Blow" expresses the relationship between what is inside and what is outside. The multi-formed translucence of a bubble exhibits the world that contains it and is contained by it. The bubble that never bursts is a metaphor for the continuity of things.

SOUNDBOX – NEW DESKTOP INSTRUMENTS | SOUNDBOX – NOVOS INSTRUMENTOS DESKTOP

JULIAN BAKER | INGLATERRA | 1999 | CD-ROM

"Soundbox" não é um jogo nem um dicionário, mas uma obra concebida no espírito de um brinquedo, o equivalente digital da massa de modelar de nossa infância remota. Quando o brinquedo é aberto, as possibilidades são reveladas. Quanto mais se brinca com cada uma delas, mais ciente se fica de seus sistemas, forças e sutis propriedades.



"Soundbox" is neither dictionary nor game, it is conceived instead in the spirit of a toy, a digital equivalent to the building and modelling clay of our early childhood. When the toy is first opened the possibilities of the many wondrous things one can operate is revealed. The more you play with each one, the more aware you become of it's systems, forces and subtle properties.

STANDARDS

25 MIN 58 | LUIS VALDOVINO E DAN BOORD
| ARGENTINA | 2000 | VÍDEO

Diário de viagem que cobre partes dos Estados Unidos, da Europa e da América Latina. Misturando os conceitos de standard (padrão) com fato e ficção, o trabalho explora o estado da cultura em nosso milênio. Como vemos, o relógio atômico do Instituto Nacional de Standards pode sincronizar o mundo, mas, entre as batidas, a estranheza reina. Oferecendo um mistura de perspectivas subjetivas, locais e globais, "Standards" constitui estudos culturais audiovisuais em forma condensada.

TALK TO ME | FALA COMIGO

3 MIN | CAMILA SPOSATI | BRASIL - ALEMANHA | 2000 | VÍDEO

Um helicóptero sobrevoa São Paulo, a maior cidade da América Latina, com 25 milhões de habitantes, ao som de uma trilha sonora que traz um diálogo fragmentado. O trabalho explora a tensão entre o público e o privado, justapondo uma visão macro de uma grande cidade contra a visão micro de uma situação doméstica. Dessa maneira, anuncia as contradições entre estas duas perspectivas.

TARGA-STALKER

4 MIN 31 | CARLOS MAGNO | BRASIL-MG | 2001 | VÍDEO

Um soldado israelense ferido, guerrilheiros, a luta armada e imagens de "Full metal jacket", de Stanley Kubrick, fazem parte do vídeo.

**TEORÍA DE LA DERIVA | DRIFT THEORY**

8 MIN | GUSTAVO GALUPPO | ARGENTINA | 2000 | VÍDEO

Segunda parte do tríptico "Teoria do Céu", o vídeo trata das diferentes idéias que envolvem a palavra "deriva". Com imagens e palavras, fala ainda da renúncia e dos que renunciaram.

**TEMPO INOCULADO | INOCULATED TIME**

28 MIN | KAREN HARLEY | BRASIL-RJ | 2001 | VÍDEO

Baseado na exposição "Tempo Inoculado", realizada no Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro, em 2001. Adam Fuss, Angelo Venosa, Eugenia Balcells, Jean-Luc Vilmouth, Momoyo Torimitsu e Ousmane Sow são os artistas.

THE CENTRAL CITY BY STANZA

| A CIDADE CENTRAL POR STANZA

STANZA (STEVE TANZA) | INGLATERRA | 2001 | WEBART
www.thecentralcity.co.uk

Nova versão 3... apresenta ambientes imagéticos e sonoros construídos em espaços tridimensionais que podem ser controlados pelo usuário. Seis novas seções apresentam trinta novos filmes. Cada uma apresenta múltipla trilha sonora e múltipla escolha de imagens e sons. "Cidade central" é uma experiência interativa de cidade. Imagens do computador geradas a partir de desenhos e sons de Londres. Os temas ou motivos recorrentes em seu trabalho incluem as redes informatizadas de tecnologia contrastando com a grade de redes orgânicas e urbanas.



A travelogue covering portions of the United States, Europe and Latin America. It mixes the concept of standards with facts and fiction to explore the state of our culture in the millennium. As we see, the atomic clock at the National Institute of Standards may be synchronising the world, but between the beats weirdness still reigns. Offering an entertaining mixture of subjective, local and global perspectives, "Standards" amounts to audio-visual cultural studies in condensed form.

A Helicopter view of São Paulo (the largest city in South America, with 25 million inhabitants) with a soundtrack of broken dialogue between a woman and a man. The work explores the tension between public and private by juxtaposing a macro view of a large city against a micro view of a domestic situation and in this way, announces the contradictions between these two perspectives.

A wounded Israeli soldier, guerrilla fighters, armed struggle and Kubrick's "Full Metal Jacket" have parts in this video.

Based on the "Inoculated Time" exhibition at Centro Cultural Banco do Brasil in Rio de Janeiro in 2001, featuring the artists Adam Fuss, Angelo Venosa, Eugenia Balcells, Jean-Luc Vilmouth, Momoyo Torimitsu and Ousmane Sow.

Second part of the triptych "Theory of Heaven", this video deals with the different ideas involved in the idea of "drift". With images and words, it speaks of the renunciation of those who renounce.

New version 3 ... includes audio and image environments built into 3-D spaces and user controlled spaces. Six new section feature 30 new movies. Each has mullet-soundtracks and multiple choices of picture and sounds. "Central city" is an interactive city experience. Images from computer based drawings and sounds of London. Themes or motifs that occur within the context of this work include: networks of information technology contrasted with organic networks and city networks as grids.



THE FISHERMAN AND HIS WIFE | O PESCADOR E SUA ESPOSA
30 MIN | TAMÁ'S WALICZKY | HUNGRIA | 2000 | VÍDEO

Animação em computador baseada num conto folclórico alemão. Visualmente, é baseado no teatro de sombras. Todos os bonecos, as árvores e as flores foram desenhados à mão e digitalizados. Luz e sombra são usadas para tornar visíveis as relações entre o homem, a realidade e a virtualidade, o desejo e os sonhos.



Computer animation based on a German folk tale. Visually, it is based on shadow theatre. All the figures, trees and flowers were hand-drawn and digitalised. Light and shadow are used to render visible the relationship between humanity, reality and virtuality, desire and dreams.



TODA HORA É HORA | ANY TIME IS A GOOD TIME
1 MIN | AGGÉO SIMÕES | BRASIL-MG | 1998 | VÍDEO

Um dia na vida de uma mulher que segue o provérbio "quem canta seus males espanta".

A day in the life of a woman who lives by the saying "she who sings keeps evils at bay".



TONS DE ARGILA | TONES OF CLAY
6MIN40 | ELISA MARIA CABRAL | BRASIL-PB | 2001 | VÍDEO

Uma expressão poética sobre a criação de instrumentos musicais de argila.

A poetic expression about the creation of clay musical instruments.

TREM-TRENS; ONDE ESTÃO OS TRILHOS? | TRAIN-TRAINS: WHERE IS THE TRACK?
33 MIN | RANIA STEPHAN | LÍBANO | 1999 | VÍDEO

A idéia do filme nasceu como um pretexto para que o diretor redescobrisse o Líbano depois de longa ausência. Gravando pessoas esquecidas e lugares longe do centro, o vídeo traça um retrato pouco comum do Líbano de hoje. "Trem-Trens: onde estão os trilhos?" não é um vídeo nostálgico sobre um passado de ouro, mas um trabalho bem ancorado no presente.



The idea of the film started as a kind of pretext for the director to re-discover Lebanon after a long absence. Filming forgotten people and places that are far from the centre, the film ultimately gives an unusual picture of Lebanon of today. "Train-trains: where is the track?" is not a nostalgic film about a past golden era, but a film well anchored in the present.

TRANS – POSTES | TRANS – POSTS
2MIN20 | DANIEL LOPES | BRASIL-PE | 2001 | VÍDEO

Animação de uma estrada imaginária, pela qual só passam postes, e na qual trens, bondes e ônibus apenas margeariam essa via.



A graphic animation in an imaginary world, where only lamps posts go by and where trains, coaches and trams only come touch the road on its sides.

TRANSIT – ROOM | SALA DE TRÂNSITOKATARZYNA PACZESNIOWSKA – RENNER | POLÓNIA
| 2001 | CD-ROM

CD-ROM produzido a partir do festival de teatro Bonner Briende 2000. O encontro de atores, diretores e organizadores do festival em seu próprio ambiente de trabalho provocou uma série de associações para as quais se tentou achar imagens.



TRANS-KP/REGENERATIVE ONLINE INTERFACE
| TRANS-KP/INTERFACE REGENERATIVA ON-LINE
DIOGO AZEVEDO DE OLIVEIRA TERROSO | PORTUGAL | 2001 | WEBART
www.trans-kp.org

Interface on-line experimental que usa procedimentos evolutivos e de retroalimentação para a exploração de novas formas de interação entre usuários e com a informação. A interface tem existência e evolução próprias, e está ciente de nossa presença, monitorando nossas ações e reações, mudando com o comportamento de cada usuário.

This CD-ROM is the result of the Bonner Briende 2000. The meeting of actors, directors, organisers, technicians of this theatre festival in their own environment has led to associations to which I tried to find some pictures.

This is an experimental on-line interface that uses evolutionary and feedback procedures, in order to explore new forms of interaction between users and users, users and data. The interface has its own existence and evolution, and it's aware of our presence, monitoring our actions and reactions, self-regenerating according to each user behaviour.

**TRICK OR TREAT | DOCE OU BRINCADEIRA**

1MIN40 | IAN HAIG | AUSTRÁLIA | 1998 | VÍDEO

Espíritos, vampiros, mutantes, zumbis, fantasmas, aberrações e demônios são trazidos de volta do mundo dos mortos e reanimados na forma de um rude ectoplasma. É Halloween, doce ou brincadeira!

Ghouls, mutants, zombies, bloodsuckers, ghosts, freaks, vampires and demons are brought back from the dead and re-animated, into ectoplasmic goop. Its Halloween, trick or treat!

**TRIP**2MIN20 | ORLANDO DA ROSA FARYA E WAGNER
WASCONCELOS | BRASIL-ES | 2000 | VÍDEO

Uma viagem no universo das artes plásticas, com citações de artistas como Andy Warhol, Leonardo da Vinci, Carmela Gross e Ricardo Basbaum.

A trip around the universe of the fine arts, with citations of artists such as Andy Warhol, Leonardo da Vinci, Carmela Gross and Ricardo Basbaum.

**UNA TARDE | ONE AFTERNOON**

6MIN30 | CARLOS TRILNICK | ARGENTINA | 2000 | VÍDEO

Videoarte baseada no texto "Uma tarde", de Samuel Beckett.

Video based on the text "One Afternoon" by Samuel Beckett.

**UNCLE BILL | TIO BILL**

DEBRA PETROVITCH | AUSTRÁLIA | 2000 | CD-ROM

O trabalho baseia-se numa série de performances tratando de dinheiro, abuso, do bizarro e da retribuição. Contra um pano de fundo industrial do pós-Segunda Guerra Mundial numa cidade mineira da Austrália, a narrativa sombria explora a psique de uma jovem que cresce num ambiente duro e por vezes violento. Memórias fragmentadas de uma criação malévola e de violência doméstica são evocadas através de flashbacks, ressonâncias sonoras e atmosfera meditativa.

"Uncle Bill" is based on a series of performances dealing with memory, abuse, the bizarre and retribution. Set against the industrial backdrop of a post World War II Australian steel mining town, its dark narrative explores the psyche of a young girl growing up in a harsh environment. The girl's fragmented memories of a malevolent and domestically violent upbringing are evoked through flashbacks, sound resonances and brooding atmospheres.



Terra à vista!
Terra à vista. Capôão!

URBAN FRAGMENTS | FRAGMENTOS URBANOS

JULIANA SATO YAMASHITA | BRASIL-SP | 2001 | WEBART
<http://sites.uol.com.br/sunaoy/urbanfragments>

O objetivo principal deste site é permitir que o usuário construa novas maneiras de ver a cidade de São Paulo. Usando fotografia, tipografia e multimídia num contexto interativo, diferentes combinações de imagens, sons e textos são usados para questionar os estereótipos da cidade, e ajudar o usuário a experimentar uma eterna descoberta.

VERA CRUZ

44 MIN | ROSÂNGELA RENNÓ | BRASIL-RJ | 2000 | VÍDEO

Projeto experimental fundamentado na idéia da "impossibilidade" de um documentário sobre o descobrimento do Brasil. Baseado no conteúdo da famosa carta escrita por Pero Vaz de Caminha, "Vera Cruz" é a cópia em vídeo de um "filme (im)possível". Da imagem que foi subtraída vemos apenas a "imagem da película", desgastada pelos 500 anos de existência. O som foi também subtraído. O que restou do relato, portanto, assumiu a forma de texto-legenda.

An experimental project based on the idea of the "impossibility" of a documentary about the discovery of Brazil. Based on the famous letter written by Pero Vaz de Caminha, "Vera Cruz" is a copy in video of an "(im)possible film". Of the subtracted image we can only see the "image of the film stock", worn out by the 500 years of age. The sound has also been removed. What was left, in the end, took the form of text-subtitle.



VERITÉ | VERDADE | TRUTH

4 MIN | MARCOS FARINHA | BRASIL-SP | 2000 | VÍDEO

Café da manhã com Bruno, Verité e Julian.

Breakfast with Bruno, Verité and Julian.



WALTER FRANCO MUITO TUDO | WALTER FRANCO VERY ALL

25 MIN | BEL BECHARA E SANDRO SERPA | BRASIL-SP | 2000 | VÍDEO

Um retrato da vida e da obra do músico paulista Walter Franco, com depoimentos de nomes como Augusto de Campos, Rogério Duprat, Jards Macalé e Jorge Mautner. O vídeo fala das participações do músico em históricos festivais, e na forma única com que trata a palavra e o som.

A video poem document about the life and work of São Paulo musician Walter Franco, including statements by names such as Augusto de Campos, Rogério Duprat, Jards Macalé and Jorge Mautner. This video talks about the participation of the musician in historical festivals, and the unique way in which he treats words and sound.

WHERE DO YOU RESIDE – WHAT A YUMMY COMBINATION | ONDE VOCÊ RESIDE – QUE COMBINAÇÃO DELICIOSA

3MIN41 | IVAN LOZANO DI NATALE | PERU | 2001 | VÍDEO

As paredes descrevem as mudanças em nossa vida social, são a combinação do movimento de Lima. O centro da cidade abriga a manifestação de várias culturas formando uma cultura maior.



Walls describe the changes in our social life, they are a combination of Lima's movement. Downtown Lima shelters manifestations of diverse cultures forming a bigger one.

WORD – WORLD | PALAVRA – MUNDO

8 MIN | CAO GUIMARÃES E RIVANE NEUENSCHWANDER | BRASIL-MG | 2001 | VÍDEO

O vídeo trata da comunicabilidade: o estranhamente organizado universo das formigas se depara com dois objetos estranhos. Falar e comer: tudo passa pela boca.



The video is about communication. The uncannily organised world of ants is faced with two strange objects. To speak and to eat: everything goes through the mouth.

WWW.RE-MOVE.ORG_OFFLINE_VERSION_01

LIA (U. SCHITTER) | ÁUSTRIA | 2000 | WEBART

Diferentes geradores de som e imagem interativos permitem ao usuário criar seu próprio design de som e imagem de maneira intuitiva. Por um lado, as obras reagem à manipulação do usuário (movimentos do mouse, clics). Por outro, o código também está pleno de funções aleatórias próximas dos fundamentos da natureza. Isso encoraja o usuário a experimentar segundo sua própria inclinação.

**WRITING WITH A PARKER | ESCREVENDO COM UMA PARKER**

5 MIN 42 | MARCUS VINÍCIUS NASCIMENTO | BRASIL-MG | 2001 | VÍDEO

O tríptico vídeo poético "Writing with (a) Parker" propicia a interlocução entre a poesia visceral da escritora americana Dorothy Parker – às voltas com a obrigação de viver, expressa em "Resume" – e os poemas "Happenings" e "Nightmare" perpassados por um pessimismo atávico, que escoia literalmente por galerias pluviais e laringes como dejetos urbanos/humanos.



The poetic video triptych "Writing with (a) Parker" propitiates a dialogue within American writer Dorothy Parker's visceral poetry, which deals with the burden of living as expressed in "Resume" and the poems "Happening" and "Nightmare", laden with an atavistic pessimism, which literally flows through sewers and larinxes full of urban/human waste.

Several different interactive sound-and-graphics-generators allow the user to create his/her own graphics and sound in a rather intuitive way. On the one hand the pieces are reacting to the users' input (mouse movements, clicks). On the other hand the code is also full of random functions which are close to nature's principals. There should be no rules as how to use this tool. This should encourage the user to experience the work with his/her own attitude.

MOSTRA COMPETITIVA OBRAS

gary hill

Gary Hill é um dos artistas que melhor compreenderam e mais habilmente souberam promover a integração entre a arte e as novas tecnologias. Artista que começou a carreira como escultor para, nos anos 70, explorar as possibilidades do vídeo em Woodstock – numa época em que se discutia a descentralização da produção e a possibilidade da criação independente em comunidades alternativas –, ele vem desenvolvendo uma constante e impactante obra, em que palavra e imagem se combinam e confrontam, provocando e criando novos sentidos. Um programa com 25 vídeos, três instalações, performance com a participação da cantora Paulina Wallenberg-Olsson e palestra fazem parte da seleção especialmente feita para o 13º Videobrasil, representando períodos distintos da carreira do artista americano. Entre os trabalhos está a recente instalação/performance "Remembering Paralinguay", pela primeira vez apresentada no Brasil, e que remete à infância e a fantasias.

Nascido em 1951 na Califórnia, morando hoje em Seattle, Gary Hill também promove uma estimulante combinação de meios, em que a comunicação com o espectador/participante é imediata. Nos anos 90, por exemplo, o autor participou da performance multimídia da coreógrafa Meg Stuart e da companhia de dança Damaged Goods. Literatura, filosofia, além de um cuidadoso trabalho técnico, misturam-se na obra desse artista para quem a máquina e a tecnologia – invisíveis para o espectador – se tornaram um essencial instrumento de trabalho.

Atual em seus mais de 25 anos de carreira, Gary Hill é hoje uma das principais referências para artistas que vêm pensando sobre o tempo e a palavra. Os vídeos apresentados, que cobrem um período que vai do fim dos anos 70 até os anos 90, deixam claras as constantes preocupações de Gary Hill. A língua e a linguagem são elementos do

fascinante "Ura Aru", em que palavras legíveis tanto da esquerda para a direita como da direita para a esquerda são comparadas à estrutura do teatro nô japonês. Ou ainda "Primary", em que a boca do próprio artista ocupa a tela, dando nome a cores primárias que também se revezam no monitor.

Nas três instalações – "Remembering Paralinguay", "Wall piece" e "Remarks on color" –, temas como a filosofia de Wittgenstein e dúvidas existenciais são traduzidas em ambientes capazes não apenas de remeter à memória, como também de desencadear sensações. "Remarks on color" será apresentada em uma versão em português (ela já foi mostrada em inglês e em alemão).

Num momento em que a velocidade imposta pela tecnologia se infiltra também na arte, a mostra de Gary Hill é uma ótima oportunidade para observarmos como elas podem ser usadas como peças-chave, contribuindo para o "sentir" do espectador, tão essencial em uma época de interatividade.



Gary Hill is one of the artists who better understood and more expertly promoted the integration between art and new technologies. Starting his career as a sculptor, in the 70's Gary Hill explored the possibilities of video in Woodstock – at a time when the decentralisation of production and the possibility of independent creation in alternative communities was discussed. Hill has delivered a consistent and impacting output, in which word and image combine and confront each other, provoking and creating new meanings. A programme of 25 videos, three installations, a performance with the participation of singer Paulina Wallenberg-Olsson and a lecture make up this selection specially prepared for the 13th Videobrasil,

representing distinct periods of the American artist's career. The works include the recent installation/performance "Remembering Paralinguay", presented in Brazil for the first time, harking back to childhood and to fantasies. Born in 1951 in California, today Hill lives in Seattle, Gary Hill also promotes a stimulating combination of media, in which communication with the spectator/participant is immediate. In the 90's, for instance, the author participated of a multimedia performance by choreographer Meg Stuart and the dance company Damaged Goods. Literature, philosophy, as well as careful technical work, come together in the oeuvre of this artist, to whom machine and technology – invisible to the spectator –

become essential working tools. Up-to-date despite his twenty-year-old career, Gary Hill is today one of the main references to artists who have been thinking about time and the word. The videos presented, covering a period from the end of the 70's to the 90's, explicit Gary Hill's constant concerns. Tongue and language are the elements in "Ura Aru", in which words – legible both from left to right and from right to left – are compared to the structure of Japanese Noh theatre. Or "Primary", in which the artist's mouth takes up all of the screen, naming primary colours that also alternate in the monitor. In the three installations – "Remembering Paralinguay", "Wall Piece" and "Remarks on Color" – themes such as Wittgenstein's

philosophy and certain existential doubts are translated into environments capable of not only harking back to memory, but also of sparking sensations. "Remarks on color" will be presented in a Portuguese language version (it has been shown both in English and in German). In a moment when the speed imposed by technology also infiltrates art, Gary Hill's show is a very good opportunity to observe how they can be used as key-pieces, contributing to the "feeling" of the spectator, so essential in an age of interactivity.



Stills do vídeo | Cortesia Donald Young Gallery, Chicago.

W ALL P I E C E , 2 0 0 0

INSTALAÇÃO DE SOM E VÍDEO EM SINGLE-CHANNEL

Um homem atira-se repetidamente contra uma parede, dizendo uma única palavra de cada vez. O som é "modificado" pelo ato físico sobre o corpo que soa. Durante a gravação, no momento de contato com a parede, um único clarão de extrema intensidade (a única fonte de luz) atinge o corpo, a palavra, a posição do corpo. Estes "atos da linguagem" foram então reunidos e editados para formar um texto linear, uma seqüência de um corpo colocado em várias posições contra a parede.

Uma luz estroboscópica é posicionada no chão e direcionada à projeção. Ela pisca a uma velocidade de aproximadamente 60 ciclos por minuto, entrando e saindo de sincronia com a projeção. Por vezes a luz pressagia a imagem, ecoa a imagem ou, quando em uníssonos, oblitera a imagem. O texto discorre sobre as prementes dúvidas a respeito da existência. O que aconteceria se reflexivamente entrássemos num redemoinho interrogativo sobre o presumido desejável estado de estar vivo? De certo modo, a relação física com a parede – a parada – impede o curto-circuito total ao re-lembrar o corpo de sua existência.

SINGLE-CHANNEL VIDEO | SOUND INSTALLATION

A man flings himself at a wall repeatedly and each time he speaks a single word. The sound is "modified" by the physical act upon the sound-making body. During recording, at the moment of contact, a single flash of extreme high intensity light, the only light source, strobes the body, the word, the body's position. These "speech acts" have been edited together to form a linear text and a sequence of a body in various positions up against a wall. A strobe light is mounted on the floor and

focused on the projection. It flashes at approximately 60 cycles per minute going in and of synchronization with the recorded flashes of light. Sometimes the light presages the image, echoes the image, or when in unison, obliterates the image. The nature of the text is about nagging doubts of existence. What if one reflexively spirals into an interrogation of the presumed desired state of being alive? In a sense the physical relationship to the wall—the stoppage—prevents total meltdown by re-minding the body of its existence.





REMEMBERING PARALINGUAY, 2000

GARY HILL E PAULINA WALLENBERG-OLSSON

INSTALAÇÃO DE SOM E VÍDEO EM SINGLE-CHANNEL

“Remembering Paralinguay” é uma instalação de projeção de vídeo em single-channel. Uma mulher emana de um ponto distante, emitindo sons em falsete extremo até chegar a um close muito próximo. Estes sons parecem ser de natureza primeva, como se fossem reminiscências de um antigo sistema de sinalização. A fina linha que separa a linguagem, a música, os chamados e os gritos animais sublinham a impenetrável natureza do som. Talvez o passageiro fique com a impressão de que veio dar em um lugar e tempo onde não se deveria estar (ou onde simplesmente não se é!). Uma realidade paralela. Esta percepção parece vir tarde demais, deixando a impressão de que se está desconfortavelmente perto de um passado desconhecido ou de um futuro agudo, um campo de energia perigosa procurando uma conexão, como um arco elétrico.

SINGLE-CHANNEL VIDEO | SOUND INSTALLATION

“Remembering Paralinguay” is a single-channel video projection work. A woman emanates from a distant point to full close-up while uttering sounds in extreme falsetto. These sounds seem to be of a very primal nature like reminiscences of an ancient signal system. The thin line between language, music, callings, and animal screams underscores

the impenetrable nature of the sound. Perhaps the passerby is left with the sense of coming upon a place and time where one should not be (or just isn't!). A parallel reality. The realization seems to come too late, leaving one uncomfortably close to an unknown distant past or an acute future, a field of dangerous energy seeking connection like that of arcing electricity.



Stills do video | Cortesia Donald Young Gallery, Chicago





Stills do vídeo | Cortesia Donald Young Gallery, Chicago



ANOTAÇÕES SOBRE AS CORES | REMARKS ON COLOR | 1994-1998

INSTALAÇÃO DE SOM E VÍDEO EM SINGLE-CHANNEL

A versão em português deste trabalho (originalmente gravado em inglês com o nome "Remarks on Color" e em alemão como "Bemerkungen über die farben" em 1994) foi gravada no Brasil e criada especialmente para a exposição "Gary Hill" na Fundação de Serralves, Porto, Portugal, de 1º de março a 19 de abril de 1998.

Uma instalação de vídeo e som que faz uso da projeção, literal e metaforicamente, para a criação de um espaço de leitura e recepção ambíguos onde o significado, às vezes mudado, quebrado ou talvez reaberto, é transmitido em última instância em um espírito de jogo.

Através das leituras espontâneas de uma criança a respeito da natureza da cor, uma "coloração" diferente das idéias sobre jogos de linguagem de Wittgenstein é desvelada.

"Anotações Sobre As Cores" [Remarks on Color], Parte 1, consiste em 88 segmentos, e é lida em tempo real ao longo de um período de 45 minutos. Hill pediu à criança que negociasse cada palavra da melhor maneira que pudesse. O cenário, a roupa e o cabelo da criança, e o próprio livro tornam-se referências visuais através de uma leitura onde o leitor/espectador vivencia "cor", "linguagem" e "jogo" de novas maneiras.

SINGLE-CHANNEL VIDEO | SOUND INSTALLATION

The Portuguese version of this work (originally recorded in English as "Remarks on Color" and in German as "Bemerkungen über die farben" in 1994) was recorded in Brazil and created especially for the exhibition "Gary Hill" at the Fundação de Serralves, Porto, Portugal, March 1 – April 19, 1998. A video/sound installation which uses projection literally and metaphorically to set up an ambiguous space of readership and reception where meaning, sometimes mutated, broken or perhaps reopened, is ultimately transmitted in the spirit of

play. Through a child's spontaneous reading of philosophical questions on the nature of color, a different "coloration" to Wittgenstein's idea of language games unfolds. "Anotações Sobre As Cores" [Remarks on Color], Part 1, consisting of 88 segments, is read in real time over a period of 45 minutes. Hill asked the child to negotiate every word the best she could. The set, the child's clothing and hair color, and the book itself become visual references throughout a reading where the reader/viewer experiences "color", "language", and "play" in new ways.

GARY HILL INSTALAÇÕES





THE BLACK PERFORMANCE

GARY HILL E PAULINA WALLENBERG-OLSSON

A performance tenta questionar vários limiares e noções pré-concebidas a respeito de luz / escuridão, silêncio / som / canção, presença / ausência, ver / ser visto, tempo real e tempo gravado, performance versus instalação. Mais do que apresentá-las como dualidades, estas "membranas ressonantes" criam um campo aberto dentro do qual performer(s), audiência, som e imagens começam a passar um pelo outro. Um senso de passado e futuro extremos serão manifestos neste trabalho – temas que também foram tocados na instalação "Remembering Paralinguay/Recordando Paralinguay", a primeira colaboração entre os dois artistas. A performance incorporará sons vocais e várias formas de mídia eletrônica, incluindo sintetizadores, samplers, alto-falantes modificados, luzes infravermelhas, luzes estroboscópicas, controladores midi, projeção de vídeo, microcâmeras de vídeo e vários outros materiais.

Nota: Esta performance é considerada um trabalho em desenvolvimento e sua descrição e/ou conceito estão sujeitos a mudança.

Foto: Philip Saunders - Arratia | No Music Festival, London, Ontario | 30.03.2000 (com John Boyle e The Nihilist Spasm Band)

The performance attempts to question various thresholds and preconceived notions concerning light/darkness, silence/sound/song, presence/absence, viewed/viewing, absence and presence, real time and recorded time and performance versus installation. Rather than seen as a set of dualities these "resonating membranes" develop an open field wherein performer(s), audience, sound and images begin to pass through one another. A sense of extreme pasts and futures will become manifest in the work – themes

which are also touched upon in the installation "Remembering Paralinguay", the first collaboration between these two artists. The performance will incorporate vocals and various forms of electronic media including samplers, synthesizers, manipulated speakers, infrared lights, strobe lights, midi controllers, video projection, micro video cameras and other miscellaneous materials.

Note: The performance is considered a work-in-progress and the description and/or concept subject to change.

GARY HILL PERFORMANCE



SINGLE CHANNEL

Vinte e seis vídeos, cobrindo um período que vai dos anos 70 até os 90, compõem o programa de single channel dedicado ao artista americano Gary Hill. A seleção inclui obras como "Elements", de 1978, a primeira experiência do autor com sua própria fala: nele, ouvem-se fragmentos quase irreconhecíveis em que Hill nomeia as quatro estações. Tal momento é particularmente significativo: afinal, em seus trabalhos, a fala é uma forma de provocar a experiência do tempo. São vozes que geram imagens e, dessa forma, dão uma idéia do tempo.

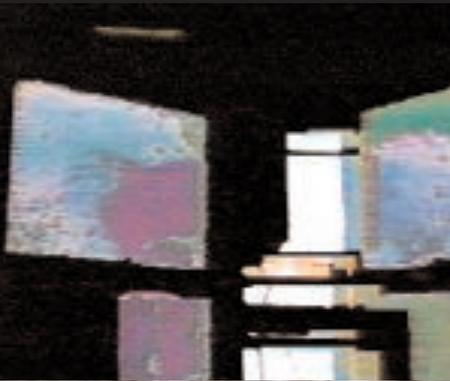
O texto e a voz – o corpo, portanto, é usado como instrumento acústico – surgem ainda em obras como "Videograms", de 1980-81, em que formas eletrônicas são esculpidas na tela. Abstratos, os videogramas mantêm uma relação literal ou conceitual com o texto que está sendo lido pelo artista. "O vocabulário e a precisão desse instrumento (o Rutt/Etra Scan Processor) permitiu que se expandisse a noção de 'linguística eletrônica' através de blocos narrativos textuais criados especialmente para o vocabulário eletrônico inerente ao Rutt/Etra", escreve Hill.

Poeta da imagem, criador de pontes entre vídeo, filosofia e linguagem, Hill é representado também por obras como a impactante "Site Recite", descrita pelo autor como uma espécie de "cosmologia da morte": ossos, textos, caveiras, conchas, asas de borboleta, tudo disposto sobre uma mesa para a qual olha a câmera. Criada como precursora de um videodisc, ela reúne uma "pilha de pequenas mortes", falando assim sobre assuntos recorrentes em sua carreira: memória, consciência, vida e morte.

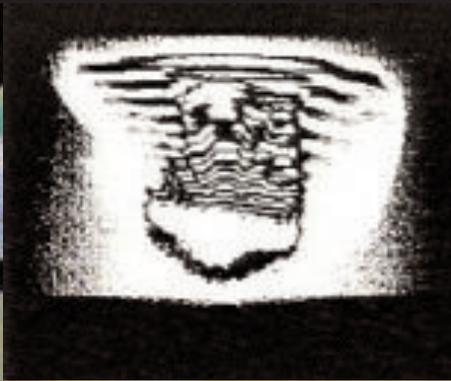
Twenty-six videos, covering a period stretching from the 70's to the 90's, make up the single channel programme dedicated to the American artist Gary Hill. The selection include works such as "Elements" of 1978, the first experience of the author with his own speech: in it, nearly unrecognisable fragments where Hill names the four seasons are heard. Such moment is particularly significant, since in his works speech is a way of provoking the experience of time. The voices generate the images, thus giving an idea of time. Text and voice – the body is in this way used as an acoustic instrument – make further appearances in works such as "Videograms" of 1980-81, where electronic forms are sculpted on screen. Abstract, the videograms keep a literal or conceptual relationship with the text that is being read by

the artist. "The vocabulary and the precision of this instrument (the Rutt/Etra Scan Processor) allowed the expansion of the notion of 'electronic linguistics' by means of textual narrative blocks created specially for the electronic vocabulary inherent to the Rutt/Etra", writes Hill. A poet of the image, creator of bridges between video, philosophy and language, Hill is represented also by works of impact such as "Site Recite", described by the author as a kind of "death cosmology": bones, texts, skulls, shells, butterfly wings, all laid out on a table to the eye of the camera. Created as a precursor of a videodisc, it brings together a "pile of small deaths", thus speaking about recurrent subjects in his career: memory, conscience, life and death.

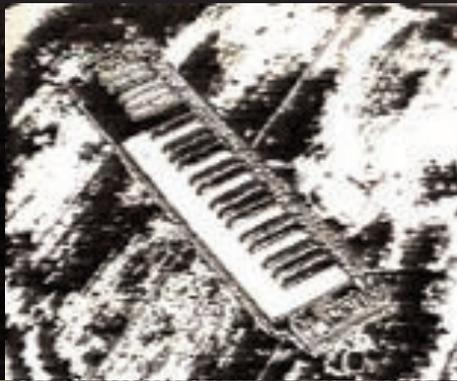
WINDOWS
8 MIN | 1978



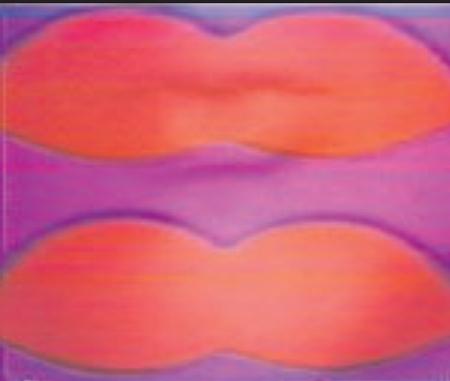
ELECTRONIC LINGUISTICS
3 MIN 45 | 1978



SUMS & DIFFERENCES
8 MIN | 1978



MOUTH PIECE
1 MIN | 1978



FULL CIRCLE
3 MIN 25 | 1978



PRIMARY
1 MIN 40 | 1978



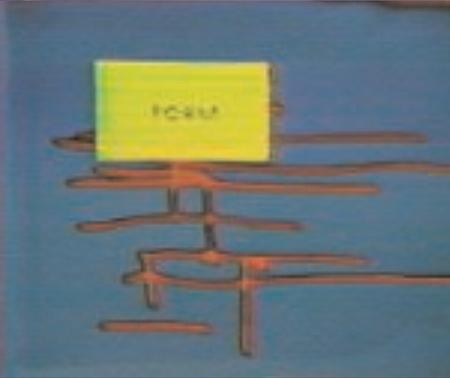
ELEMENTS
2 MIN | 1978



OBJECTS WITH DESTINATIONS
3 MIN 40 | 1979



EQUAL TIME
4 MIN | 1979



PICTURE STORY
7 MIN | 1979



SOUNDINGS
17 MIN | 1979



PROCESSUAL VIDEO
11 MIN 30 | 1980

BLACK | WHITE | TEXT
7 MIN | 1980

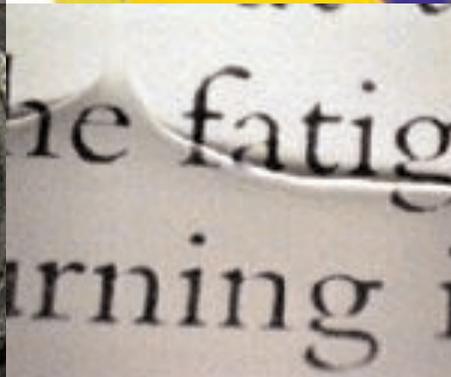
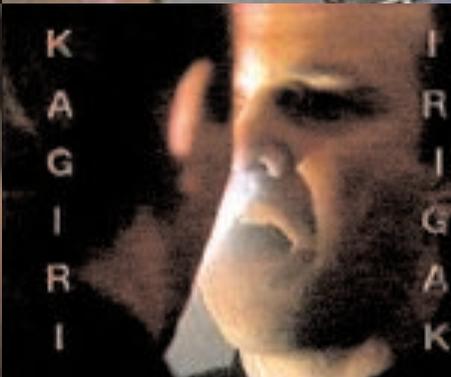
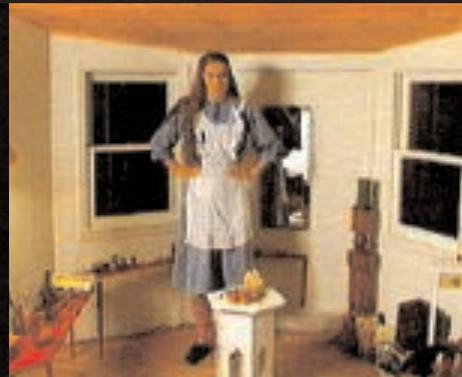
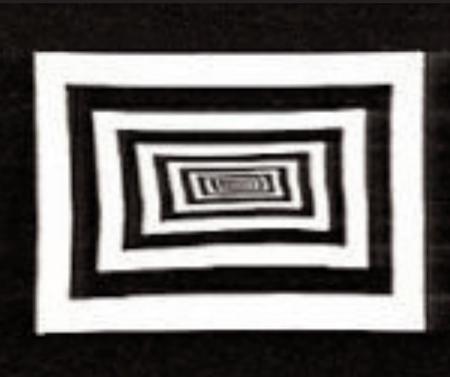
AROUND & ABOUT
4MIN45 | 1980

MIRROR ROAD
6MIN30 | 1976-77

PRIMARILY SPEAKING
18MIN40 | 1981-83

HAPPENSTANCE (PART ONE OF MANY PARTS)
6MIN30 | 1982-83

**WHY DO THINGS GET IN A MUDDLE?
(COME ON PETUNIA)**
32 MIN | 1984



TALE ENCLOSURE
5MIN30 | 1985

URA ARU (THE BACKSIDE EXISTS)
28 MIN | 1985-86

**MEDIATIONS (TOWARDS A REMAKE
OF SOUNDINGS)**
4MIN45 | 1979-86

INCIDENCE OF CATASTROPHE
43MIN51 | 1987-88

SITE RECITE (A PROLOGUE)
4 MIN | 1989

SOLSTICE D'HIVER
60 MIN | 1990



BITS

3 MIN | 1976-77



BATHING

4 MIN 30 | 1977

ENTREVISTA

POR HELIO HARA

Em anos recentes, a tecnologia tem estado em todo lugar. Você tem a sensação de que quanto mais ela progredir, mais liberdade haverá para alguns artistas?

Ser humano significa ser tecnológico, mas é necessário apropriar-se da tecnologia e não ser apropriado por ela. Na verdade, a imagem é que se tornou ubíqua, com a ajuda da tecnologia. E é a imagem que nos deve fazer ficar em guarda. O fluxo contínuo de imagens cambiantes produz uma fascinação inconsciente, e isso é perigoso quando não sofre mediação. A velocidade com que a tecnologia muda e as "possibilidades" que ela oferece aumentam exponencialmente no tempo. O que antes eram engenhocas curiosas hoje são aparelhos "essenciais"; o que antes eram efeitos especiais hoje são partes comuns da linguagem da imagem. Quando a tecnologia pára de trabalhar é que vemos o que a tecnologia é. De maneira similar, quando ficamos doentes ou resvalamos na morte sentimos a presença e a vulnerabilidade da vida. Eu me cerquei de máquinas de fazer arte e às vezes penso que é apenas para que eu as refute.

Você julga a interatividade tecnológica algo muito diferente da interatividade da experiência estética?

"Interativo" é outro termo superutilizado, como "instalação". A melhor descrição que ouvi para diferenciar estas duas noções de interatividade são os termos "implícito" e "explícito". Implícito significa interagir com o mundo em geral (experiência estética ou não), e explícito significa que há algum tipo de interface tecnológica através da qual, ou com a qual, um participante confronta um trabalho. Não seria difícil acrescentar muitas subdivisões a elas. Esta última definição nos coloca no campo das máquinas. Ela envolve retroalimentação [feedback] e cibernética. Penso que para um trabalho de interação explícita obter sucesso, a interface e sua complexidade não podem ser sentidas conscientemente, mas sim ser "naturais" – confrontar-se com uma obra de interação explícita é tão simples quanto dirigir um carro. Muitas das primeiras obras de interação explícita tinham o problema de forçar o participante a adotar uma posição consciente cada vez que uma decisão precisava ser tomada. Por exemplo, "você está aqui; para onde você quer ir: A, B, C, ou D?". Isso especialmente no caso dos CD-ROMs e de outros meios de "encruzilhada" [branching]. Processos intuitivos são impedidos ao sermos levados de volta à superfície – o "script" tecnológico, poderíamos dizer. As interfaces correntes são consideravelmente mais sofisticadas e intuitivas, mas, mesmo assim, permanecemos conscientes da interface. Há algo de quase fetichista, e isso porque em obras com poder a interatividade é muda.

Você começou trabalhando com escultura. Em que ponto você percebeu que o vídeo era um bom meio para lidar com a fisicalidade da linguagem?

Minha experiência inicial com o vídeo foi muito forte. Parecia que tinha a ver com meu sistema nervoso, com feedback, e com assistir a mim vendo a mim mesmo e "interagindo" com esta conversação. Eu estava dentro de um processo e ao mesmo tempo eu podia ver o processo de fora. Talvez seja algo comparável a uma primeira viagem de ácido, ou a um certo tipo de avanço na psicanálise, ou "ao momento" de algum esporte radical. Infelizmente, pelo menos em retrospecto, eu estava fascinado, ou deveria dizer mesmerizado, pela imagem eletrônica – sua arquitetura, como se podia processá-la e manipulá-la e assim por diante. Eu era um escravo do pixel. Foi só pelos meados dos anos 70 que comecei a falar e a usar meu corpo para interromper o fluxo constante de imagem – o sinal. Neste ponto as coisas ficaram muito mais interessantes para mim.

Nos anos 80, muitos artistas usavam o vídeo de maneira um tanto estática. Agora vemos o vídeo sendo usado pela indústria do cinema, na internet... Você acha que todas as mídias [todos os meios] estão ficando cada vez mais misturados?

Uma vez que se torna digital, abrem-se as comportas! A web chegou para ficar, e "intermídia", um termo cunhado pelo poeta Dick Higgins décadas atrás, é tão natural à web que criará muitas possibilidades a mais do que as que já tem. A net art está passando por um processo semelhante àquele do vídeo em seus primeiros estágios. Eles estão ligadas à idéia de intermídia – para não falar nas implicações políticas em jogo, no acesso e em quem o controla, o dono da mídia [dos meios]. As possibilidades estéticas da net não são tão interessantes quanto os projetos de base mais conceitual. É importante perceber que o vídeo, net art etc. são ligados a fontes no passado – não se trata de nova tecnologia gerando, por consequência natural, novas formas de arte.

Até que ponto o significado é importante em obras como "Remarks on Color", que será apresentada em São Paulo, já que consiste em leitura?

"Remarks on Color" é, sim, sobre significado; como podemos concordar sobre qual seja o significado quando, em última instância, não temos certeza do que a outra pessoa está dizendo precisamente. Nós dialogamos, falamos e escutamos porque buscamos o significado – queremos significado [sentido] em nossas vidas e nas coisas que nos cercam. Em "Remarks on Color" eu tentei externalizar esse processo fazendo uma criança ler algo que ela pouco entende, o que faz com que a inflexão e a pronúncia mudem

um pouco. Algo como quando uma criança tem uma ilusão de óptica ou quando uma palavra tem duplo sentido: estes são casos em que fazemos a travessia e então vemos a outra palavra/sentido. Nesse tipo de espaço, o sentido não é fixo; está mais próximo de um processo em andamento, onde a natureza do sentido está se fazendo conhecida.

A filosofia desempenha papel importante em seu trabalho. Em "Remarks on Color", por exemplo, há uma referência a Wittgenstein...

Eu realizei uma série de trabalhos que eram inspirados em textos específicos, mais do que em leituras completas de pensadores particulares. De todo modo, eu diria que tinha a ver com tratar esses textos quase como objetos físicos, nos quais a compreensão é trazida para o primeiro plano e experimentada como processo. Meu relacionamento com esses textos e como trabalhei com eles vem em parte dos metálogos [metalogues] de Gregory Bates e de sua descrição da estrutura que comportam. Ele fala sobre o conteúdo da conversação sendo refletido na estrutura da própria conversação – algo como forma e conteúdo, mas de um ângulo um pouco diferente. De fato, um dos primeiros trabalhos que realizei sobre texto de um escritor foi "Why Do Things Get in a Muddle?" [Por que as coisas ficam confusas?], de Bateson. Fiz uma espécie de metavídeo sobre o metálogo do mesmo título, com a adição do subtítulo (Come on Petunia) [Vamos lá, Petunia].

Quais são as mudanças em trabalhos como "Remarks on Color" quando são apresentados em inglês, alemão ou português, línguas de estruturas diferentes?

Bem, eu espero que o jeito da obra seja o mesmo pelo menos no que toca às leituras. Claro que há mudanças de nuance, inflexão, transformação de pronúncia e de palavras, mas a maneira como o sentido vem e vai e como a audiência experimenta a compreensão reflexivamente deve ser bem similar. Por outro lado, os sets ou cenário das leituras são um tanto diferentes, particularmente na versão em português, que acontece no meio de folhagem. Além disso, as cores que o leitor veste são diferentes, e essa referência traz relações diferentes com o texto.

Existem áreas/questões especiais que você gostaria de tratar no futuro?

Eu ainda estou interessado no espaço ontológico onde ser, pensar e experimentar sejam ativos de uma maneira meio tímida e ao mesmo tempo experimentada em um nível muito visceral – onde o pensamento se torna quase palatável. Por outro lado, fico ainda fascinado com o problema diário de como uma imagem se segue à outra.

Como você vê a interseção entre o som e a imagem em seu trabalho?

Quando comecei a usar vídeo, eu estava realizando muito trabalho de som com minha escultura. Trabalhei com barras de ferro, que por acaso tinham ricas possibilidades sonoras. Isso me levou a usar gravadores, fitas em loops, feedback e, por fim, som gerado eletronicamente. Eu fiquei muito interessado na noção de ver o que se ouve e vice-versa – algo como a fita de Mobius, em que um lado não tem precedência sobre o outro [não há lado de dentro nem de fora]. Eu estendi essa idéia para o discurso. Em "Around & About" e em "Primarily Speaking" as imagens são editadas para que os elementos silábicos da linguagem dêem a sensação de que linguagem tem espaço e tempo em oposição a ser objeto do sentido.

O tempo é uma questão crucial no ambiente de vídeo. Como tempo, memória e linguagem são articuladas em seu trabalho?

Esta é uma questão muito ampla, que cobre muito terreno. Eu tentarei responder ao espírito da coisa falando de um trabalho específico, "Midnight Crossing", de 1997. Para começar, o próprio título vem de um momento que ocorre em códigos de tempo. Quando 23:59:59:29 muda para 00:00:00:00, podemos falar em "travessia da meia-noite", que realmente se refere a uma espécie de não-tempo – ou talvez um momento breve para se pensar sobre o tempo. Na obra, há um texto falado construído de frases individuais que são ouvidas a intervalos irregulares, digamos de 15 a 90 segundos, com silêncios entre eles. Durante o tempo da vocalização, um número de luzes de alta intensidade instantaneamente ilumina uma tela e sua estrutura de apoio tipo andaime, obliterando qualquer imagem que lá estivesse. Ao esperar pela próxima imagem, que emerge do negro total, o espectador ainda vê o pós-imagem [after images] da tela e do andaime, que "se movem" e "se misturam" com a nova imagem, que lentamente se faz visível e que firma novamente a tela e a estrutura de apoio. O tempo da luz intervém na construção da narrativa através de imagens, ao mesmo tempo que sinaliza o próximo elo ou frase que o espectador continua a construir e a lembrar do texto falado. Mais e mais a questão se coloca: aquilo era a memória da imagem e/ou da linguagem deste espaço e tempo, ou era a memória coletiva dos espectadores?

INTERVIEW

BY HELIO HARA

In the last few years, technology became ubiquitous. do you have the feeling that the more it progresses, the more freedom there will be for some artists?

Being human means being technological but one must appropriate technology rather than be appropriated by it. The image is what has become ubiquitous, indeed, with the help of technology. And the image is what should put us on guard. The continual stream of changing images produces an unconscious fascination and this is what is dangerous when it goes unmediated. The speed at which technology changes and the "possibilities" that it offers are exponentially increasing with time. What were once gadgets are now everyday "must have" devices; what were once special effects are ordinary parts of the image language. When technology stops working we see what technology is. In a similar way when we become very ill or have a brush with death we feel the presence and vulnerability of life. I have surrounded myself with machines for making art and sometimes I think it's only so I can refute them.

Do you actually think of technological interactivity as something very different from the interaction of the aesthetic experience?

"Interactive" is another overused term much like "installation". The best description I've heard to differentiate these two notions of interactivity is by the terms "implicit" and "explicit". Implicit meaning interacting with the world at large (aesthetic experience or not) and explicit meaning there is some kind of technological interface with which a participant engages a work through/with. It wouldn't be difficult to add many subsets to these. This latter definition puts one in the loop with machines. It involves feedback and cybernetics. I think for an explicit interactive work to be successful, the interface and its complexity cannot feel self-conscious but instead are rather "natural" – one engages an explicit interactive work as easy as one drives a car. Many early explicit interactive works had the problem of forcing the participant into a self-conscious position every time a decision had to be made. For example: "you are here; where do you want to go; A, B, C, or D?". This was particularly true of CD-ROMs and other interactive "branching" media. Intuitive processes are halted by bringing you back to the surface – the technological script so to speak. Current interfaces are considerably more sophisticated and intuitive, nevertheless, one remains aware of the interface. There's something about it that's almost fetishistic and this is why in work that is powerful the question of interactivity is mute.

You started working with sculpture. At what point did you realize video was a good medium to deal with the physicality of language?

My initial experience with video was very powerful. It seemed to have something to do with my nervous system having to do with feedback and watching myself see myself and "interacting" with this conversation. I was sitting inside a process and at the same time I could view the process from the outside. Maybe it was something comparable to one's first acid trip, or a certain kind of breakthrough in psychoanalysis

or "the moment" in an extreme sport of some kind. Unfortunately, at least in retrospect, I became fascinated, or should I say, mesmerized by the electronic image – its architecture, how one could process it and manipulate it and so on. I was a pixel slave. It wasn't until the mid-seventies that I began to speak and use my body to interrupt the steady flow of images – the signal. At that point things got a lot more interesting for me.

In the 80's, many artists were using video in a rather static way. Now we see video being used in the film industry, on the internet... Do you actually think all media are becoming more and more intermingled?

Once it's digital, there go the flood gates! The web is here to stay and "intermedia", a term coined by the poet Dick Higgins decades ago, is so natural to the web that it will foster many more possibilities than it already has. Net art is going through a similar process that video did in its early stages. They are very related because of this notion of intermedia – not to mention the political implications that play into access and who controls and owns the media. The aesthetic possibilities of the net are not as interesting as the more conceptual based projects. It's important to realize that video, net art, etc. are linked to many sources in the past—its not just new technology and therefore new forms of art.

To what extent is meaning important in works like "Remarks on Color", that will be presented in São Paulo, and which consists on reading?

"Remarks on Color" is very much about meaning; how we agree on meaning even when, ultimately, we are not really sure what another person is precisely saying. We go on in dialogue, speaking and listening because we seek meaning – we want meaning in our lives and in the things around us. In "Remarks on Color" I've tried to externalize this process by having a child reading something that she understands very little of which changes the pronunciation and inflection. Its something like when one sees an optical illusion or when a word has a double meaning there is an instance when one crosses over and sees the other image or word/meaning. In this kind of space meaning doesn't feel fixed but something that is closer to an ongoing process wherein the nature of meaning makes itself known.

Philosophy has an important place in your work. In "Remarks on Color", for example, there is a reference to Wittgenstein...

I've made a number of works that were inspired by specific texts rather than full readings of particular thinkers. In all cases I would say it had to do with treating these texts almost as physical objects in which understanding and comprehension are brought to the fore and experienced as process. My relation to these texts and how I worked with them comes partly from Gregory Bateson's metalogues and his description of their structure. He talks about the content of the conversation being reflected in the structure of the conversation itself – something like form and content but from a slightly different angle. In fact, one of the first works I did after a writer's text was Bateson's "Why Do Things Get in a Muddle?". I made a kind of metavideo on the metalogue of the same title with the addition of the subtitle (Come On Petunia).

What are the changes in works like "Remarks on Color" when it is presented in English, German or Portuguese, languages with different structures?

Well I'm hoping that the gist of it is pretty much the same as far as the actual readings go. Sure there are changes in nuance, inflection, (mis)pronunciations and word transformations, but the way meaning kind of comes and goes and the listener reflexively experiences comprehension must be very similar. On the other hand the sets or staging of the readings are somewhat different, particularly the Portuguese version, which takes place outside in green foliage. Also, the colors that the readers wear are different which brings about different relationships to the text depending on what colors are being referred to.

Are there special areas/issues you'd particularly like to address in the future?

I'm still interested in an ontological space wherein being, thinking and perceiving are active in a somewhat self-conscious way and at the same time experienced on a very visceral level – where thinking becomes almost palatable. On the other hand I remain fascinated with the everyday problem of how one image follows the next.

How do you see the intersection between sound and image in your work?

When I began using video I was doing a lot of sound work with sculpture. I worked with steel welding rods which by chance had rich sonic possibilities. This led me to tape-recorders, tape loops, feedback and ultimately electronically generated sound. I became very interested in the notion of seeing what one hears and vice versa — something like a mobius band where neither takes precedence over the other.

I extended this idea with speech. In "Around & About" and "Primarily Speaking" the images are edited to the syllabic elements of the language giving the effect of language having space and time as opposed to being an object of meaning.

Time is a crucial issue in the video environment. How have time, memory and language been articulated in your work?

This is an extremely broad question that covers a lot of ground. I will try to get at the spirit of it by talking about a specific work, "Midnight Crossing", 1997. To begin with, the title itself comes from a moment that occurs in time code. When 23:59:59:29 changes to 00:00:00:00 it can be referred to as "midnight crossing" which really refers a kind of no time — or perhaps a brief moment to think about time. In the work there is a spoken text constructed by individual phrases that are heard at varying distances apart, say 15 seconds to 90 seconds with silences between. During the time of vocalization a number of high-intensity lights come on instantly lighting up a screen and its scaffolding-like structure obliterating whatever image that was there. As the viewer waits for the next image that fades up from absolute blackness they are dealing with afterimages of the screen and scaffolding which are "moving" around and "mixing" with a new image slowly making itself visible and re-anchoring the screen and support device. The time of light intervenes on the construction of narrative through the images at the same time sounding the next link or phrase that the viewer continues constructing and re-membering the spoken text. More and more the question arises: was that a memory of an image and/or language from this space and time or that of the viewer's collective memory?

PÓS-ESCRITO: RE-INCORPORAÇÕES NO ESPAÇO DA ALTERIDADE [NO OUTRO-ESPAÇO | DO ESPAÇO DE FORA]

"ANTROPÓLOGOS DOS EUS POSSÍVEIS,
SOMOS TÉCNICOS DE FUTUROS REALIZÁVEIS"
DONNA HARAWAY

"As imagens são a moeda corrente dominante da comunicação", diz Margot Lovejoy em seu livro sobre a mídia eletrônica e a cultura pós-moderna. Isso resultou em uma crise do conhecimento que é de fato uma crise da visão. "Podemos apenas ver o mundo formando uma imagem através de várias mediações especializadas." [1] A falta de uma visão adequada para a atmosfera informacional [infosfera ou datassfera] levou, diz Scott Bukatman, "a uma tentativa de reconstruir o espaço do computador em termos humanos – biológicos ou físicos; em outras palavras, permitir ao espaço terminal tornar-se um espaço fenomenal". [2] Dentre essas tentativas, o trabalho do artista é seminal, ele acredita, citando J. G. Ballard e sua crença de que a função do escritor de ficção científica é paralela às redefinições ontológicas da era eletrônica: "Eu sinto que esse equilíbrio entre ficção e realidade mudou significativamente na década passada. Progressivamente os papéis inverteram-se. Vivemos em um mundo governado por ficções de todo tipo [...] Para o escritor em particular, é menos e menos necessário inventar o conteúdo ficcional de seu romance. A ficção já está lá. O papel do escritor é inventar a realidade". [3]

Enquanto se admite a realidade do mundo objetivo, Maurice Merleau-Ponty mesmo assim sublinha que é a interatividade que ocorre entre o perceptível objeto físico e o sujeito perceptor móvel que instancializa [a faz instância]. A fenomenologia assim propõe que a condição de ser não é uma condição absoluta, mas sim que muda relativamente às experiências do real. Não importa se as "presenças" eletrônicas existam ou não em espaços reais, a experiência destes espaços permanece uma experiência real. Assim, o exame dos processos cognitivos pode ser considerado prioritário sobre considerações acerca da veracidade de qualquer condição externa. Ao focar sobre a atividade da consciência guiada mais do que sobre uma realidade absoluta "em si", pode ser possível construir uma fenomenologia destes espaços, abstratos e não físicos, peculiar às tecnologias eletrônicas. Assim, definições dos dois modos de comunicação e as formas de interação social são passíveis de ser construídas.

Em "Suspension of Disbelief (for Marine)", quando Gary Hill omite a palavra "voluntária" (que normalmente acompanha esta frase) do título de uma de suas instalações, ele sugere que a aquiescência consciente não é necessária: se ficcional ou não, o que é apresentado como real é automaticamente,



inevitavelmente, tomado como real. O que é uma meta para Ballard, para Hill, devido à sua mídia, é virtualmente pré-ordenado. Pois, ao contrário da literatura corrente, as tecnologias reprodutivas estão entre as principais condicionadoras de valores contemporâneos: suas representações não apenas registram a realidade objetiva, mas moldam-na a ponto de elas serem experimentadas como mais potentes que aquelas providas pelo mundo cotidiano fenomenal. Como argumenta Flusser, "A imaginação funcionando em imagens técnicas é tão poderosa que nós não apenas as tomamos por realidade, mas também vivemos dentro de suas funções". [4]

Imagens de dois corpos, o dominante feminino, o outro masculino, movem-se através das telas de uns trinta monitores que, tiradas de sua carapaças e prendidas a uma barra de ferro, lado a lado, criam um contínuo potencialmente linear de espaço eletrônico. A câmera demorou-se amorosamente sobre esses nus: ela quase acarícia a pele, entregando o corpo ao olhar com uma imediatidade intensificada. Raramente, porém, as formas deslizam em um fluxo contínuo: sua passagem é constantemente interrompida, cortada, repetida por meio de um mecanismo de troca [um dial, um seletor]. Complicando ainda mais a percepção do espectador, temos a velocidade dos "amantes". Tão rápida é sua passagem que se torna impossível focar claramente em um só frame, fixá-lo e assim apropriá-lo. Tentativas de fundir o par como um casal é igualmente problemático, pois a superposição, a edição e os cortes de suas anatomias individuais postulam uma conexão bem diferente da convencional, a de fundir duas entidades discretas em um só todo.

Os corpos nunca se fundem ou se juntam. A pele permanece uma barreira impermeável mesmo quando o corpo é fraturado, suas partes superpostas e intersecantes. O que parece galvanizar essas imagens em rápida seqüência é, não obstante, sua proximidade, um desejo de suprimir a separação. Vivamente presente mas frustrantemente evanescente, essa montagem sedutora de formas cambiantes a um só tempo conjura noções de proximidade e simultaneamente a redefine. As acelerações, réts, diminuições, elipses e arrojados temporários dentro de um fluxo incessante conjuram um fluxo de desejo – a quintessência do erotismo. Se a sedução joga na superfície, e o pareamento permanece apenas tenuamente aproximado, isto, mesmo assim, não significa a fusão sempre adiada que caracteriza a frustração. Um torvelinho estonteante, voluptuoso e delicioso, "Suspension" oferece um paradigma sensual para uma transcendência extática da fisicalidade da sexualidade direta.

A intimidade que resulta da proximidade da câmera em relação aos corpos pareceria prometer um erotismo do tipo normalmente associado ao voyeurismo. O que poderiam ser desvelamentos privados na forma de olhares transgressores são, no entanto, apresentados como espetáculo pela apresentação

abertamente exibicionista do trabalho. Longe de sorrateiramente revelar o clandestino, esta instalação tem a grandeza e o escopo de algo feito deliberadamente para ser visto. Ela oferece um espetáculo, no sentido que Guy Debord e outros o definiram: uma forma de realidade autocontida e substituta.

A elevação dos monitores a uma altura maior que a de uma pessoa, juntamente com a extensa largura da barra, mantém o espectador no espaço de uma sala vazia, como uma caverna, proibindo qualquer proximidade física daquilo que se observa. As imagens levitam luminosamente na meia-luz, em uma escuridão que aumenta sua intangibilidade e efemeridade. Ao contrário de representações icônicas anteriores de amantes suspensos em um ambiente etéreo de um óptico atemporal, como se pode ver nas pinturas de Paolo e Francesca de G. F. Watts, entre outros, este duo manifestado eletronicamente não habita uma entidade temporal coerente. Seu tempo e espaço (o espaço da *kinesis*) referem-se a um reino não-físico, aquele da tecnologia eletrônica; estes são os espaços fantásmicos feitos possíveis por, e constituídos através, das tecnologias da comunicação. "Tempo e espaço metafóricos para que textos [e assuntos] se desdobrem são os parâmetros com os quais eu começo", GH escreveu recentemente. "É um tipo de tempo telescópico que faz com que o espectador esteja ciente do ato de ver – de contemplar o mundo através da visão que existe nas dobras do tempo." [5] A percepção, e assim a apreensão, permanece enraizada no ser corporal, como argumentou Merleau-Ponty, mas aquilo que é percebido pertence agora a outra realidade. A visão está, a um só tempo, imbricada no mundo e descorporificada [disembodied], imersa mas também suspensa, impedida de apreender o que examina.

Em seu foco exclusivo sobre o corpo nu visto de perto, "Suspension of Disbelief" (1991-92) pode ser comparado a "Inasmuch As It Is Always Taking Place", que Hill realizara dois anos antes. Composto de 16 monitores de vários tamanhos (0,5 a 21 polegadas), instalados como um relicário em um nicho na parede, este trabalho transmite diferentes partes do corpo humano em tamanho real em cada uma das telas. Ao esticar a pele sobre as telas como uma membrana firme, e ao mostrar dos membros apenas o espaço abstrato e escuro de seus interstícios, Hill faz as formas vivamente presentes para o espectador. Justaposta a estes detalhes do torso, órgãos e membros, há uma imagem de um dedo sobre uma página de texto. Um som quase inaudível traz o espectador mais para perto quando este tenta ouvir melhor o murmúrio da voz quase apagada pelo farfalhar das páginas e por outros sons do ambiente. [6] Este incessante mas quase inaudível discurso tem sua contrapartida visual no quase imperceptível movimento da anatomia. Esses leves movimentos podem ser lidos como evidência tanto de que o corpo vive como de que está sendo observado. O ato de interpretação visual pode ser entendido como isomorfo à leitura de um texto: tal como o ler cria o texto, o olhar conjura significado. Em um de seus mais proféticos primeiros trabalhos, Hill perguntava-se: "O que sou eu senão uma figura de linguagem [modo de dizer]?" [7] Era uma pergunta

retórica, pois muito do trabalho do artista naquela época era focado sobre a realidade como gerada pela linguagem. [8] Depois, no entanto, Hill afirmou em várias ocasiões que os produtos de sua codificação verbal podem não ser revelação, iluminação ou clarificação, mas sim seu oposto [reverso]. Como em "Why Do things Always Get In a Muddle? (come on Petunia)", "URA ARU (the backside exists)", "Incidence of Catastrophe", e, acima de tudo, em "DISTURBANCE (among the jars)", a linguagem facilmente se desenrola, dissolve e implode em numerosos pronunciamentos contrários. Ao desintegrar-se o discurso, o balbuciar infantil e glossolalia vêm à tona, libertando o corpo das restrições do conceitual em direção ao abraço sensual do som gerado anatomicamente. Já que o discurso foi pulverizado em "Inasmuch" à condição do que Hill chama de "o entulho da emissão", mais do que incorporar o espectador/audiência, isso agora serve para enfatizar a fissura na comunicação: o corpo embrulhado em seu próprio "murmúrio". [9]

O vídeo já foi descrito como uma mídia de efeitos de superfície. A escala delimitada do monitor, junto à relativamente pobre resolução da imagem e o constante movimento das partículas de luz, tudo isso, diz Jean Fisher, contribui para que os espectadores não "entrem" na imagem como fazemos imaginativamente no espaço fílmico. [10] Além do mais, já que o foco profundo não se traduz bem na tela pequena, o vídeo opera com um campo de foco bem raso. Assim, em vez de o espectador adentrar o espaço ilusório do mundo registrado, o movimento e a fluorescência dos fótons empurram a imagem adiante de modo que ela "invade" o ambiente do observador. Nos primeiros trabalhos de arte feitos em vídeo, priorizava-se a experiência de tempo, como tempo real normalmente substituindo o espaço real. Em seu trabalho mais recente, Hill aos poucos foi abrindo mão das formas e usos convencionais para explorar as espaço-temporalidades mais complexas. Em "Inasmuch" ele capitaliza com sucesso esses elementos. Pelo fato de a câmera manual [hand held] não alterar o foco ou posição, e pelo fato de as gravações serem exibidas continuamente, o fluxo do tempo real parece desconectado das normas da temporalidade cotidiana, destroçadas em um eterno presente. Cada monitor é um lugar do corpo que aparece nas telas como um presente imutável e no entanto fora do tempo real. Sua solidão inexpugnável reduz o papel do espectador àquela de uma testemunha, no que Hill descreve como "o incessante, ainda que fragmentado, lugar anatômico". [11] A presença é trazida para trair uma ausência assombrada.

Os trabalhos mais recentes de Hill revelam uma crescente preocupação com o lugar, o espaço, o tempo, e, em particular, com os tipos de lugares habitados ou disponibilizados através de novas tecnologias eletrônicas. "Inasmuch" tem a proximidade de uma natureza-morta, mas o lugar não está disponível ao corpo como um agente totalmente encarnado [embodied]. Em "Between Cinema and a Hard Place" (1991), e depois em "Suspension" e "Tall Ships" (1992), um jogo mais desenvolvido ligando espaços visualizados e reais ocorre quando Hill capitaliza a maleabilidade espaço-temporal do sinal eletrônico. Como em

"Suspension", "Tall Ships" não tem um componente verbal, e assim não dá a possibilidade de superação do estranhamento através da linguagem. Ao percorrer os quase 28 metros do corredor de "Tall Ships", o espectador confronta-se com figuras de tamanho natural que se aproximam e se afastam aparentemente para interceptar a passagem do espectador. Mas a proximidade não assegura conexão. As dezesseis figuras de várias idades e sexos são vistas, primeiramente, como uma multiplicidade de pontos de fuga. Inicialmente pequenas, como que à distância, elas rapidamente se aproximam como que para realizar o mais simples dos encontros, uma confrontação cara a cara. Como em vários dos trabalhos anteriores de Hill, o relacionamento com os outros necessariamente envolve, e mesmo estão confinadas por, formas de representação. Em determinado nível, tais relacionamentos podem ser descritos como projeções. Aqui, a interface entre a imagem e o real torna-se um lugar de interação potencial. [12]

Em "Inasmuch" a relação entre o Eu e o Outro é definida pelas fronteiras inexpugnáveis do físico e do ilusório, que em seu trabalho residem na interface entre o corpo e a tela, pele e superfície eletrônica. "Tall Ships" propõe ainda outras relações ao retirar o contínuo sem enquadramento do sinal de vídeo de sua prisão física convencional, o monitor. Se isso pode normalmente pôr em perigo a proximidade da imagem quando ela foi absorvida pela matriz linear contínua, o fato de que nesta instalação as projeções são única fonte de luz as embebe de um inesperado efeito de incorporação/encarnação [embodiment] em espaço real. Em contraste, "Between Cinema and a Hard Place" foca diretamente no tema da divisão – mais especificamente, em fronteiras no espaço – ao propor movimentos rápidos e imprevisíveis de um tipo de espaço a outro, como as imagens movimentadas de monitor a monitor. "Intervém-se no uso que Heidegger fez da natureza como lugar metafórico de pensamento, com imagens de paisagens e cenas pastorais sendo interrompidas por cercas, placas de trânsito e outras intervenções de limites espaço-temporais", escrevia Hill recentemente sobre seu trabalho. [13] Dessa maneira, vários níveis de tempo – por vezes contraditórios – eram conjurados.

O texto e o pré-texto para sua crítica da "proximidade de vizinhança" são uma passagem do texto "A Natureza da Linguagem" de Heidegger, que Hill adaptou em sua trilha sonora. A instalação é composta de 23 monitores de vários tamanhos arranjados irregularmente no chão. Ao ocupar fisicamente um espaço indeterminado, o trabalho oferece uma boa metáfora para um trecho que o artista descreve como "questionando uma visão estritamente paramétrica de espaço e tempo, propondo a possibilidade de uma 'proximidade de vizinhança' que não dependa da relação espaço-temporal". [14]

"Tall Ships" opera em tempo e espaço reais, mas com a ajuda de tecnologia complexa manifesta o Outro como uma inelutável mas inatingível imagem projetada em espaços que são extensões do mundo do

observador. "Suspension" e "Between 1 & o", em contraste, postulam versões diferentes de temas imbricados em tecnologias eletrônicas, e portanto das relações – a "proximidade" – que elas permitem. Pois é comum a "Suspension" e a "Between 1 & o" uma forma de alternância de computadores que faz os corpos representados radicalmente diferentes de tudo o que Hill fizera anteriormente. Desprezando a identificação baseada em conhecimento corpóreo-cinético, Hill apresenta um relacionamento entre o Eu e o Outro que é baseado em exterioridade. Em seu trabalho mais antigo este Eu é apresentado encarcerado em solidão impenetrável que, para ele assim como para Blanchot, reside no coração da consciência que começa a ser reexaminada ao verificar-se a inserção do corpo em vários espaços não-cartesianos, facilitados pelas novas tecnologias. Impedido de inscrever-se na nova geografia espaço-temporal que Hill cria (ao contrário de muitos outros que trabalham com o espaço virtual que simula o espaço real), o espectador é trazido a uma proximidade não familiar e incerta com o conteúdo. Revezando a imagem entre monitores em uma sucessão rápida, mas não necessariamente linear, o mecanismo de mudança [seletor] cria um modo de temporalidade que pouco tem a ver com o tempo real, isto é, como tempo vivido (ou gravado, mas exibido continuamente). Da mesma maneira, os espaços abertos nesses trabalhos, se e quando contínuos, não possuem as coordenadas do espaço cartesiano. Dessa maneira, a fragmentação de Hill e a multiplicação das imagens corpóreas em espaços fantásmicos pode ser lida como conformando-se a noções correntes de identidade social na era tecnológica. Ao adaptar tais estratégias de visualização, esses trabalhos abrem as zonas "espaço-temporais" de sociabilidade eletrônica.

Em seu artigo "A cena da tela: em direção a uma fenomenologia da presença cinematográfica e eletrônica", Vivian Sobchack oferece uma valiosa discussão da ontologia desse tipo de espaço. [15] Ao explorar as distinções fenomenológicas que separam as "presenças" cinematográficas, cinematográficas e fotográficas, ela argumenta que o espaço eletrônico é o único que é discreto, a-histórico e incorpóreo [disembodied]. Em sua imutabilidade, nota Merleau-Ponty, o espaço eletrônico "mantém aberto as instâncias que o fluxo do tempo fecha; ele destrói a ultrapassagem, a superimposição, a 'metamorphosis' [...] do tempo". [16] O cinema encena uma experiência da realidade espacial, corpórea. Muito diferente é a tecnologia digital, que "atomiza e esquematiza abstratamente a qualidade analógica do fotográfico e do cinematográfico em pixels e bits discretos que são transmitidos serialmente, cada bit descontínuo, não-contíguo e absoluto – cada bit um 'ser-em-sí' mesmo sendo parte do sistema". [17] Em "Suspension", a escala da banda eletrônica é aquela da tela do cinema. Através do alinhamento das telas juntas umas das outras, um senso quase fílmico de conexão espaço-tempo é hipoteticamente estabelecido. Além do mais, em pelo menos um momento do ciclo, uma única cena move-se continuamente de monitor a monitor, criando um espaço análogo à sucessão de frames da fita de cinema. Mas essas alusões servem apenas para tornar aparente a distinção das matrizes espaço-temporais da tecnologia eletrônica.

Em "Between 1 & o", treze monitores são agrupados em uma parede em uma configuração de sinal de "mais". O espectador confronta-se com o sujeito [conteúdo] que está preso no que parece ser um processo interminável de escrever-se – literal e figurativamente escrevendo a si mesmo. Literalmente no sentido de empregar códigos que são integrais a esse sistema e, metaforicamente, de várias maneiras. Ainda que não seja fácil identificar a trilha sonora (o som de grafite arranhando um pedaço de papel), trata-se obviamente de algo arranhando uma superfície, gravando sua existência em uma superfície. E o movimento de vaivém dos frames na cruz formada na parede pode ser comparado ao processo de começar um esboço: a caneta paira, balançando sobre o solo, procurando o ponto apropriado onde começar o processo de definição.

"O espaço eletrônico", escreve Sobchack, "contraí equivalentes objetivos e superficiais da profundidade, textura e movimentos corpóreos investidos [...] Ação constante substitui a gravidade que orienta o movimento do corpo vivido com um senso de liberdade corpórea (e um senso de liberdade do corpo) espetacular, cineticamente excitante, às vezes estonteante." [18] Sem centro ou solo, esses espaços fantásmicos têm no máximo um único vetor gráfico de simulação de perspectiva para guiar o olho humano que se tornou distinto de sua corporalidade, sua espacialidade, sua subjetividade. Em "Between 1 & o", como em "Suspension", Hill constrói um espaço descorporificado [disembodied] no lugar de um espaço cartesiano: imagens "maquinais" giram através de um campo esvaziado de métrica espaço-temporal em uma exibição vertiginosa de sua falta de profundidade.

Nenhum relacionamento conectando o espectador e a projeção do tipo inicialmente proposto por "Tall Ships" é possível em "Between 1 & o", mas também não é possível o divórcio do espectador, inerente ao espetáculo encontrado em "Suspension". De fato, esta não é uma instalação propriamente dita: o trabalho é mais bem visto como uma transmissão pura e simples. Fenomenologicamente, o eletrônico é experimentado como transmissão discreta e simultânea, argumenta Sobchack, pois "a materialidade do eletrônico digitaliza duração e situação, fazendo da narração da história e de um investimento centrado (e central) no corpo vivido coisas atomizadas e dispersas no sistema que constitui temporalidade, não como um fluxo de experiência contínua, mas sim como transmissão aleatória de informação". O valor primário da temporalidade eletrônica é assim o instante, e ela conclui: "A temporalidade torna-se paradoxalmente constituída como uma experiência homogênea de descontinuidade em que as distinções temporais entre a experiência objetiva e subjetiva... desaparecem, e o tempo parece voltar-se sobre si mesmo em uma estrutura de equivalência e reversibilidade". Igualmente, a natureza do espaço é redefinida, descorporificada: "Sem a ênfase temporal da consciência histórica e de história pessoal, o espaço torna-se abstrato, sem chão, e plano – um lugar de jogo e exposição mais do que um situação investida onde a ação 'conta'". [19] Em "Between 1 & o", como é apropriado na relação com o signo, ou matriz, o relacionamento

físico inerente na fenomenologia da percepção foi abstraído, e temporariamente desestabilizado. Como em "Suspension", o ver permanece como uma experiência altamente participatória, pois o espectador rastreia essa configuração tentado em vão comprimir os estilhaços de informação em informação.

Em "Inasmuch" Hill descorporificou o Eu, em "CRUX" (1983-87) o descentralizou, e, em "Between 1 & 0", poder-se-ia dizer que ele o desmontou. Vemos tão rapidamente fragmentos microcósmicos do corpo percorrerem de um lado para o outro, de baixo para cima nas superfícies dos monitores, que é difícil identificá-los – com a notável exceção dos dentes, cuja presença intermitente e recorrente revela a circularidade do programa, sem começo ou fim aparentes, origem ou conclusão. Dado o título e o jogo entre ausência e presença nas telas, muitas das quais recebem apenas um único frame de 1/30 de segundo, esse conteúdo poderia ter sido escrito literalmente na codificação das tecnologias eletrônicas. Mas, por estar nos espaços "entre", os fragmentos recusam uma identidade unitária. "O estar por entre as coisas não designa um relação localizável indo de uma coisa para outra, mas um movimento perpendicular, um movimento transversal que varre tanto uma quanto outra direção, um rio sem começo ou fim que desmorona seus barrancos e colhe a semente no meio", escrevem Gilles Deleuze e Felix Guattari no capítulo de "Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia", devotado ao "Corpo sem órgãos" (BwO). [20] Sua discussão tem grande pertinência para a peça de Hill, cujo conteúdo também está sempre no processo de vir-a-ser, e assim impede qualquer maneira simples de conceituá-lo. Para eles o BwO é impossível de se obter: é um limite nunca alcançado, sem um ponto de origem e sem fundamentos. Em vez disso, "ela procede do meio, através do meio, indo e vindo mais do que começando e acabando". [21] Estabelecer a "lógica do E" para derrubar a ontologia, então, "não é uma noção ou conceito, mas uma prática, um conjunto de práticas". Eles argumentam: "Os modos são tudo aquilo que passa: ondas e vibrações, migrações, portais e degradês, intensidades produzidas em um tipo de substância começada a partir de uma matriz". [22] Para ilustrar isso melhor, eles citam uma passagem de "Naked Lunch" de William Burroughs, que coincidentemente faz um paralelo às imagens de Hill: "Nenhum órgão é constante em relação a uma posição ou função [...] órgãos sexuais brotam em todo lugar [...] o organismo inteiro muda de cor e consistência num piscar de olhos". [23] Mas, igualmente, eles argumentam que "não existem órgãos no sentido de fragmentos em relação a uma unidade perdida. Há uma distribuição de princípios intensivos de órgãos, com seus artigos positivos indefiníveis, dentro de uma coletividade ou multiplicidade, dentro de uma montagem, de acordo com as conexões maquinais operando em um BwO". [24] Assim, no BwO "fluxos de intensidade, seus fluidos, seus filtros, seus contínuos de efeitos" substituem o mundo do sujeito unitário e centrado. [25] O corpo tem sido tradicionalmente construído de várias maneiras: como Eu, como objeto histórico, como substrato orgânico. É nos termos desta terceira construção que ele tem sido examinado em teoria recente – reveladoramente, teoria que o situa em relação à tecnologia. Mas avaliações de valor, implicações

e conseqüências das novas mídias eletrônicas são ainda disputadas. Apesar de todas as suas diferenças, dois dos mais influentes teóricos deste discurso, Baudrillard e Donna Haraway, unem-se em seu reconhecimento dos parâmetros determinantes e envolventes de uma existência que forçou uma crise nas definições insustentáveis de ser humano, fazendo com que a tecnologia e o homem não sejam mais dicotomizados. Através da interface entre a tecnologia e o sujeito humano, novos modos de ser tecnológicos estão surgindo, ao lado de re-concepções como aquela em que o humano e o tecnológico estão em coexistência, co-dependentes, e mutuamente definidores. Podemos dizer que em "Between 1 & 0" o corpo/sujeito/Eu de Hill torna-se um ciborg. [26]

Em seu artigo "Sistemas Virtuais", Allucquère Roseanne Stone mapeia os efeitos transformadores das novas tecnologias no caráter e no lugar das arenas sociais das sociedades industrializadas ocidentais. Em termos de caráter, ela argumenta, "a mudança da interação individual ou de grupo, que implicava presença física, em direção a uma comunicação descentralizada e fragmentada, cujas natureza e qualidade assumiram novas e rapidamente cambiantes. Em termos de lugar, significou uma mudança de um espaço físico para um cujas coordenadas geográficas resistem a modos de representação tradicionais". [27] "O tipo e a qualidade de interações humanas criados por estas mudanças – interações de um tipo irreconhecível do ponto de vista das ágoras localizadas geograficamente – tem sido descritas e exploradas de muitas maneiras". [28] Quando manifestados como sistemas de computadores, eles oferecem possibilidades de uma nova sociabilidade que tem sido apropriada por um largo espectro de interesses, que vão desde o militar a instituições de psicologia e educação e aos negócios. Entre as explorações notáveis no reino da ficção estão os inventores de jogos de computador, escritores de ficção científica e artistas visuais trabalhando com multimídia.

Se eles habitam ou não sistemas "reais" ou "ficcionalis", os habitantes desses espaços tecno-sociais são novos tipos de ser para quem a interação pode ser não apenas nova, mas transformadora. Pois, Stone argumenta, cada uma dessas trocas contém o "potencial de comportamento emergente, pois novas formas sociais surgem dentro de circunstâncias em que 'corpo', 'encontro', 'lugar', e mesmo 'espaço' significam coisas bem diferentes do nosso normal". [29] Estes binômios – 1/0, mais/menos etc. – que reescrevem o corpo em códigos computacionais, simultaneamente o redefinem, oferecendo alternativas potentes ao indivíduo atado como unidade padrão e ator social validado. Pois o sujeito em sistemas virtuais pode descolar-se do corpo vivente, constituído apenas por tecnologias de comunicação. A história de tais tecnologias é portanto uma das tensões entre os Eus e os corpos, constantemente alargadas pelas separações, fusões e interações. Uma vez que o corpo pode ser manifestado através de próteses tecnológicas, a agência nesses espaços torna-se aproximada. Isso, por sua vez,

implica que "quando as próteses se tornam mais complexas, a relação entre agência e corpo autorizante torna-se mais discursiva". [30]

Para teóricos otimistas como Haraway e Stone, "sistemas virtuais e os mundos sociais que eles implicam são exemplos de adaptações vivazes e flexíveis que pessoas em busca de comunidade estão começando a explorar". [31] Eles percebem o escopo potencial de soluções inovadoras para restrições nas interações sociais, enquanto a visão de Hill dessas capacidades comunicativas parece hoje mais ambivalente. Sua versão da capacidade erótica, como em "Suspension", pode ser lírica, assim como sua reconfiguração do sujeito em "Between 1 & 0" aparentemente oferece ao ciborg um modo "squizo" libertador (no sentido esboçado por Deleuze e Guattari), mas sua aceitação do simulado permanece qualificada. No coração de sua dúvida reside uma luta contínua com a questão de quais são exatamente as diferenças em nossos relacionamentos com o simulado e o real. Sua recusa de uma resposta prescritiva sugere que esses trabalhos recentes provavelmente serão prólogos de futuras reconstruções da estrutura da sociabilidade e mapeamentos mais detalhados das geografias dos alhures.

LYNNE COOKE

REIMPRESSO DE GARY HILL, HENRY ART GALLERY, UNIVERSITY OF WASHINGTON, SEATTLE, 1994, pp. 81-9.

Notas

- Margot Lovejoy, *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media* (Ann Arbor: UMI Research Press, 1989); citado em Scott Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (Durham: Duke University Press, 1993), p. 109. Estou ainda em dívida com as teses de Bukatman, como as citações abaixo testemunham.
- Ibid.
- Esta afirmação, feita em 1974 em um novo prefácio ao romance de Ballard de 1973, *Crash*, é citada em Bukatman, op. cit., pp. 116-7.
- Vilém Flusser, "The Status of Images", em *Metropolis* (Berlim: Martin Gropius Bau/Nova York: Rizzoli, 1991), p. 53.
- Gary Hill, "Interviewed Interview", *Gary Hill* (Valência: IVAM Centre del Carme, 1993), p. 152.
- A impressão que dá de estar flutuando sobre a fronteiras da inteligibilidade nos faz lembrar da caracterização evocativa de Blanchot: "Nem discurso, quase nem um murmúrio, quase nem um tremor, menos que silêncio, menos que o abismo do vazio; o cheio do vazio, algo que não se pode silenciar, ocupando todo o espaço, o ininterrupto, o incessante, o tremor e o já murmúrio, não um murmúrio, mas um discurso, e não qualquer discurso, discurso distinto, discurso preciso, ao meu alcance", *Celui qui ne m'accompagneit pas* (Paris: Gallimard, 1953), citado em *Foucault – Blanchot*, Michel Foucault, "Maurice Blanchot. The Thought from Outside" (Nova York: Zone, 1990), pp. 22-3.
- "Primarily Speaking" (1981-83). Nesta fita, as imagens estavam ligadas ao discurso de tal maneira que cada sílaba pronunciada mudava a imagem. O ímpeto de explorar isso e os aspectos relativos à tecnologia nasceram da preocupação, surgida nos anos 70, de investigar as especificidades do meio, uma preocupação dividida com muitos pioneiros trabalhando no campo da eletrônica, em rápida transformação. No trabalho de vídeo de Hill a partir do final da década de 70, som era o elemento-chave; no começo dos 80 ele tomou a forma de linguagem e texto, assim como discurso.
- A noção de Heidegger, de que "A linguagem é a morada do ser onde habita o homem", tem sido central para muito do pensamento de Hill, ainda que tenha chegado a ele via Blanchot, Ludwig Wittgenstein e outros autores mais do que diretamente através de textos do filósofo alemão. Para uma discussão mais extensa veja de Lynne Cooke "Gary Hill: Beyond Babel", *Gary Hill* (Valência: IVAM Centre del Carme, 1993), pp. 163-71. Que esta noção tenha continuado a ser importante para o pensamento de Hill é evidente em duas peças que realizou recentemente: "Site Recite (a prologue)" (1989) e "I Believe It Is an Image in Light of the Other" (1991-92). Em "Site Recite", a linguagem não apenas gera e dá forma a tudo,

ela também ameaça consumir tudo. Na maior parte desta fita a câmera se move de maneira circular em tracking, que evoca uma visão onisciente, ou um modelo de uma mente gerando um mundo. Nos segundos finais, no entanto, uma imagem de uma boca falando, gravada a partir de um ponto perto da base da língua, é de repente substituída por uma natureza-morta, deslocada, e portanto sem lugar, que até então havia sido o único objeto sob escrutínio. A afirmação de conclusão altamente carregada – "imaginando o cérebro mais perto do que os olhos" – dá peso à afirmação de Bellour de que "não há imagem visual que seja mais e mais apertadamente agarrada, mesmo na sua retirada mais radical e essencial, do que dentro de uma imagem audiovisual ou scriptovisual... que a envolve" (Raymond Bellour, "The Double Helix", *Passages de l'Image* [Barcelona: Centre Cultural de la Fundación Caixa de Pensions, 1991], p. 72). Em "I Believe", sete latas contendo monitores e lentes são suspensas sobre livros abertos jogados no chão de um lugar escuro. Imagens do corpo e de escrita são literalmente sobrepostas de modo que o texto se incorpora e a anatomia codifica-se na escrita impressa.

- Gary Hill, "Inasmuch as It Is Always Already Taking Place", em OTHERWORDSANDIMAGES (Copenhague: Video Gallerie/NY Carlberg Glypotek, 1990), p. 27.
- Jean Fisher, "V-I-D-E-O-Z-O-N-E", em *Topographie II: Untergrung* (Viena, 1991), p. 27.
- Gary Hill, OTHERWORDSANDIMAGES, p. 27.
- Em contraste, "Site Recite (a prologue)" era originalmente pensado como um vídeo interativo, isto é, para prover um contexto em que os espectadores pudessem entrar e movimentar-se de acordo com seus próprios impulsos. Através de uma espécie de insistência fenomenológica, teria sido possível, Hill esperava, "fazer com que os participantes ficassem cientes de seu próprio processo de mediação". Citado em Christine van Assche, "Interview with Gary Hill", *Galleries Magazine*, dezembro 1990-janeiro 1991, p. 141.
- Gary Hill, "Between Cinema and a Hard Place", texto não publicado, 1991, não paginado.
- Ibid.
- Vivian Sobchack, "A Cena da Tela: em direção a uma fenomenologia cinemática e da presença eletrônica", *Post-Script*, 10, 1990, pp. 50-9.
- Maurice Merleau-Ponty, "Eye and Mind", em *The Primacy of Perception*, James M. Edie (ed.) (Evaston: Northenwestern Univeristy Press, 1964), p. 186.
- Sobchack, op. cit., p. 56.
- Ibid., pp. 57-8.
- Ibid., p. 57.
- Gilles Deleuze e Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (Minneapolis: University of Minneapolis Press, 1987), p. 25.
- Ibid.
- Ibid., p. 153.
- Ibid.
- Ibid., pp. 164-5.
- Ibid., p. 162.
- Em seu texto, agora celebrado, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the Late Twentieth-Century", Haraway parte da premissa de que o ciborg (um termo que ela analisa extensamente) literaliza a inseparabilidade do homem e da máquina em uma simbiose de corpo e tecnologia, a partir da qual ela formula um potencial utópico deste estado místico de ser, em que será possível evadir as dicotomias raciais, de gênero, de classe que residem no âmago da cultura ocidental. Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the Late Twentieth-Century", reimpresso em *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (Nova York: Routledge, Chapman and Hasll, 1991), pp. 149-82.
- Allucquère Roseanne Stone, "Virtual Systems", em *Incorporations*, Jonathan Crary e Sanford Kwinter (eds.) (Nova York: Zone, 1992), p. 609.
- Ibid.
- Ibid, p. 610.
- Ibid., p. 616.
- Ibid., p. 620.

POSTSCRIPT: RE-EMBODIMENTS IN ALTER-SPACE

"ANTHROPOLOGISTS OF POSSIBLE SELVES,
WE ARE TECHNICIANS OF REALIZABLE FUTURES"
DONNA HARAWAY

"Images are the dominant currency of communication", Margot Lovejoy argues in her book on electronic media and postmodern culture. This has resulted, she contends, in a crisis of knowledge that is in fact a crisis of vision: "We can only see the world by forming a picture through various specialized mediations". (1) Lack of a vision adequate to the electronic datasphere has led, in turn, Scott Bukatman concludes, "to a set of allusive attempts to reconstitute the space of the computer in human – biological of physical – terms; in other words, to permit terminal space to become phenomenal". (2) Among those contributing to these attempts the work of artists is seminal, he believes, quoting in support J. G. Ballard's belief that the (science fiction) writer's role is to parallel the ontological redefinitions of the electronic era: "I feel that the balance between fiction and reality has changed significantly in the past decade. Increasingly their roles are reversed. We live in a world ruled by fictions of every kind [...] For the writer in particular it is less and less necessary for him to invent the fictional content of his novel. The fiction is already there. The writer's task is to invent the reality". (3)

While granting the reality of the objective world, Maurice Merleau-Ponty nonetheless stressed that it is in the interactivity that occurs between the perceptible physical object and the perceiving motile subject that consciousness is instantiated. Phenomenology thus proposes that the status of being is not an absolute condition but one that changes relative to changes in the experience of the real. Irrespective of whether electronic "presences" can be said to exist in real spaces, experience of those spaces remains a "real" experience. Thus an examination of the cognitive processes of consciousness may be accorded priority over consideration of the veracity of any given external conditions. By focusing on the activity of a guided consciousness rather than on the absolute reality of the world "in itself", it may become possible to construct a phenomenology of those abstract and nonphysical spaces peculiar to electronic technologies. From this, definitions of both the modes of communication and the forms of social interaction they make possible may be constructed.

In "Suspension of Disbelief (for Marine)", by suppressing the "willing" normally integral to this familiar phrase when titling a recent installation, Gary Hill suggests that conscious acquiescence will not be necessary; whether it is fictive or not, what is presented as real will be automatically, inevitably, even unavoidably, embraced as such. What was a goal for Ballard is for Hill, given his medium, virtually preordained. For, unlike current literature, reproductive technologies are among the principal conditions of contemporary values and beliefs; their representations not only record objective reality but shape it to the point where they are frequently experienced as more potent than those provided by the everyday phenomenal world. As Vilém Flusser argues, "The imagination functioning in technical images is so powerful that we not only regard these images as reality, but also live within their functions". (4)

Images of two bodies, the dominant one female, the other male, move across the screens of some thirty monitors which, stripped of their casings and attached edge to edge along a steel beam, create a potential linear continuum of electronic space. The camera has lingered lovingly on these nudes: it almost nuzzles the skin in probing their surfaces, delivering the body to the gaze with a heightened immediacy. Seldom, however, do the forms glide along the chain of monitors in a smooth, continuous flow: their passage is constantly interrupted, spliced, cut, reayed, and replayed by means of a switching mechanism. Further complicating the spectator's perception of the "lovers" is the speed at which the images travel. So rapid is their passage that it becomes impossible to focus clearly on even a single frame, to fix it and hence appropriate it. Attempts to fuse the pair as a couple are equally problematic, for the overlapping, splicing and intercutting of their individual anatomies postulates a connection very different from the conventional one melding discrete entities into a singular whole.

The bodies never blend, join, or fuse. The skin remains an impermeable boundary even when the body is fractured, its parts overlaid and intersecting. What seems to galvanize these rapidly sequencing images is, nonetheless, a desire for proximity, a wish to suppress separation. Vividly present yet frustratingly elusive, this seductive montage of swiftly shifting shapes at once conjures notions of togetherness and simultaneously redefines them. The accelerations, reversals, slow-downs, ellipses, and fragmentary arrests within the incessant flow conjure a stream of desire – the quintessence of eroticism. While seduction plays only on the surface, and coupling remains only tenuously proximate, this nevertheless does not signify the endlessly deferred merger that characterizes frustration. A dizzying, capricious, voluptuous, and ultimately delirious swirl, "Suspension..." offers a sensuous paradigm for an ecstatic transcendence of the physicality of direct sexuality.

The intimacy which results from the camera's proximity to the bodies would seem to promise an eroticism if the kind conventionally linked to notions of voyeurism. What could have been private disclosures in the form of transgressive glimpses are, however, rendered spectacular by the overtly exhibitionistic presentation of the work. Far from surreptitiously revealing the clandestine, this installation has the grandeur and sweep of something deliberately devised to be seen. It offers a spectacle, in the sense that Guy Debord and others defined it: a surrogate self-contained form of reality.

The elevation of the monitors to overhead height, together with the vast length of the beam, keeps the viewer back in the cavernous space of the otherwise empty room, prohibiting any physical proximity to that which is viewed. The images hover luminously in the half-light, the darkened context further enhancing their intangibility and ephemerality. Unlike previous iconic depictions of lovers suspended in a timeless optical etheria, seen, say, in paintings of Paolo and Francesca by G. F. Watts, among others, this electronically manifest duo inhabits no coherent temporal entity. Their time and space (the space of kinesis) pertain to a nonphysical realm, that of electronic technology; these are the phantasmic spaces enabled by, and constituted through, communicative technologies. "Time and metaphorical spaces for texts (and subjects) to unfold are the parameters I begin with..." Gary Hill wrote recently. "It's

a kind of telescopic time that makes the viewer aware of the process of seeing – of beholding the world through sight that exists in the folds of time." (5) Perception, and hence apprehension, remains rooted in bodily being, as Merleau-Ponty argued, yet that which is perceived belongs now to another reality. Vision is at once imbricated in the world and disembodied, embedded yet suspended, precluded from grasping what it surveys.

In its exclusive focus on the naked body viewed in close proximity "Suspension of Disbelief (for Marine)" (1991-92) bears comparison with "Inasmuch As It Is Always Already Taking Place" which Hill made some two years earlier. Comprised of sixteen monitors varying in size from one-half inch to twenty-one inches, installed like a reliquary in a niche in the wall, this work transmits images of different parts of the human body life-size on each of its screens. By stretching the skin across the screens like a taut membrane, and by ensuring that the limbs disclose only abstract dark spaces in their interstices, Hill makes the forms vividly present to the viewer. Juxtaposed with these details of torso, organs, and limbs is an image of a finger laid on a page of text. A barely audible soundtrack draws the spectator forward in order to hear better the murmur of a voice almost obliterated by the rustle of turning pages and other ambient sounds. (6) This incessant but nearly inaudible speech finds its visual counterpart in the almost imperceptible motion of the anatomy. Such slight movement can be read as evidence simultaneously that the body is alive and that it is being observed. The act of visual interpretation can be understood as isomorphic to the reading of a text: just as reading creates the text, so seeing conjures meaning. In one of his most prophetic early works, Hill asked "who am I but a figure of speech?". (7) This was in fact a rhetorical question, for much of the artist's work at that time was expressly focused on the generation of reality by language. (8) Subsequently, however, Hill affirmed on a number of occasions that the products of this verbal encoding may not be revelation, enlightenment or clarification, but their very observe. As seen in "Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)", "URA ARU (the backside exists)", "Incidence of Catastrophe" and, above all, "DISTURBANCE (among the jars)", language only too easily unravels, dissolves, implodes, or shatters into multiple contrary pronouncements. As speech disintegrates, infantile babbling, nonsense, and glossolalia ensue, freeing the body from the restrictions of the conceptual into the sensual embrace of anatomically generated sound. Given that speech has been pulverized in "Inasmuch..." to what Hill calls "the debris of utterance", rather than incorporating the listener/viewer as it normally does, it serves now to emphasize a cleavage in communication: the body wrapped in its own "hum". (9)

Video has often been described as a medium of surface effects. The delimited scale of the monitor, together with the relatively poor resolution of the image and the constant motion of light partic es all, as Jean Fisher argues, mitigate against viewers "entering" the image in ways akin to those by which they imaginatively inscribe themselves into filmic space. (10) Moreover, since deep focus translates poorly onto the screen, video operates optimally with a quite shallow depth of field. Thus instead of the viewer entering the illusory space of the recorded world, the motion and fluorescence of the photons propel the image forward so that it "invades" the observer's ambience. For most of its early

avatars, Hill included, video was a medium that privileged time-based experience, with real time normally replacing the reality of actual space. Yet in his recent work Hill has steadily relinquished conventional usages and forms of time in order to explore more complex spatio-temporalities. In "Inasmuch..." he capitalizes on these potentialities to great effect. Because the hand-held camera does not alter either its focus or its position, and because the recordings are continuously replayed, the flux of real time seems disconnected from the norms of daily temporality, collapsed into an eternal present. Each monitor is thus the site of the body which appears on the screens as immutably present and yet outside actual time. Its impregnable solitude reduces the viewer's role to that of mute witness at what Hill describes, disquieteningly, as "the incessant, however fragmentary, anatomical site". (11) Presence is brought to betray a haunting absence.

Hill's most recent works reveal a growing preoccupation with place, space, and time, and in particular with the kinds of spaces inhabited by or made available through the new electronic technologies. "Inasmuch..." has the proximity of a still life, but the site is not available to the body as a fully embodied agent. In "Between Cinema and a Hard Place" (1991) and, subsequently, "Suspension..." and "Tall Ships" (1992), a more fully developed interplay linking actual and visualized spaces occurs as Hill capitalizes on the spatio-temporal malleability of the electronic signal. Like "Suspension...", "Tall Ships" has no verbal component, and so provides no possibility of overcoming estrangement via language. Projected directly onto the walls of the installation, the images have been freed into the materiality of real time and space. Walking the ninety-foot-long corridor like space of "Tall Ships", the spectator is confronted with life-size figures who approach (and recede) apparently to intercept the viewer's passage. But proximity fails to ensure connectedness. These sixteen figures of varying ages and sexes are first viewed from a multiplicity of vanishing points.

Initially glimpsed small, as if seen at a distance, they rapidly draw near as if to effect what is the simplest of encounters, a one-to-one confrontation. As in many of Hill's previous works, relationships with the other are found necessarily to involve, if indeed they are not strictly confined to, forms of representation. On one level, such relationships might be described as projections. Here, exceptionally to date in Hill's oeuvre, the interface between the image and the actual becomes the site of potential interaction. (12) In "Inasmuch...", the relation between self and other is defined by the impregnable frontiers of the physical and illusory, which in this work lie at the interface between body and screen, skin and electronic surface. "Tall Ships" posits other relations by divesting the frameless continuum that is the hallmark of the video signal of its conventional physical constraint, the monitor. Whereas this might normally imperit the proximity of the image as it became absorbed into a continuous linear matrix, the fact that in this installation the projections are the sole source of light imbues them with an unexpected effect of embodiment in real space. Nonetheless, interaction cannot transcend the essential separateness of each protagonist: proximity does not vouchsafe connectedness. By contrast, "Between Cinema and a Hard Place" focuses directly on themes of division – more specifically, on frontiers in space – by setting up rapid and unpredictable movements from one kind of space to another

at the same time as moving images from monitor to monitor. "Heidegger's use of nature as a metaphorical place of thought is intervened upon, with images of landscapes and pastoral scenes being interrupted by variable fencing, posted signs and other interventions of spatial temporal limits" Hill recently wrote of this work. (13) In this way various – and sometimes contradictory – levels of time are conjured.

The text and pretext for this critique of "neighboring nearness" is a passage from Heidegger's "The Nature of Language", which Hill adapted for his soundtrack. The installation comprises twenty-three monitors of varying sizes laid out irregularly on the ground. In physically occupying an indeterminate space, the piece provides an apt metaphor for an extract which the artist describes as "question (ing) a strictly parametrical view of space and time, posing the possibility of a "neighboring nearness" that does not depend on a spatial-temporal relationship". (14) "Tall Ships" operates in real time and space, but with the aid of a complex technology manifests the other as an ineluctably but teasingly unreachable image in projected spaces which are nonetheless extensions of the viewer's own world. "Suspension..." and "Between 1 & 0", by contrast, postulate very different versions of subjects imbricated in electronic technologies, and hence of the relationships – the "proximity" – they permit. For common to both "Suspension..." and "Between 1 & 0" is a form of computer switching which renders their bodily subject(s) radically unlike anything Hill had devised before. Eschewing identifications based in bodily-kinetic knowledge, Hill presents a relationship between the self and the other that is irremediably based in exteriority. In his early works this self is rendered locked in an essential solitude, to borrow a phrase from Maurice Blanchot who has been an important influence. Recently the impenetrable solitude which, for him as for Blanchot, lies at the heart of consciousness has begun to be re-examined as the body is inserted into the different kinds of non-Cartesian space facilitated by the novel technology. Precluded from inscribing him or her self into the novel spatio-temporal geographies which Hill devises (unlike many others working with virtual space who simulate actual space), the spectator is brought into an unfamiliar and uncertain proximity with the subject. Relaying images across banks of monitors in rapid but no necessarily linear succession, the switching mechanism creates a mode of temporality that has little to do with actual time, that is, with time lived (or recorded as in live relay). Likewise, the spaces opened in these works, if and when continuous, do not have the coordinates of Cartesian space. In this way Hill's fragmentation and multiplication of bodily imagery in phantasmic spaces may be read as conforming to current motions of social identity in the technological era. In adopting such strategies of visualization, these works open to scrutiny the "spatio-temporal" zones of electronic sociality.

Vivian Sobchack's perceptive article, "The Scene of the Screen: Towards a Phenomenology of Cinematic and Electronic Presence", provides an invaluable discussion of the ontology of this kind of visual space. (15) In exploring the phenomenological distinctions that separate photographic, cinematic, and electronic "presences", she argues that only the space of the last is discrete, ahistoric, and disembodied. A record of human vision and presence, the photograph depicts a frozen moment from the past. In its immutability it, as Merleau-Ponty notes, "keeps open the instants which the onrush of time closes up forthwith; it

destroys the overtaking, the overlapping, the 'metamorphosis'... of time". (16) Cinema enacts a present-time experience of physical, bodily spatial reality. Very different again is digital electronic technology which "atomizes and abstractly schematizes the analogic quality of the photographic and cinematic into discrete pixels and bits of information that are transmitted serially, each bit discontinuous, discontinuous, and absolute – each bit 'being-in-itself' even as it is part of a system". (17) In "Suspension..." the scale of the electronic band is that of a cinema screen. Through the close alignment of the frames an almost filmic sense of connectedness in space/time is hypothetically established. Moreover, on at least one occasion in the cycle, a single shot moves continuously from monitor to monitor, creating a spatial analogue for the cinematic flow of frame after frame. Yet, ultimately, these allusions serve only to make more apparent the distinctiveness of the spatio-temporal matrices of electronic technology.

In "Between 1 & 0", thirteen monitors are grouped on a wall in a configuration that resembles a plus sign. The viewer is confronted with a subject which is locked in what seems to be an unfinishable process of writing itself – literally and figuratively writing itself. Literally in the sense of employing codes integral to that system, and metaphorically in several ways. Although not easily identified precisely, the soundtrack (made by graphite scratching a sheet of paper) is obviously of something scraping itself along a surface, etching itself into existence. And the backwards and forwards movement of the frames on the sign may be likened to the process of beginning a sketch: the pen hovers, wavering, over the ground, searching for the proper point at which to begin the process of definition.

"(E)lectronic space", Sobchack writes, "constructs objective and superficial equivalents to depth, texture and invested bodily movement [...]. (C)onstant action and 'busyness' replace the gravity which grounds and orients the movement of the lived-body with a purely spectacular, kinetically exciting, and often dizzying, sense of bodily freedom (and freedom from the body)." (18) Devoid of center and ground, these phantasmic spaces have at best only a vector graphic simulation of perspective to guide a human eye that has become distinct from its corporeality, its temporality, and its subjectivity. In "Between 1 & 0", as in "Suspension...", Hill constructs a disembodied space in place of a Cartesian one: "machinic" images spin across a field voided of spatio-temporal metrics in a vertiginous display of their very depthlessness.

No rapport connecting viewer and projection of the kind initially proposed in "Tall Ships" is possible in "Between 1 & 0". But neither is there that divorce of the spectator inherent in the spectacle found in "Suspension...". In fact, this is not an installation, properly speaking: the work is best seen as a transmission tout court. Phenomenologically, the electronic is experienced as a discrete and simultaneous transmission, Sobchack argues, for "The materiality of the electronic digitalizes durée and situation so that narrative, history, and a centered (and central) investment in the lived body become atomized and dispersed across a system that constitutes temporality not as a flow of conscious experience, but as the transmission of random information". The primary value of electronic temporality is thus the instant, she concludes: "Temporality becomes paradoxically constituted as a homogeneous experience of

manifested through technological prosthetics, agency in these spaces becomes proximate. This, in turn, entails, Stone contends, "that as these prosthetics become more complex, the relationship between agency and authorizing body becomes more discursive". (30)

For optimistic theorists like Haraway and Stone, "virtual systems and the social worlds they imply are examples of the flexible and lively adaptations that persons seeking community are beginning to explore". (31) They discern a potential range of innovative solutions to prevailing constraints in social interaction, whereas Hill's vision of these communicative capacities seems at present more ambivalent. His version of their erotic capability, adumbrated in "Suspension..." may be lyrical, just as his refiguring of the subject in "Between 1 & 0" apparently offers the cyborg a liberating "schizo" mode (in the sense outlined by Deleuze and Guattari), yet his embrace of the simulated remains qualified. At the heart of his doubt lies an ongoing struggle with the question of what the differences in our relationships with the simulated and the actual amount to. His refusal of any prescriptive answer suggests that these recent works are likely to prove but prologues to further reworkings of the structure of sociality and more detailed mappings of the geography of elsewhere.

LYNNE COOKE

REPRINTED FROM *GARY HILL*, HENRY ART GALLERY, UNIVERSITY OF WASHINGTON, SEATTLE, 1994, PP. 81-9.

Notes

(1) Margot Lovejoy, *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media* (Ann Arbor: UMI Research Press, 1989); quoted in Scott Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (Durham: Duke University Press, 1993), p. 109. I am indebted to Bukatman's theses in more ways than this and the following citations indicate.

(2) Ibid.

(3) This statement, made in 1974 in a new preface to Ballard's 1973 novel, *Crash*, is quoted in Bukatman, op. cit., pp. 116-7.

(4) Vilém Flusser, "The Status of Images", in *Metropolis* (Berlin: Martin Gropius Bau/ New York: Rizzoli, 1991), p. 53.

(5) Gary Hill, "Interviewed", *Gary Hill* (Valencia: IVAM Centre del Carme, 1993), p. 152.

(6) The impression it gives of hovering on the borders of intelligibility recalls Maurice Blanchot's evocative characterization: "Not speech, barely a murmur, barely a tremor, less than silence, less than the abyss of the void; the fullness of the void, something one cannot silence, occupying all of space, the uninterrupted, the incessant, a tremor and already a murmur, not a murmur but speech, and not just any speech, distinct speech, precise speech, within my reach". *Celui qui ne m'accompagne pas* (Paris: Gallimard, 1953), quoted in *Foucault – Blanchot*, Michel Foucault, "Maurice Blanchot: The Thought from Outside" (New York: Zone, 1990), pp. 22-3.

(7) "Primarily Speaking" (1981-83). In this tape, images were linked to speech in such a way that as each syllable was enunciated the picture changed. Impetus to explore this and related aspects of the technology grew out of a concern, emerging in the '70s, with investigating the specifics of the medium, a concern shared at that time by many pio-

neers working in this rapidly changing field of electronics. In Hill's video work from the late '70s, sound was a key element; in the early '80s it took on the guise of language and text, as well as speech. (8) Heidegger's notion, "Language is the house of being in which man dwells", has been central to much of Hill's though he arrived at it via Blanchot, Ludwig Wittgenstein and other writers rather than directly through the texts of the German philosopher. For a fuller discussion see Lynne Cooke, "Gary Hill: Beyond Babel", *Gary Hill* (Valencia: IVAM Centre del Carme, 1993), pp. 163-71. That this notion has continued to be important to Hill's thinking is evident from two pieces he has made recently: the four-minute tape "Site Recite (a prologue)" (1989) and "I Believe It Is an Image in Light of the Other" (1991-92). In "Site Recite..." , language not only generates and shapes all, it threatens to consume all. For most of this tape the camera moves in a circular tracking shot that evokes an omniscient vision, or a model of a mind generating a world. During its final few seconds, however, an image of a mouth speaking, recorded from a point near the back of the tongue, is suddenly substituted for the displaced, and hence placeless, still life which had up to that moment been the sole subject under review. Its highly charged concluding statement – "imagining the brain closer than the eyes" – gives weight to Raymond Bellour's claim that "there is no visual image that is not more and more tightly gripped, even in its essential, radical withdrawal, inside an audiovisual or scriptovisual... image that envelops it" (Raymond Bellour, "The Double Helix", *Passages de l'Image* [Barcelona: Centre Cultural de la Fundación Caixa de Pensions, 1991], p. 72). In "I Believe..." seven canisters containing monitors and lenses are suspended over open books strewn on the floor in a darkened space. Images of the body and of writing are literally over laid so that text becomes embodied and anatomy encoded in the printed script.

(9) Gary Hill, "Inasmuch As It Is Always Already Taking Place", in OTHERWORDSANDIMAGES (Copenhagen: Video Gallerie/NY Carlberg Glyptotek, 1990), p. 27.

(10) Jean Fisher, "V-I-D-E-O-Z-O-N-E", in *Topographie II: Untergrund* (Vienna: 1991), pp. 26-50.

(11) Gary Hill, OTHERWORDSANDIMAGES, op. cit., p. 27.

(12) By contrast, "Site Recite", subtitled "(a prologue)", was originally meant to be an interactive video, that is, to provide a context in which viewers could enter and move around according to their own impulses. Through a kind of phenomenological insistence, it would have been able. Hill hoped, to "make participants aware of their own mediation process". Quoted in Christine van Assche, "Interview with Gary Hill," *Galleries Magazine*, December 1990/ January 1991, p. 141.

(13) Gary Hill, "Between Cinema and a Hard Place", unpublished text, 1991, unpaginated.

(14) Ibid.

(15) Vivian Sobchack, "The Scene of the Screen: Towards a Phenomenology of Cinematic and Electronic Presence", *Post-Script*, 10, 1990, pp. 50-9.

(16) Maurice Merleau-Ponty, "Eye and Mind", in *The Primacy of Perception*, James M. Edie (ed.) (Evanston: Northwestern University Press, 1964), p. 186.

(17) Sobchack, op. cit., p. 56.

(18) Sobchack, op. cit., pp. 57-8.

(19) Sobchack, op. cit., p. 57.

(20) Gilles Deleuze and Felix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (Minneapolis: University of Minneapolis Press, 1987), p. 25.

(21) Ibid.

(22) Ibid., p. 153.

(23) Ibid.

(24) Ibid., pp. 164-5.

(25) Ibid., p. 162.

(26) In her now celebrated text, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". Haraway starts from the premise that the cyborg (a term she analyzes at length) literalizes the inseparability of the human and machine in a symbiosis of body and technology from which she formulates a potential

utopian future for this mythic state of being, one which will elude those racial, gendered, and class-based dichotomies that have lain at the very heart of western culture. Donna J. Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", reprinted in *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge Chapman and Hall, Inc., 1991), pp. 149-82.

(27) Allucquère Roseanne Stone, "Virtual Systems," in *Incorporations*, Jonathan Crary and Sanford Kwinter (eds.) (New York: Zone, 1992), p. 609.

(28) Ibid.

(29) Ibid., p. 610.

(30) Ibid., p. 616.

(31) Ibid., p. 620.

RAFAEL FRANÇA

Em uma carreira curta, porém intensa e diversificada, Rafael França (1957-1991) investigou meios tão distintos quanto as intervenções urbanas (com o grupo 3NÓS3), as artes gráficas e, finalmente, a videoarte. Dez anos após a morte do autor, o Videobrasil homenageia este visionário com uma retrospectiva de vídeos e o lançamento de um documentário, segundo filme da **Videobrasil Coleção de Autores**. Resultado de uma exaustiva pesquisa, encontros emocionados com antigos colaboradores e mestres, o documentário, dirigido por Alex Gabassi, Fabiana Werneck e Marco Del Fiol, acompanha a trajetória artística do gaúcho Rafael França, cuja produção, rebelde e corajosa, expôs de forma direta sua própria vida. É o caso, por exemplo, de "Prelude to an announced death", de 1991, vídeo feito em Chicago – para onde se transferira em 1982, graças a uma bolsa de estudos – e que fala da aproximação de sua morte em consequência da Aids.

O documentário traz precioso material, como a entrevista dada pelo artista ao pesquisador americano Charles Nafus, além de imagens cedidas pelo Video Data Bank, de Chicago, onde Rafael França estudou e deu aulas. Entre os depoimentos, estão o de Regina Silveira, professora de Rafael França, do teórico Arlindo Machado, e de Mario Ramiro e Hudnilson Jr., companheiros do artista no grupo 3NÓS3. O trio se dedicava a intervenções urbanas, como o ensacamento de estátuas em São Paulo, e explorava habilmente a mídia: as ações só eram iniciadas com a chegada de jornalistas, num jogo envolvendo idéias como a visibilidade, a manipulação e a comunicação de massa.

Além disso, o vídeo conta com um pouco conhecido material de estudo do próprio Rafael França, vasculhado no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São

Paulo por Cristina Abi, do Videobrasil, responsável pela pesquisa de material. Graças à colaboração do museu, foi possível ter acesso às 190 fitas em diferentes formatos, doadas por Rafael França à instituição. Trata-se de imagens brutas usadas nas instalações, material institucional dirigido pelo autor, além de gravações de programas de TV e filmes usados em suas pesquisas. Hugo França, irmão de Rafael, também foi essencial colaborador para o vídeo, contribuindo com idéias e material.

O diretores Alex Gabassi, Fabiana Werneck e Marco Del Fiol enfatizam o caráter pioneiro de Rafael França na videoarte, num momento em que poucos artistas brasileiros levantavam questões como as possibilidades de narrativa do suporte. Mais que um documentário, o vídeo, baseado no livro "Sem medo da vertigem", de Helouise Costa, é um tributo ao artista: "os entrevistados são como ilhas de lembranças", diz o diretor Alex Gabassi. Com a retrospectiva e o documentário, o Videobrasil traz ao público um valioso, porém pouco visto trabalho de um artista transgressor, que pesquisou e experimentou a videoarte como poucos no Brasil.



In a short but intense and diversified career, Rafael França (1957-1991) has investigated media as distinct as urban interventions (with the group 3NÓS3), graphic arts, and finally video art. Ten years after the author's death, Videobrasil pays a tribute to this visionary artist with a retrospective of his video work and the launching of a documentary – the second film of **Videobrasil Authors Collection**. Resulting from an exhaustive research, emotional meetings with former collaborators and teachers, the documentary – directed by Alex Gabassi, Fabiana Werneck e Marco Del Fiol – follows the artistic path of Rafael França, whose production, courageous and rebellious, laid bare his very life. Such is the case of "Prelude to an announced death" of 1991, a video

made in Chicago (where he had gone to live in 1982, thanks to a scholarship) where he speaks of his approaching death – a consequence of Aids. The documentary brings to us valuable material, such as an interview given by American researcher Charles Nafus, as well as images provided by Video Data Bank of Chicago, where Rafael França studied and taught. Among the testimonials, are Regina Silveira's (Rafael's teacher), theoretician Arlindo Machado's, as well as statements by Mario Ramiro and Hudnilson Jr., colleagues in the 3NÓS3 group. The trio did urban interventions, such as the wrapping of statues in São Paulo, and cannily made use of the Press: action were only started after the journalists had arrived, in a game involving

ideas such as visibility, manipulation and mass communication. Besides, the video tells a little about Rafael França's little known study material, prospected at the (Contemporary Art Museum of São Paulo University) by Cristina Abi of Videobrasil, responsible for the research. Thanks to the Museum's collaboration, it was possible to gain access to 190 tapes of various formats, donated by the artist to the institution. These constitute the raw material to be used in installations, institutional material directed by the author, as well as television programmes and films used in his researches. Hugo França, Rafael's brother, was a crucial collaborator for the video, contributing with ideas and material. Directors Alex Gabassi, Fabiana Werneck e Marco Del Fiol emphasise

the pioneer character of Rafael França in video art, at as moment when few Brazilian artists raised issues such as the narrative possibilities of this support. More than a documentary, the video, based on the book "Sem medo da vertigem" [Without Fear of Vertigo] by Helouise Costa, is a tribute to the artist: "the interviewed are like remembrance islands", states the director Alex Gabassi. With the retrospective exhibition and the documentary, Videobrasil brings to the public a valuable but little seen work by a transgressive artist, who has researched and experimented with video art as few have done in Brazil.



RAFAEL FRANÇA

18 MIN | BRASIL | 2001
DIREÇÃO | DIRECTION: ALEX GABASSI, FABIANA WERNECK, MARCO DEL FIOI
ROTEIRO | SCRIPT: FABIANA WERNECK
EDIÇÃO | EDITING: MARCO DEL FIOI
CÂMERA | CAMERA: RODRIGO MENCK
PRODUÇÃO E PESQUISA | PRODUCTION AND RESEARCH: CRISTINA ABI
PRODUÇÃO EXECUTIVA: ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL





REENCONTRO

7 MIN | 1984

O primeiro de uma trilogia de meados dos anos 80 que investiga a linguagem da narrativa de vídeo. Cada um focalizado num personagem solitário e isolado. Em "Reencontro", um homem solitário confronta-se com seu próprio passado traumático e a sua mortalidade. Confundindo as convenções de narrativa, o vídeo não tem som sincronizado ou história linear. A linguagem experimental narrativa explorada reflete a condição humana pós-moderna e as negociações complicadas entre emoção e modernidade.

The first video of the mid-eighties trilogy investigating the narrative language of video. Each part is focused on an isolated and lonely character. In "Reencontro", a lonely man confronts his own traumatic past and mortality. Confounding conventions of narrative, the video has no linear plot or synchronised sound. The experimental language explored reflects the post-modern condition and the complicated negotiations between emotion and modernity.

RAFAEL FRANÇA SINGLE CHANNEL



GETTING OUT

5 min | 1984

Neste segundo experimento com narrativa de vídeo, objetos do cotidiano (um fogão, uma porta, um cigarro) assumem significância psicológica quando a protagonista combate a opressão de seu ambiente doméstico. O realismo aparente da história é na verdade uma estratégia artificial para o desenvolvimento de uma trama que não traz absolutamente a realidade, mas, em vez disso, transmite um estado de espírito.

In this second experiment with video narrative, daily life objects (a stove, a door, a cigarette) gain psychological significance when the protagonist fights the oppression of her domestic environs. The apparent realism of the story is in fact an artificial strategy for the development of a plot that absolutely does not bring reality in, but instead transmits a state of mind.



AS IF EXILED IN PARADISE

8 MIN 55 | 1986

O terceiro da trilogia experimental, o vídeo conta a história de um escritor que fica tão envolvido com seu trabalho que perde a noção da realidade. Seu mundo psicológico é aterrorizado por alucinações de seu mundo escrito. O protagonista sofre da solidão imposta pelas irrevogáveis diferenças entre a modernidade e a tecnologia.



Third section of the experimental trilogy. This video tells the story of a writer so involved in his work that he loses the notion of reality. His psychological world is afflicted by hallucinations from his written world. The protagonist suffers the solitude imposed by the irrevocable differences between modernity and technology.

RAFAEL FRANÇA SINGLE CHANNEL

**WITHOUT FEAR OF VERTIGO**

11 MIN | 1987

Num vídeo que mostra a contínua preocupação de França com o vídeo narrativo, "Without fear of vertigo" questiona as categorias de "ficção" e "não-ficção".

Um personagem jovem (nunca visto no vídeo) cometeu suicídio por causa de uma doença terminal. Um amigo que documenta a morte a pedido do suicida é julgado e preso como cúmplice. O testemunho deste homem é pontuado por entrevistas com personagens não-fictícios discutindo as questões que se apresentam.

In a video that demonstrates França's continuing concern with narrative video, "Without fear of vertigo" challenges the categories of 'fiction' and 'non-fiction'. A young character (never to be seen on video) has committed suicide because of a terminal illness. A man who documents the suicide, on request of his dying friend, is arrested and convicted as an accomplice. The testimonial by this man is punctuated by interviews with non-fictional characters discussing the issues raised.

**O PROFUNDO SILÊNCIO DAS COISAS MORTAS**

7 MIN 15 | 1988

O trabalho combina as inovações formais de França em suas experiências com narrativa de vídeo. A narrativa, solta como é, consiste nas memórias de homens sobre outros homens e como instigaram ou lidaram com o final de seus relacionamentos. França explora as emoções humanas relacionadas a envolvimento num relacionamento e perda do relacionamento. Filmagens com câmeras portáteis no Carnaval do Rio de Janeiro e imagens que foram distorcidas ou alteradas interrompem essas revelações pessoais.

This tape combines the formal innovations explored in his experiments with video narrative. The narrative, loose as it is, consists of the memories of men about other men and how they have instigated or how they have dealt with the end and the loss of their relationships. Footage taken with hand cameras of Rio Carnival, manipulated or distorted interrupt those personal revelations.



INSÔNIA

8 MIN 26 | 1989

Um homem acorda no meio da noite e não consegue voltar a dormir. O vídeo explora os pensamentos persistentes que o perseguem enquanto permanece deitado e acordado. A cama e mesmo seus sonhos se tornam inimigos. Pontuado pela aparição de uma drag queen cantando uma música romântica, "Insônia" combina experimentação formal com a lógica dos sonhos para retratar o sono como uma atitude psicológica ameaçadora e desconcertante.

A man wakes up in the middle of the night and can't get back to sleep. The video explores the persistent thoughts that plague him as he lays awake in bed. The bed and even his dreams become his enemies. Punctuated by the apparition of a drag queen singing a romantic song, "Insomnia" combines formal experimentation with the logic of dreams to portray sleep as a threatening and disconcerting psychological attitude.

PRELUDE TO AN ANNOUNCED DEATH

5 MIN | 1991

Rafael França finalizou este vídeo poucos dias antes de sua morte, em Chicago. Nele, o artista aparece trocando carícias com seu então companheiro, Geraldo Rivello. Enquanto isso, passam pela tela inúmeros nomes de homens vítimas pela Aids.



Rafael França finalizou este vídeo poucos dias antes de sua morte, em Chicago. Nele, o artista aparece trocando carícias com seu então companheiro, Geraldo Rivello. Enquanto isso, passam pela tela inúmeros nomes de homens vítimas pela Aids.

RAFAEL FRANÇA: A OBRA COMO TESTAMENTO

A obra personalíssima de Rafael França para meios eletrônicos permanece até hoje não apenas underground, no sentido de pouco vista e conhecida, como também uma lacuna na reflexão sobre a arte brasileira mais recente. A rigor, o único esforço sistemático de interpretação dessa obra continua sendo o denso volume organizado por Helouise Costa, "Sem Medo da Vertigem", e publicado pelo Paço das Artes em 1997.

Nesse sentido, a videografia de França demanda revisão urgente, para que se possa finalmente situar sua importância na história da videoarte, seja ela brasileira ou internacional. A súbita e inesperada redescoberta mundial da videoarte (na Bienal de Veneza deste ano o vídeo predominou como a principal linguagem de expressão dos jovens artistas) pode ser, quem sabe, um bom pretexto para avaliar a real contribuição desse artista gaúcho, falecido precocemente em 1991, antes de completar 34 anos e depois de deixar uma contribuição importante também nas áreas da pintura, gravura, performance, instalação, intervenção urbana, curadoria, crítica e reflexão sobre arte contemporânea.

A videografia de Rafael França é uma das mais coerentes e sistemáticas de toda a história de nossa arte eletrônica. Ela introduz e desenvolve temas e procedimentos com uma persistência e uma obsessão que não encontra paralelo em nenhuma outra obra nacional. É o caso de suas experiências com a narrativa de ficção. Amante da literatura, França adaptou para o vídeo o "Du Vain Combat" (1983) de Marguerite Yourcenar e o conto "Insônia" (1989) de Graciliano Ramos, além de ter realizado seu "Reencontro" (1984) sob clara influência do William Wilson de Edgar Allan Poe. A relação com a literatura é, aliás, um dos elo de ligação entre França e Gary Hill. Há, por exemplo, muitos pontos de contato entre a recriação de Graciliano Ramos por França em "Insônia" e a de Thomas L'Obscur de Maurice Blanchot em "Incidence of Catastrophe" (1987-88) de Hill: ambos partem da mesma situação inicial – os delírios de um homem que acorda no meio da noite e é açoitado pelos fantasmas emergidos de seus pesadelos – para construir narrativas perturbadas, no limite mesmo da loucura. Também em "As If Exiled in Paradise" (1986), um escritor é aterrorizado pelas alucinações que brotam dos seus escritos, exatamente como o obscuro Thomas de Hill. A diferença, todavia, é que enquanto Gary Hill optou pela forma condensada e anagramática da poesia, França preferiu explorar o fluxo diegético da narrativa de ficção, segundo o modelo da prosa.

A narrativa em meio eletrônico é um tema particularmente problemático na videoarte. Na verdade, poucos foram os videoartistas que se aventuraram pelos terrenos da ficção. Nos seus 40 anos de história, a arte do vídeo acumulou poucas experiências narrativas realmente dignas de atenção, sobretudo se pensarmos a diegese num sentido distintivo, tanto em relação aos modelos narrativos canonizados pelo cinema, como em relação aos modelos serializados da televisão. No Brasil, particularmente, quase não temos incursões nessa área. Além de Rafael França, apenas Artur Matuck, Lucas Bambozzi e, até certo ponto, Eder Santos apresentam uma produção mais sistemática nessa direção. Em geral, no terreno da videoarte

predominam o documentário (e sua forma mista: o docudrama), a performance ou o depoimento pessoal no estilo "primeira pessoa", as experiências plásticas de tendência abstrata, o ensaio e a reflexão sobre a própria arte, a paródia ou a crítica dos meios de massa, além de outros "gêneros" mais pessoais e esporádicos. Já houve um tempo, inclusive, em que se supôs que o vídeo não era um meio adequado a propostas narrativas, afirmação que, malgrado contestável no plano teórico, é ainda corroborada pela prática efetiva do meio.

Uma das vertentes mais ricas da obra de Rafael França é justamente a experimentação de alternativas criativas para a ficção videográfica. Pode-se mesmo dizer que, excetuando-se um raro exemplo de registro quase documental – "Prelude to an Announced Death" (1991) – e um documentário *fake* – "Without Fear of Vertigo" (1987) – os demais trabalhos de França são sempre experiências de invenção de novas formas narrativas para o vídeo, sem prejuízo, entretanto, dos aspectos confessionais ou autotestemunhais, básicos dessa obra. Não se espere, todavia, encontrar nos vídeos de França narrativas clássicas, à maneira de uma certa literatura ou de um certo cinema, nem mesmo narrativas mais abertas, de feição moderna, conforme os modelos da *nouvelle vague* ou do cinema de vanguarda. As narrativas de França são totalmente experimentais, absolutamente elípticas e fragmentárias, explorando coisas como o contraste dinâmico entre cortes muito rápidos e muito lentos, seqüências inteiras apresentadas quadro-a-quadro (como se fosse uma projeção de slides), *faux raccords* com planos seccionados em plena duração de uma frase, imagens fora de foco, ausência de sincronia entre som e imagem (diálogos sem sincronização labial), longos trechos em silêncio, uso de diferentes texturas de cores ou preto-e-branco e assim por diante. Como princípio geral, França jamais recorre aos recursos de sedução consagrados pelo cinema e pela televisão. A *mise-en-scène* é completamente desdramatizada, a decupagem progride no sentido contrário do espetáculo, a descontinuidade é total. Imagens do Carnaval carioca, por exemplo, que teriam tudo para seduzir o espectador e evocar o exotismo local, resultam completamente desarticuladas em "O Profundo Silêncio das Coisas Mortas" (1988). Em geral, os personagens de França se apresentam diretamente à câmera, como se estivessem fazendo uma confissão ao espectador. Essa interpelação da platéia através do ponto de vista frontal da câmera e o olhar direto à lente transforma o espectador em interlocutor, produzindo um certo desconforto visual, já que não é normal que personagens de ficção se apresentem assim numa narrativa. Por sua vez, o uso de diálogos invertidos (apresentados de trás para a frente), como em vários momentos de "Reencontro", é outro traço em comum com a obra de Gary Hill, conforme o uso de palíndromos sonoros em "Why Do Things Get in a Muddle?" (1984) e "Ura Aru" (The Backside Exists) (1985-86). "O Profundo Silêncio das Coisas Mortas" é uma história de amor e traição entre dois amantes homossexuais, em que presente e passado, realidade e memória, experiência e desejo são misturados de forma intrincada e contaminados ainda pela intromissão do social, do urbano (a cidade, o trânsito, o Carnaval) na intimidade dos amantes. "Reencontro" parece uma interpretação moderna (ambientada nos duros tempos da ditadu-



ra militar, com referências explícitas a métodos de tortura) da parábola de William Wilson, célebre narrativa de Poe sobre um personagem perseguido pelo seu alter ego e que termina se matando para fugir de si mesmo. "Getting Out" (1985) é uma narrativa tensa e claustrofóbica sobre uma mulher que simula a situação de estar trancada em casa num edifício que se incendia. "Combat in Vain" (1984) e "Fighting the Invisible Enemy" (1983), por sua vez, trabalham com uma absorção criativa do efeito zapping (colagem caótica de imagens e sons, semelhante à varredura rápida dos canais de televisão), de modo a sugerir narrativas estilhaçadas, cacos de uma ficção possível mas não completada, a um passo da completa dissolução. França ocupa na história da videoarte brasileira uma posição *sui generis*. Ele vem de Porto Alegre, fora portanto do eixo Rio–São Paulo–Belo Horizonte, onde se concentrou a produção videográfica, e realiza boa parte de seus vídeos em Chicago, para onde foi inicialmente estudar e depois lecionar. As facilidades técnicas e o ambiente intelectual da School of the Art Institute of Chicago foram fundamentais para o desenvolvimento de seu estilo, o que aconteceu, aliás, com outros importantes nomes da arte eletrônica brasileira, como Carlos Fadona e Eduardo Kac. Esse relativo deslocamento com relação ao universo videográfico brasileiro atribuiu à obra de França um caráter distintivo e, num certo sentido, mais radical. A crítica à televisão e aos meios de massa em geral, bem como a insubordinação aos valores do mercado freqüentemente colocaram França em uma posição de antagonismo em relação aos seus colegas brasileiros da geração do "vídeo independente". Da mesma forma, ele será também um dos primeiros a romper com a primeira geração do vídeo brasileiro (os chamados "pioneiros") no que ela tinha de indiferença semiótica, aversão a questões relativas à retórica do meio e uma certa concepção meramente instrumental do vídeo, malgrado mantivesse ainda a mesma postura existencial dessa geração. De fato, França será um dos primeiros videoastas brasileiros a se dedicar seriamente à pesquisa dos meios expressivos do vídeo e a apontar caminhos criativos para a organização das idéias plásticas e acústicas em termos de adequação ao meio. Essa preocupação jamais foi marginal em sua obra, malgrado o fato de os aspectos semânticos, tão fortes e impositivos, muitas vezes saltarem ao primeiro plano com maior ênfase, obscurecendo as inovações no plano sintático.

Acima de tudo, o vídeo permitiu a França meditar sobre sua maior obsessão: a fatalidade da morte. De fato, o tema da morte (e sua versão limítrofe: o suicídio) atravessa a obra videográfica inteira desse realizador, como o *pathos* que dá unidade e coerência a todo o seu percurso. O personagem de "Reencontro" depara-se, de repente, com sua condição de mortalidade, o de "Getting Out" simula o seu próprio suicídio, o de "O Profundo Silêncio das Coisas Mortas" planeja o assassinato do amante infiel. Ao mesmo tempo, essa obra, de cunho bastante pessoal, esteve também centrada em uma indagação dramática sobre a questão da homossexualidade. Não se pode esquecer que a obra videográfica de França foi construída num momento (anos 1980) em que a Aids aparece como um flagelo incontornável, sobretudo (naquele momento) para as comunidades de homossexuais e hemofílicos. O drama homossexual por excelência,

naquele contexto, era menos a exclusão social do que a inevitabilidade da morte. Nesse sentido, "Without Fear of Vertigo" ocupa um lugar estratégico dentro da obra de França. Nesse vídeo semifictício e semidocumental, o próprio França e vários amigos brasileiros e norte-americanos discutem as experiências do suicídio e do enfrentamento da morte. No final, vemos uma suposta acareação policial do personagem Peter Whitehall, condenado a cinco anos de prisão nos Estados Unidos por ter filmado o suicídio de seu companheiro Yann Bondy, vítima da Aids em estado terminal, e não ter feito nada para evitar a sua morte. França morreu em 1991, ele também vítima da Aids, depois de ter nos presenteado com um dos testemunhos mais autênticos de fidelidade a si próprio. Seu último vídeo, "Prelúdio de uma Morte Anunciada" (1991), terminado alguns dias antes de sua morte e tendo já os seus dias contados, é uma verdadeira celebração dos valores que nortearam sua vida e dos quais ele jamais abriu mão, nem mesmo no momento de maior agonia de sua doença. O vídeo, em seu despojamento quase absoluto, lembra muito de perto o "Blue" de Derek Jarman, este também realizado como uma espécie de testamento, por um diretor em estado terminal na evolução da Aids. No trabalho de França, o próprio realizador troca as últimas carícias com seu companheiro Geraldo Rivello, enquanto aparece na tela uma extensa lista dos nomes de todos os amigos brasileiros e norte-americanos que foram vitimados pela Aids e a trilha sonora deixa correr uma dilacerante interpretação de "La Traviata" pela soprano brasileira Bidu Saião, gravada em 1943. A última coisa que aparece no vídeo é a frase "Above all they had no fear of vertigo" [Apesar de tudo, eles não tiveram nenhum medo da vertigem], que retoma a idéia central de "Without Fear of Vertigo": assumir, até as últimas conseqüências, a intensidade da vida, enquanto ela puder arder no peito, pois a morte é o destino inevitável de todos.

ARLINDO MACHADO
DOUTOR EM COMUNICAÇÕES

RAFAEL FRANÇA: WORK AS TESTAMENT

Rafael França's highly personal oeuvre for electronic media remains to this day not only underground, in the sense of being little seen and known, but it also constitutes a lingering gap in the reflection around Brazilian art. In a strict sense, the only systematic effort in the interpretation of this work remains the dense volume organised by Helouise Costa, "Sem Medo da Vertigem" [No Fear of Vertigo], published by Paço das Artes in 1997. In this sense, França's videography demands an urgent revision, so that one can finally situate his importance in the history of video art, Brazilian or international. The sudden and unexpected rediscovery of video art (in this year's Venice Biennale video predominated as the main expressive language by young artists) could be, perhaps, a good pretext to evaluate the real contribution of this Gaucho artist, who died precociously in 1991, before reaching 34 years of age and after contributing in an important way to areas of painting, printmaking, performance, installation, urban intervention, curatorship, criticism and reflection on contemporary art.

Rafael França's videography is one of the most coherent and systematic in the whole history of our electronic art. It introduces and develops themes and procedures with a persistence and obsession that has no parallel any other work in this country. Such is the case with his experiences with fictional narrative. A literature lover, França adapted to video Marguerite Yourcenar's "Du Vain Combat" (1983) and also the short story "Insônia" [Insomnia] (1989) by Graciliano Ramos, besides being under the clear influence of Edgar Allan Poe's William Wilson in his "Reencontro" [Reencounter] (1984). The relationship with literature is, indeed, one of the links between França and Gary Hill. There are, for instance, many contact points between the recreation of Graciliano Ramos by França in "Insônia" and of Maurice Blanchot's Thomas L'Obscur in "Incidence of Catastrophe" (1987-88) by Gary Hill: both start off from the same initial situation – the deliriums of a man who wakes up in the middle of the night and is haunted by the ghosts emerged from his nightmares – to build disturbed narratives, in the very threshold of madness. Also in "As If Exiled in Paradise" (1986), a writer is terrorised by hallucinations sprouting from his writings, exactly as with Hill's Thomas. The difference is, however, that while Hill opted for the condensed and anagrammatical form of poetry, França preferred to explore the diegetic flux of fictional narrative, according to the model of prose.

Narrative in an electronic medium is a particularly problematic issue in video art. In fact, few video artists ventured into the fields of fiction. In its 40 years of history, video art has accumulated few narrative experiences really worthy of attention, above all if we think of diegesis in a distinctive way, both in relation to narrative models canonised by cinema and in relation to models serialised by television. In Brazil, particularly, we have witnessed nearly no incursions into that area. Besides Rafael França, only Artur Matuk, Lucas Bambozzi and, to a certain extent, Eder Santos presents a more systematic production in this direction. In general, in the field of video art the predominance is of documentary (and its hybrid docudrama variation), performance or personal statements in the "first person" style, plastic experiments tending to the abstract, the essay or reflection about art itself, the parody or criticism of mass communication means, besides other more personal or sporadic "genders". There has been the time when, indeed, it was supposed that video was not an adequate medium for narrative proposals, a statement that, despite being contestable on a theoretical

plane, is still effectively corroborated in the medium's practice. One of Rafael França's richest veins is precisely the experimentation of creative alternatives for videographic fiction. One could go as far as saying that, excepting a rare example of a nearly documental recording – "Prelude to an Announced Death" (1991) – and a fake documentary – "Without Fear of Vertigo" (1987) – all of the other works by França are always experiences on the invention of new narrative forms for video, with no loss, however, for confessional or self-testimonial aspects, basic to this work. One should not expect, however, to find in França's videos classic narratives, in the manner of certain literature or certain cinema, not even the most open narratives, of a modern profile, according to the models of the *nouvelle vague* or of *avant-garde* cinema. França's narratives are totally experimental, absolutely elliptical and fragmentary, exploring things such as the dynamic contrast between very fast and very slow cuts, whole sequences presented frame by frame (as in a slide projection), *faux raccords* with sectioned planes in the sheer duration of a phrase, out-of focus images, absence of synchrony between sound and image (dialogues with no lip-synch), long silent stretches, use of different colours or black-and-white textures and so forth. As a general principle, França never resorts to seduction procedures consecrated by cinema and by television. The *mise-en-scène* is completely de-dramatised, decoupage progresses in a direction opposite to spectacle, discontinuity is total. Images of Rio Carnival, for instance, which would potentially seduce the spectator and evoke the local exoticism, end up completely articulated in "*O Profundo Silêncio das Coisas Mortas*" [The Profound Silence of Dead Things] (1988). Generally, França's characters present themselves directly to the camera, as if making a confession to the spectator. This interpellation of the audience by means of the frontal point of view of the camera and the straight gaze towards the lenses transforms the spectator into interlocutor, producing a visual uneasiness, since it is not normal that fictional characters present themselves in a narrative. In its turn, the use of inverted dialogues (presented back to front), as in many moments in "Reencontro", is another element in common with the work of Gary Hill, as in the use of sound palindromes in "Why Do Things Get in a Muddle?" (1984) and "Ura Aru" (The Backside Exists) (1985-86). "*O Profundo Silêncio das Coisas Mortas*" is a story of love and betrayal between two homosexual lovers, in which present and past, reality and memory, experience and desire are fused in an intricate manner and contaminated further by the interference of the social, of the urban (the city, the traffic, Carnival) in the lovers' intimacy. "Reencontro" seems a modern interpretation (set in the hard times of the military dictatorship, with explicit references to torture methods) of William Wilson's parable, Poe's celebrated narrative by about a character persecuted by his alter ego that ends up committing suicide to flee from himself. "Getting Out" (1885) is a tense and claustrophobic narrative about a woman who simulates being locked in a burning building. "Combat in Vain" (1984) and "Fighting the Invisible Enemy" (1983), in their turn, work with the creative absorption of the zapping effect (chaotic collage of images and sounds, similar to the quick scanning of television channels), in such a way as to suggest shattered narratives, splinters of a fiction, possible but not completed, one step from complete dissolution. França occupies a *sui generis* place in the history of Brazilian video art. He comes from Porto Alegre, outside of the Rio-São Paulo axle, where all the videographic production is concentrated, and has made a good

part of his videos in Chicago, where he went to study and later taught. The technical facilities and the intellectual ambience of the School of the Art Institute of Chicago were fundamental to the development of his style, something that has happened, by the way, with other important names of Brazilian electronic art, such as Carlos Fadona and Eduardo Kac. This relative displacement forged in França's work a distinctive character, and to a certain extent, a radical one. Criticism to television and to mass media in general, as well as insubordination to market values have frequently put França in a position of antagonism with his Brazilian colleagues of the "independent video" generation. In the same way, he would be one of the first to break away from the founding generation of Brazilian video (known as the "pioneers"), where it put forward semiotic indifference, aversion to issues pertaining to the rhetoric of the medium and a certain merely instrumental conception of video, regardless the fact that he still kept the same existential stance of this generation. Indeed, França was one of the first Brazilian video artists to seriously dedicate himself to the research of the expressive medium of video and to point out creative paths for the organisation of plastic and acoustic ideas in terms of being adequate to the medium. This concern was never marginal in his work, despite the fact that semantic aspects, so strong and imposing, often foregrounding with greater emphasis, obscuring innovations in the syntactic plane. Above all, video allowed França to meditate about his biggest obsession: the fatality of death. Indeed, the theme of death (and its threshold version: suicide) cut through the whole of the videographic work of this maker, as the *pathos* that gives unity and coherence to the whole of his progress. The character in "Reencontro" is faced, suddenly, with the condition of mortality, in "Getting Out" he simulates his own suicide, and in "O Profundo Silêncio das Coisas Mortas" he plans the assassination of his unfaithful lover. At the same time, this work, of a very personal tinge, has also been centred on a dramatic question about the issue of homosexuality. One shouldn't forget that França's videographic work was

built in a moment (the 80's) when Aids appears as inescapable scourge (at that time) for the homosexual and haemophilic communities. The homosexual drama par excellence was, in that context, less social exclusion than the inevitability of death. In this sense, "Without Fear of Vertigo" occupies a strategic place within França's oeuvre. In this half-fictional and half-documental video, França himself and many Brazilian and American friends discuss suicide and death facing experiences. In the end, we see a supposed police suspects parade with character Peter Whitehall, condemned to five years in prison in the United States for having filmed the suicide of his partner Yann Bondy, a terminal Aids victim, instead of preventing him from taking his life. França died in 1991, himself a victim of Aids, after having offered us the most authentic testimonials of fidelity to himself. His last video, "Prelúdio de uma Morte Anunciada" [Prelude to an Announced Death] (1991), finished a few days before his death – knowingly so –, is a veritable celebration of the values that guided his life and that he never let go, not even in the most agonising moments of his illness. The video, in its almost absolute bareness, reminds us of Derek Jarman's "Blue", also made as a kind of testament by a director in the terminal phase in the evolution of Aids. In França's work, the director himself exchanges the last caresses with his partner Geraldo Rivello, while on screen appears a list of all his Brazilian and American friends victims of Aids and the soundtrack delivers a searing interpretation of "La Traviata" by Brazilian soprano Bidu Saião, recorded in 1943. The last thing that appears on video is the phrase "Above all they had no fear of vertigo", retaking the central idea in "Without Fear of Vertigo": to take on, to the last consequences, life's intensity as it burns in the chest, for death is the unavoidable fate of all.

ARLINDO MACHADO
PHD IN COMMUNICATIONS

CURADORIAS

São programas que falam das fusões, das alianças e das transformações, hoje, do vídeo e da arte eletrônica. Híbridos, dialogando com diferentes suportes, os trabalhos selecionados por dez curadores da Bélgica, Canadá, Espanha, Estados Unidos, França, Grécia, Inglaterra, México e Peru permitem entrar em contato com o pensamento e a produção de pontos distintos do planeta. Nas obras apresentadas, as referências podem ser tão díspares quanto a língua dos incas, a vida dos esquimós, grupos religiosos em localidades do interior, ou até mesmo técnicas criadas por DJs para animar a noite. O artista italiano Gianni Toti, considerado o pai da videopoesia, e a mexicana Ximena Cueva, o mais efervescente novo talento em seu país, também estarão no centro de programas especiais.

Os vídeos, CD-ROMs e sites escolhidos mostram que, apesar do fenômeno da globalização e das transformações das noções de tempo e distância – com o aumento da velocidade e a redução dos gaps físicos –, aspectos locais podem ter papel fundamental para os autores. A popularização de instrumentos de trabalho e formas de disseminação eletrônicos também vem permitindo uma maior e mais diversificada produção, enriquecendo ainda mais o já vasto acervo de arte eletrônica disponível no mundo.

O corpo, a sexualidade, a interatividade e a crescente transferência de eventos do mundo real para o virtual parecem ser preocupações comuns de artistas que estão ajudando a construir e a repensar a produção contemporânea. As abordagens, contudo, não precisam ser homogêneas: humor, ironia, reflexão e crítica estão entre as possibilidades, que se multiplicam a cada dia. A idéia de padrão não tem espaço dentro desse democrático panorama, que engloba tanto uma geração de artistas que vêm concebendo obras especificamente para suportes eletrônicos, como outros

que, oriundos de meios tradicionais, têm se mostrado ativos nas incursões a esse universo de novas possibilidades.

Para criar esse panorama internacional, o Videobrasil convidou curadores ativamente ligados à promoção da arte eletrônica: Claudia Giannetti, do Mecad, de Barcelona (Espanha), Dodo Santorineos, do Fornos Center for Art and New Technologies, de Atenas (Grécia), Gabriel Soucheyre, do Videoformes, de Clermont-Ferrand (França), Hank Bull, do Western Front, de Vancouver (Canadá), José-Carlos Mariátegui, do Alta Tecnología Andina, de Lima (Peru), e Lynne Cooke, do Dia Center for the Arts, de Nova York (Estados Unidos), Michael Mazière, curador independente baseado em Londres (Inglaterra), Paul Willemsen, do Argos, de Bruxelas (Bélgica), Pierre Bongiovanni, do CICV, de Montbéliard (França), Priamo Lozada, do Centro de la Imagen, da Cidade do México (México). A diversidade de olhares permitirá pensar e repensar a arte eletrônica, cujo lugar ao lado de suportes tradicionais já se tornou definitivo.



CURATORSHIPS

These are programmes that speak of the fusions, alliances and transformations in course within today's video and electronic art production. By establishing a dialogue between different supports, the hybrid works selected by ten curators from Belgium, Canada, Spain, United States, France, Greece, United Kingdom, Mexico and Peru allow contact with the thought and production from distinct points of the globe. In the works presented, references can be as disparate as the language of the Incas, the life of Eskimos, religious groups in the hinterlands, or even techniques developed by DJs to animate the night. Italian artist Gianni Toti, considered the father of video poetry, and the Mexican artist Ximena Cuevas, the most effervescent new talent in her

country, are also at the centre of special programmes. The selected videos, CD-ROMs and sites show that despite the phenomenon of globalisation and of the transformations of notions of time and distance – with the increase in speed and the reduction of physical gaps –, local aspects can still play a fundamental role for creators. The popularisation of working and electronic dissemination tools have also been allowing a bigger and more diversified production, enriching even more the vast collection of electronic art available in the world today. The body, sexuality, interactivity and increasing transference of events from the real into the virtual world seem to be concerns common to the artists who are helping to build and rethink contemporary production. The approaches, though, needn't be homogeneous: humour,

irony, reflection and criticism are to be counted among the possibilities, which multiply every day. The idea of a standard has no room in this democratic panorama, encompassing both a generation of artists who have been conceiving works specifically for electronic supports, as other creators that, coming from traditional media, have been showing active interest in incursions into this universe of new possibilities. To create this international panorama, Videobrasil has invited curators actively linked to the promotion of electronic art: Claudia Giannetti, of Mecad in Barcelona (Spain), Dodo Santorineos, of the Centre d'Art Multimedia, in Athens (Greece), Gabriel Soucheyre, of Videoformes in Clermont-Ferrand (France), Hank Bull, of Western Front in Vancouver (Canada), José-Carlos Mariátegui, of Alta Tecnología Andina in Lima

(Peru), and Lynne Cooke, of Dia Center for the Arts in New York (United States), Michael Mazière, London-based independent curator (United Kingdom), Paul Willemsen, of Argos in Brussels (Belgium), Pierre Bongiovanni, of CICV in Montbéliard (France), Priamo Lozada, of Centro de la Imagen in Mexico City (Mexico). The diversity of gazes will allow thinking and rethinking of electronic art, which pace beside traditional support has already become permanent.

CLAUDIA GIANNETTI | ESPANHA

LINK_AGE

TEMPO LÚDICO_GESTO CRÍTICO_ESPAÇO POÉTICO

Link.Enlace.Vínculo.Âncora. Essa é, em um sistema de informática, uma função dos programas de hipermídia que permite associar elementos de informação em diferentes partes para interrelacioná-los, de modo que um simples clic do mouse ou outro comando apropriado leve o usuário de um ponto a outro. Link_age sugere um jogo de palavras entre o significado de linkage, "por enlace", e o da era do link, com as diversas conotações que se podem apontar para o termo "link". A "era do link", sem dúvida a época que estamos vivendo na atualidade, é a era digital das interconexões, do acesso livre a qualquer bit de informação mediante os meios informáticos e telemáticos. A "era do link" aponta à atual cultura digital, caracterizada pela idéia de hiperespaço, no qual se estabelece uma nova relação espaço-temporal inerente à virtualidade; à temporalidade e à ubiqüidade de dados; à substituição da relação distância-tempo pela instantaneidade; e ao vínculo entre o usuário e o universo técnico. Entre as diversas características dessa cultura digital, podemos salientar um aspecto da comunicação que utiliza os novos recursos interativos: as interfaces humano-máquina. A interface humano-máquina – que de maneira metafórica poderíamos chamar o "link" entre sujeito e aparelho – propicia mudanças qualitativas radicais quanto às formas de comunicação baseadas nos meios digitais, entre os quais podemos destacar uma reavaliação do fator temporal (tempo real, tempo simulado, tempo híbrido, simultaneidade); a ênfase na participação intuitiva mediante a visualização e a percepção sensorial da informação digital; a geração de efeitos de translocalidade (como no caso da internet) e a imersão (como no caso de sistemas de Realidade Virtual); e o acesso à informação mediante sistemas de conexão ramificada, de nexos e associações pluridimensionais. Por outro lado, a interface dá testemunho da transformação da cultura baseada na escrita, nas estruturas narrativas logocêntricas e nos contextos "reais" da cultura digital orientada ao visual, ao sensorial, ao retroativo, ao não-linear e ao virtual.

No caso da mostra LINK_AGE, as obras apresentadas utilizam diferentes meios ou suportes digitais não só como ferramentas ou recursos, mas também como fontes conceituais e matérias intrínsecas que permitem estabelecer, mediante a interface entre o usuário e a obra, ou os "links" estabelecidos pelo espectador no contexto do trabalho, um estreito vínculo entre o fenômeno virtual, a ação e a criatividade. O espectador é convidado a assumir um papel preponderante na consumação da interação.

TEMPO_LÚDICO

O fato anteriormente apontado se manifesta de forma tangível nos trabalhos de Natalie Bookchin, "The Intruder" e de Zush-MUBImedia, "Tecura-ltheals". Ambas propõem estabelecer relações dialógicas diretas entre o público e a obra. Enquanto o conceito de "Tecura-ltheals" consiste em oferecer as mais diversas ferramentas e materiais digitais para que o público possa gerar suas próprias obras, "The Intruder" procura estabelecer um vínculo entre a linguagem interativa e iconográfica própria dos videogames e a reconstrução hipertextual da obra literária de Jorge Luís Borges ("A Intrusa"). Em ambos os casos, o jogo é o elo estratégico que une a ação e a interface. No jogo não há outra finalidade que não a sua própria. O fato de atuar no terreno virtual ("se...") produz uma cisão com a realidade à volta e, além disso, permite criar uma realidade própria (permite manipular). O conjunto de regras criado para cada jogo determina esta (pseudo)realidade simbólica, ou seja, seu contexto virtual. Através da ação e da relação direta mediante a interface, os participantes sentem-se identificados com a (pseudo)realidade do jogo, sentem-se integrados ao seu universo. As imagens que compõem este universo passam a formar parte do "vocabulário" visual do usuário. O observador encontra-se, então, imerso no visual lúdico.

"O.V.E.R.F.L.O.W.", de Brian Mackern e Alcides Martínez Portillo, nos transmite uma sensação semelhante. Em um labirinto de possibilidades, jogos visuais e sonoros, o usuário se confronta com múltiplas percepções, que podem produzir sensações tanto de desorientação e extravio como de descontrole e sobrecarga do sistema e de informações. A obra questiona o lado ilógico da navegação no incalculável espaço de dados (o "go with the flow" dos surfistas), no qual predomina a intuição sobre o conhecimento.

GESTO_CRÍTICO

"Os gestos são movimentos corporais, nos quais se manifesta a existência", (1) afirma Vilém Flusser em seu estudo fenomenológico sobre as ações e as expressões de comunicação do ser humano. "Não é, pois, a eficácia que distingue os gestos de outros movimentos, senão o fato de que neles se expressa uma decisão; são fenômenos do plano ético da realidade e manifestações da existência. Em uma palavra, o fato de que estão 'motivados'." (2)

Como exemplo deste gesto motivado podemos mencionar o gesto crítico, que busca não só compreender e interpretar, mas, sobretudo, advertir, expor e revelar o discurso que corresponde aos gestos. O gesto crítico é o gesto de "tirar a máscara" e examinar a parte interna, sem esquecer que os aspectos políticos, culturais e estéticos da máscara se encontram todos na sua face externa, que, com esse gesto, se tornam invisíveis. Esse lado interno é considerado "falso", negativo e ilegítimo. O ato de "tirar a máscara" significa, também, entender o lado falso como autêntico, aquele que manifesta o engano e nos faz refletir

CLAUDIA GIANNETTI É FUNDADORA E DIRETORA DO MECAD/MEDIA CENTRE D'ART I DISSENY, EM BARCELONA, NA ESPANHA. | CLAUDIA GIANNETTI IS FOUNDER AND DIRECTOR OF MECAD/MEDIA CENTRE D'ART I DISSENY, IN BARCELONA, SPAIN.



sobre os distintos papéis que costumamos desempenhar, ou sobre as diferentes estratégias de discurso modeladas na face externa da máscara. O gesto de "tirar a máscara" permite reconhecer, embaixo, o gesto de dar um sentido.

As três obras que integram o "gesto crítico" propõem, de diferentes pontos de vista, esta possibilidade de "tirar a máscara". "Wartwar", de Francesc Abad, utiliza a planta de um campo de concentração nazista e os mínimos espaços das celas para povoá-los com discursos orais (originais) de diferentes filósofos, escritores e pensadores do século XX. As celas – espaços projetados para a privação da liberdade e a prática do poder – se transformam em ambientes de reflexão (livre-pensamento). Em cada uma das três alas, e de maneiras diferentes, podem ser ouvidas, respectivamente, as vozes da cultura, do social e da ideologia.

"Jacks in Slow Motion", de Kiko Goifman, analisa o espaço das prisões atuais como centros nos quais o jogo e as disputas de poder se dão em diferentes níveis: entre instituição e população; entre dominadores e dominados; entre opressores e oprimidos; entre carcereiros (sujeitos) e prisioneiros (objetos); entre prisioneiros e prisioneiros; entre sistema (pan-óptico) e objeto de vigilância (preso) etc. O chamado delinqüente assume, na sociedade atual, a categoria de indivíduo que, por definição, deve ser excluído. A exclusão pode se dar através da pena de morte, nos países em que é permitida, ou através da reclusão em prisões, nas quais as torturas física e mental se justificam com o argumento da aplicação de disciplina. O "Panoptican" de Jeremy Bentham, com seu sistema de vigilância invisível, está sutilmente presente em todo o contexto da obra.

O projeto "Marea Negra", de Gabriel Corchero, trata igualmente da invisibilidade das catástrofes, uma invisibilidade proveniente da incapacidade de ver (ser consciente) a dimensão dos desastres em nosso ambiente, provocados pelo próprio ser humano. Em um primeiro momento, o ser humano empreendeu uma luta contra a natureza como forma de preservar sua existência, e, com isso, provocou uma catálise não só no seu ambiente como também para si mesmo. O sujeito se transformou em objeto, os territórios, em propriedades, e a natureza, em mera fonte de matéria-prima. As atuais catástrofes ecológicas, fruto do fanatismo neoliberal e da irresponsabilidade sociocultural, não só estão destruindo a essência vital terrestre como estão transformando as pessoas em reféns das conseqüências que se estão produzindo e que se produzirão em nosso meio. Corchero nos induz a uma imersão poética nesta vasta (e metafórica) marea negra, que discorre de forma sonora e visual pelo espaço hipertextual de interação, e nos propõe uma navegação submersa que, não obstante, inclui momentos de respiração (imagens e conceitos), de maneira que sejamos capazes de emergir à superfície de nossa consciência.

ESPAÇO_POÉTICO

A construção virtual do corpo na obra "Epithelia", de Mariela Yeregui; a experimentação geográfica de um espaço artificial na web, em "Desertesejo", de Gilberto Prado; e a (re)construção da linguagem no projeto de Agnés de Cayeux, "Douze Notes", são amostras das diferentes maneiras de integrar os processos aleatórios de navegação e participação do usuário no espaço de dados das obras. É comum a crença de que a criatividade ou o pensamento criativo é, por natureza, imprescindível, aleatório. Os sistemas digitais multimídia ou telemáticos parecem ser, nesses momentos, o campo *par excellence* de experimentação aleatória. No caso das obras aqui apresentadas, os links ou enlaces ao acaso cumprem esta função.

A vivência intuitiva dos espaços virtuais, sua progressiva exploração e sua formação são aspectos essenciais e comuns aos três projetos de net art. O recurso às diferentes metáforas – a pele em "Epithelia"; a percepção do território do ponto de vista da pantera, da serpente ou da águia em "Desertesejo"; a composição sinestésica em "Douze Notes" – transforma as propostas em momentos poéticos baseados na participação, nas mediações (links) e nos hibridismos que os usuários possam produzir.

O princípio de navegação no espaço potencial pretende proporcionar ao observador o conhecimento do possível. Para expressar com palavras de Flusser, o "gesto da busca" ou o tatear, em que não se sabe de antemão o que se busca ou o destino final, é o paradigma de todos os nossos gestos. E é o traço comum de todas as obras que fazem parte de LINK_AGE. (3)

Notas

1. Vilém Flusser. *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona, Herder, 1994, p. 77.

2. Ibidem, p. 78.

3. Link_Age – Mostra Internacional de Arte Participativa On-line e Off-line, com curadoria de Claudia Giannetti, foi produzida e apresentada pelo Centro Cultural CajAstur durante o 48º Salão Internacional de Fotografia, no Palacio Revillagigedo, em Gijón, na Espanha, de 15 de março a 20 de maio de 2001.

LINK_AGE

PLAYFUL TIME_CRITICAL GESTURE_POETIC SPACE

Link.Bind.Bond.Anchor. This is, in an IT system, the function of hypermedia programmes that allow the association of information elements in order to inter-relate them, in such a way that a simple click of the mouse or another appropriate command takes the user from one point to another. Link_age proposes a pun (linkage or link age), charged with all the meanings one can attribute to the word "link". The "link age", is no doubt the age we are now living in, the digital era of interconnections, of the free access to any information bit through telematic and IT media. "Link age" points to the present day digital culture, characterised by the idea of hyperspace, in which is established a new space-time relationship inherent to virtuality; to the temporality and ubiquity of data; to the substitution of the relationship distance-time for instantaneity; to the link between the user and the technical universe.

Among the many characteristics of this digital culture, one can highlight one aspect of communication that uses new interactive resources: human-machine interfaces. The human-machine interfaces – which in a metaphorical way we could call a "link" between subject and device – propitiates radical qualitative changes in communication forms based on digital media, among which one can stress a reassessment of the temporal factor (real time, simulated time, hybrid time, simultaneity); the emphasis on intuitive participation by means of visualisation and the sensorial perception of digital information; the generation of translocality effects (such as in the case of the internet) and immersion (as with Virtual Reality systems); and the access to information through systems of branch communication, of nexus and pluridimensional associations. On the one hand, the interface is witness to the transformation of culture based on writing, into the logocentric narrative structures and in "real" contexts of digital culture geared towards the visual, the retroactive, the non-linear and the virtual.

In the case of the LINK_AGE show, the works presented use different media or digital supports not only as tools or resources, but also as conceptual sources and intrinsic matter that allow the establishing of, through the interface between user and work or of "links" forged by the spectator in the context of the work, a close association between virtual phenomenon, action and creativity. The spectator is invited to take a preponderant role in the consummation of interaction.

PLAYFUL_TIME

The fact mentioned above is manifested in a tangible way in Natalie Bookchin's piece "The Intruder" and in Zush-MUBImedia's "Tecura-ltheals". Both propose direct dialogical relationships between public and the piece of work. While the concept of "Tecura-ltheals" consists in offering the most diverse tools and materials so that the public can generate their own pieces of work, "The Intruder" tries to establish a link between the interactive iconographic language of video games and the hypertextual reconstruction of the literary work of Jorge Luis Borges ("The Intruder"). In both cases, the game is the strategic link uniting action and interface. The game has no other aim but itself. The fact that it happens in virtual terrain ("if...") causes a rift with surrounding reality and, besides, allows the creation of its own reality (allows

manipulation). The set of rules created for each game determines this symbolic (pseudo)reality, that is, its virtual context. Through action and the direct relationship by means of interface, the participants identify themselves with the (pseudo)reality of the game, they feel integrated to its universe. The images that compose this universe become part of this visual "vocabulary" of the user. The observer finds him or herself, thus, immersed in the visual playful.

"O.V.E.R.F.L.O.W.", by Brian Mackern and Alcides Martínez Portillo, transmit a similar feeling. In a labyrinth of possibilities, visual and sound games, the user is confronted with multiple perceptions, which can produce feelings both of disorientation or deviation and loss of control or a system and information overload. The work questions the illogical side of navigation in the incalculable data space (the "go with the flow" of the surfers), in which intuition about knowledge predominates.

CRITICAL_GESTURE

"Gestures are bodily movements, in which existence is manifested", (1) states Vilém Flusser in his phenomenological study about the actions and expressions of communication of the human being. "It is not, thus, the efficacy that distinguishes human gestures from other movements, but the fact that in them a decision is expressed; they are phenomena of the ethical level of reality and manifestation of existence. In a word, it is the fact that they are "motivated". (2)

As an example of such motivated gesture we can mention the critical gesture, one that seeks not only to understand and interpret, but, above all, to warn, expound and reveal the discourse corresponding to gestures. The critical gesture is the gesture of "taking off the mask" and examining the internal part, not forgetting that political, cultural and aesthetics aspects of the mask are to be found in its external face, that, with this gesture, they become invisible. This internal side is considered "false", negative and illegitimate. The act of "taking off the mask" means also understanding the false side as authentic, that which manifests the mistake and causes us to reflect about the distinct roles we usually play, or about the different strategies of discourse modelled on the external face of the mask. The gesture of "taking the mask off" allows one to recognise, underneath, the gesture of giving meaning.

The three works that make up the "critical gesture" propose, from different points of view, this possibility of "taking the mask off".

"Wartwar", by Francesc Abad, uses the plan of a Nazi concentration camp and the minimal space of the cells to "people" them with (original) oral discourses by different philosophers, thinkers and writers of the Twentieth-Century. The cells – spaces designed for the privation of freedom and the exercise of power – are transformed into environments for reflection (free-thinking). In each of three wings, and in different ways, can be heard, respectively, the voices of culture, of the social and of ideology. "Jacks in Slow Motion", by Kiko Goifman, analyses today's prison spaces as centres in which power games and disputes take place on different levels: between the institution and population; between dominators and dominated; between oppressors and oppressed; between prison guards (subjects) and inmates (objects); between inmates and inmates; between system (panoptical) and surveillance object (inmate) etc. The so-called felon assumes, in today's society, the category of an individual who, by definition, must be excluded. Exclusion can happen by means of the death penalty, in countries where it is allowed, or reclusion in prisons,

in which physical and mental torture are justified as enforcement of discipline. Jeremy Bentham's "Panoptic" and its invisible surveillance system is subtly present in the context of the whole piece.

The "Marea Negra" project, by Gabriel Corchero, equally deals with the invisibility of catastrophes, an invisibility originating from the inability to see (to be conscious of) the dimension of the disasters in our environment, caused by the human being itself. At first, the human being engaged in a struggle against nature as a means of preserving its existence, and thus provoked a catalysis not only with the environment, but also with itself. The subject was transformed into object, territories into properties, and nature into a mere source of raw materials. The present ecological catastrophes, fruit of neoliberal fanaticism and of socio-cultural irresponsibility, are not only destroying earthly vital essence as is transforming people into hostages of the consequences being produced now and that will be produced in our environment. Corchero induces a poetic immersion in this vast (and metaphorical) black tide, travelling visually and sonorously through the hypertextual space of interaction, and proposing to us an submerged navigation that, notwithstanding, includes moments of respiration (images and concepts), in such a way that we are capable of surfacing into our conscience.

POETIC_SPACE

The virtual construction of the body in "Epithelia" by Mariela Yeregui; a geographical experimentation of a web artificial space in "Desertesejo" by Gilberto Prado; and the (re)building of language in Agnès de Cayeux's "Douze Notes" are samples of different ways of integrating random processes of navigation and participation of the user in the

data spaces laid down by the pieces of work. The belief that creativity or creative thinking is, by nature, random, needed, is common.

Multimedia digital or telematic systems seem to be in such moments the *par excellence* field of random experimentation. In the case of the works here presented, random links play that role.

The intuitive living of virtual spaces, its progressive exploration and its formation are essential aspects common to the three net art projects. Resorting to different metaphors – skin in "Epithelia"; perception or territory from the point of view of the panther, the serpent or the eagle in "Desertesejo"; synthetic composition in "Douze Notes" – transforms proposals in poetic moments based on participation, in mediations (links) and on hybridisms that users may produce.

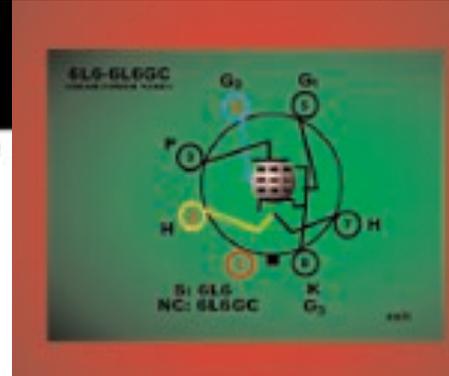
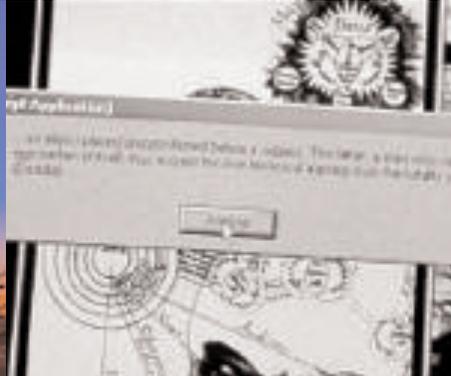
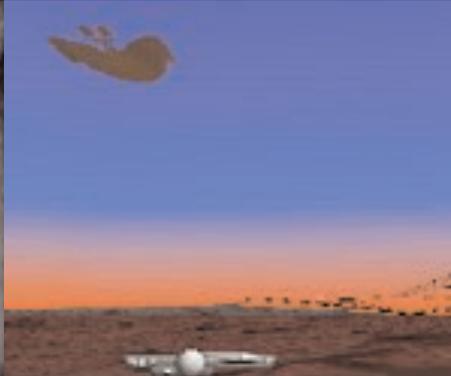
The principle of navigation in potential space intends to provide the observer with the knowledge of the possible. To use Flusser's words, the "gesture of searching", or the fumbling, in which one does not know beforehand what is being sought or what the final destination is, stands as the paradigm of all our gestures. And it is the common trait to all of the works in LINK_AGE. (3)

Notes

1. Vilém Flusser. *Los gestos. Fenomenología y comunicación* [Gestures. Phenomenology and Communication]. Barcelona, Herder, 1994, p. 77.

2. Ibidem, p. 78.

3. Link_Age – On-line and Off-line Participative Art Internacional Show, curated by Claudia Giannetti, was produced and presented by Centro Cultural CajAstur during the 48th International Photography Show, at Palacio Revillagigedo, in Gijón, Spain, from March 15 to May 20 2001.



12 APUNTES (NOTAS)

AGNÈS DE CAYEUX
OBRA VISUAL, SONORA E INTERATIVA PARA INTERNET
www.not2be.net/

Doze percursos visuais, sonoros e interativos conduzem às doze notas do texto de Bernard Marie Koltès. Os trajetos convidam o leitor a apoderar-se intuitivamente de imagens, signos e palavras, cujo conjunto múltiplo acompanha o olhar até o texto revelado, a descoberto. A letra e a palavra são uma curva, um traço que as pessoas têm de extrair do escrito, como um fragmento de corpo isolado.

DESERTESEJO

GILBERTO PRADO | 2000
AMBIENTE VIRTUAL MULTIUSUÁRIO EM VRML
www.itaucultural.org.br/desertesejo

"Desertesejo" é um projeto que consiste em um ambiente virtual interativo em VRML. A obra explora poeticamente a extensão geográfica, as rupturas temporais, a solidão e a proliferação de pontos de encontro e separação. Ao entrar no ambiente virtual, o visitante encontra uma caverna de cujo teto caem pedras suavemente. Elas funcionam com elemento ativos e clicáveis. Ao clicar sobre uma das pedras, a pessoa é transportada – como pantera, serpente ou águia – para um novo ambiente.

EPITHELIA

MARIELA YEREGUI | 2000
<http://hypermedia.ucla.edu/epithelia/index.htm>

Um texto virtual como espaço para o que está incompleto. Através do ícone de um corpo – virtual por antonomásia: a-genérico, a-racial, a-temporal – o usuário pode ingressar num contexto de participação e criação virtual. Essa superfície corporal, metáfora de uma pele mediada por um mouse e demais implementos que possibilitam o contato, dá acesso a um espaço de circulação e criação de textos. Fragmentos textuais formam um corpo coletivo sem mediação temporal nem fixação espacial.

JACKS IN SLOW MOTION

KIKO GOIFMAN | 1998 | CD-ROM

O CD-ROM "Jacks in Slow Motion" trata das prisões brasileiras, e inclui obras artísticas como, por exemplo, imagens feitas após massacres e cenas de assaltos a bancos. As gírias, as regras, a religiosidade, o sexo, o ócio e a morte nas prisões são alguns dos assuntos abordados. O interesse está centrado no desenvolvimento de uma linguagem própria, distante do uso do tipo dicionário, catálogo ou enciclopédia, e mais próximo da experimentação radical.

MAREA NEGRA

GABRIEL CORCHERO | CD-ROM

"Marea Negra", nas palavras do próprio artista, "é tudo e, às vezes, também nada. Ou a ausência da... palavra. Ganha forma, mas também som. Arquitetura e paisagem se misturam para induzir-nos à reflexão, à crítica, ao caos, ao negro, à morte, ao linear. Mas também aos contrários, ao branco, à vida, ao não-linear."

O.V.E.R.F.L.O.W

BRIAN MACKERN E ALCIDES MARTINEZ PORTILLO | CD-ROM

Basado no conceito do "overflow" ou transbordamento, consiste em 24 projetos unidos por um menu/interface sonoro-visual, que simula um editor hexadecimal instável devido a essa condição. Overflow é um erro que ocorre quando o computador lida com um número demasiadamente grande para ele. Cada computador pode representar uma classe de valores definidos. Se, durante a execução de um programa, chega-se a um número fora dessa classe, haverá erro. Uma das características desse projeto é o fato de os artistas envolvidos, devido a sua distribuição geográfica, criaram-no através da web, isto é, trocando embriões de projeto via mail, ICQ etc., desenvolvendo-os e voltando a trocá-los.

Twelve visual, sound and interactive itineraries lead us to twelve notes of Bernard Marie Koltès' text. The itineraries invite the reader to intuitively appropriate images, signs and words, which multiple group follows the gaze to the unveiled text, in the open. Writing and word are a curve, a trace people have to extract from the written piece, as a fragment of an isolated body.

"Desertesejo" is a project consisting of a virtual environment in VRML. The work poetically explores the geographical extension, the temporal ruptures, the solitude and proliferation of meeting and separation points. On entering the virtual environment, the visitor will find a cave from which roof rocks softly fall. These work as active elements that can be clicked on. When the user does so, he or she is transported – as a panther, serpent or eagle – to a new environment.

A virtual text as a space for what is incomplete. Through the icon of the body – virtual by antonomasia: a-generic, a-racial, a-temporal – the user can enter a context of participation and virtual creation. This corporeal surface, a metaphor for skin mediated by a mouse and other interface implements, gives access to a space of circulation and creation of texts. Textual fragments form a collective body without mediation or spatial fixation.

The "Jacks in Slow Motion" CD-ROM deals with Brazilian prisons and includes works of art portraying post-massacre images and bank robbery scenes, among others. Prison slang, rules, religiosity, sex, idleness and death in prisons are some of the themes brought up. The interest is centred in the development of a singular language, distant from the use of the dictionary, catalogue or encyclopaedia, closer to radical experimentation.

"Marea Negra", in the words of the artist himself, "is everything and, sometimes, also nothing. Or the absence of... the word. It gains form, but also sound. Architecture and landscape mix to induce us to reflection, to critique, to chaos, to blackness, to death, to the linear. But also to the contraries, to whiteness, to life, to the non-linear."

Based in the concept of "overflow", this CD-ROM consists of 24 projects united by a visual/sound menu/interface, which simulates a hexadecimal editor, thus being unstable. Overflow is an error that takes place when the computer deals with too big a number. Each computer can only represent a class of definite values. If, during the execution of a programme, a number outside this class is arrived at, an error is constituted.



TECURA-ITHEALS

ZUSH_MUBIMEDIA | MÁQUINA DE PINTAR | CD-ROM

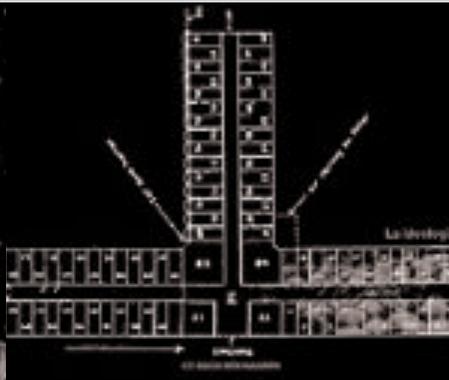
Tecura é uma máquina de pintar digital: mais de trinta ferramentas criadas pelo artista, que criam a possibilidade de importar imagens, escolher tamanho, cor e distorção. Cada ferramenta cria uma música única, que acompanha o movimento da mão (mouse ou pincel gráfico). Qualquer um, mesmo sem experiência prévia, pode produzir facilmente imagens digitais que podem ser impressas com o programa.



THE INTRUDER

NATALIE BOOKCHIN

Adaptação para a web de um conto de Jorge Luis Borges. O leitor se torna jogador, e pode seguir a narrativa linear avançando, recusando, capturando ou entrando em colisão com outros personagens. Em vez de ganhar pontos, ele acumula fragmentos da narrativa. Em alguns momentos, a lógica dos games é subvertida, e o jogador deve perder ou receber sanções para continuar.



WARTWAR

FRANCESC ABAD | CD-ROM E INSTALAÇÃO AUDIOVISUAL

Projeto estruturado em três partes, que usa a iconografia de um "T" invertido, cuja imagem evoca a forma do campo de concentração de Sachsenhausen, perto de Berlim. A cada ala corresponde um tipo de discurso: a voz da cultura, a do social e a da ideologia.

Tecura is a digital painting machine featuring over thirty tools created by the artist, which allow the possibilities of image importing, choices on size, colour and distortion. Each tool creates a unique piece of music, which accompanies the movement of the hand (mouse or graphic brush). Anyone, even without previous experience, can easily produce printable digital images.

An adaptation for the web of a short story by Jorge Luis Borges. The reader becomes a player in the game, and can follow the linear narrative going forward and refusing, capturing or colliding with other characters. Instead of winning points, he or she accumulates fragments of a narrative. In some moments, the logic of games is subverted, and the player must lose or else be object of sanctions to continue.

Project structured in three parts, using the iconography of an inverted "T", which form evokes that of Sachsenhausen concentration camp, near Berlin. To each room correspond a kind of discourse: the voice of culture, of the social and of ideology.

DODO SANTORINEOS | GRÉCIA

O convite "carta-branca" é uma oportunidade e ao mesmo tempo um desafio para aquele que o aceita. Acima de tudo, é uma oportunidade de explorar a rede de comunicações formada entre os habitantes da aldeia global e a criação de uma estrutura forte onde todas as particularidades culturais e políticas possam caber. O vídeo está em pleno desenvolvimento e é a arte grega de passado mais recente (15 anos), mas tem mostrado vigoroso desenvolvimento, já que progressivamente artistas e seus trabalhos foram se destacando do contexto local, permitindo que novos elementos fossem incluídos e assimilados. Assim, foi dada à videoarte uma presença marcante na expressão artística contemporânea. Fournos, o centro que fundamos na Grécia, é o primeiro lugar no país que tem sistematicamente posto artistas gregos em contato com a videoarte e centros internacionais de promoção e produção de vídeo. Estamos felizes de termos sido convidados, após 10 anos de existência, a exibir exemplos de trabalhos de artistas gregos. Os trabalhos apresentados foram todos premiados no Mediaterra Festival – com exceção de Manthos Santorineos, fundador da Fournos, que como artista criou seus próprios vídeos mas também promoveu e produziu trabalhos de outros artistas. Vouvoula Skoura tem uma formação de design gráfico e cinema. Angela Melitopoulos é uma artista greco-alemã que já apresentou trabalhos em vários festivais internacionais e Nikos Giavropoulos é um jovem artista de promessa. O programa também inclui um trabalho de Mary Christea, uma artista visual.

The invitation for a *carte blanche* is a chance and at the same time a challenge for the person who accepts it. But most of all, it is an opportunity to explore the network of communication between the habitants of the global village and the creation of a strong structure where all the cultural and political particularities can fit in. Video art as it is evolving from the Greek artists has a short past (15 years), but a strong development, since artworks or artists more and more have moved out of the local context allowing new elements to be included and assimilated. Therefore, video art has been given a more powerful presence in the contemporary art expression. Fournos, the center we have founded in Greece, is the first place in the country that systematically has brought Greek artists to contact with

video art and the international art centers of promotion and production, and we feel happy that after 10 years we are invited to show examples of the work of Greek artists. The works that are presented, except for those of Manthos Santorineos, founder of Fournos, that as an artist has created his own video works but has also promoted and produced works of other artists, are works of artists that have been awarded in the Mediaterra Festival. Vouvoula Skoura has a background in graphic design and cinema. Angela Melitopoulos is a Greek-German artist with works that have been presented in various international festivals and Nikos Giavropoulos is a young promising artist. Also the program includes a video work of Mary Christea who is a visual artist.

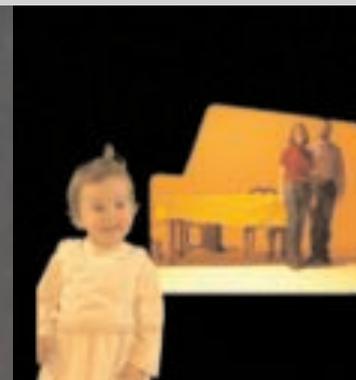
DODO SANTORINEOS É FUNDADORA DO FOURNOS CENTRO DE ARTES E MULTIMÍDIA EM ATENAS, NA GRÉCIA. | DODO SANTORINEOS IS FOUNDER OF FOURNOS CENTER FOR ART AND NEW TECHNOLOGIES IN ATHENS, GREECE.



ADAM AND EVE

15 MIN | NIKOS GIAVROPOULOS | 2000

"Adam and Eve" lida principalmente com dois aspectos: a inclusão da arte no modelo de comunicação de Jacobsen (transmissor/mensagem codificada/receptor), e o uso de obras de arte como veículo para mensagens ideológicas. O autor lança mão de uma forma de interpretação das obras de arte semelhante à dos pintores da Idade Média e do classicismo. "Adam and Eve" faz referência a quatro obras: "Adão e Eva", de Durer (1504), "Netuno e Anfitrite" (a deusa do mar na mitologia grega), de Ioannis Gosart (1516), "Adão e Eva", de Van Score (1495), e "O pecado original", de Van der Goes.



ASYMMETRIC CYCLES

14MIN30 | MARY CHRISTEA | 2001

O vídeo examina a transformação do papel das mulheres na família e no mundo profissional. A ruptura com o cordão umbilical possibilita uma melhor compreensão do passado e um novo posicionamento no presente.

"Adam and Eve" deals mainly with two issues: the inclusion of art in Jacobson's communication model (transmitter/codified message/receptor), and the use of works of art as a means for ideological messages. The author proposes an interpretation of works of art similar to those of medieval and Classicism painters: "Adam and Eve" by Dürer (1504), "Neptune and Amphitrite (goddess of the sea in Greek mythology) by Ioannis Gosart (1516), "Adam and Eve" by Van Score (1495) and "Original Sin" by Van der Goes.

The video examines the transformation of the role played by women in the family and in the professional world. Rupture with the umbilical cord allows a better comprehension of the past and a new positioning in the present.

**AUTOPORTRAIT**

2 MIN | MANTHOS SANTORINEOS | 1994

Um auto-retrato do artista produzido por meio da utilização de antigas fotos e do mar.

**PASSING DRAMA**

66 MIN | ANGELA MELITOPOULOS | 1998

Obra em que se encontram a memória pessoal, a noção de documentário e a vídeoarte, e que tem como contexto a questão de um espaço global.

**THE NEWS**

10 MIN | MANTHOS SANTORINEOS | 1991

O trabalho é baseado em um poema do cantor e compositor australiano Nick Cave. Uma visão crítica do uso de imagens violentas para fins meramente "decorativos" e como espetáculo no noticiário televisivo. A violência é apresentada de forma cruel e direta.

A self-portrait of the artist produced by means of the use of old photos and of the sea.

A woman returns to her home after a twenty-year exile. The video deals with this fragmented life, with plays of light and dark and memories after the return.

Work where personal memory, the notion of the documentary and video art meet, having as context the issue of global space.

Work based on a poem by Australian singer and composer Nick Cave. A critical vision of the use of violent images for merely "decorative" ends and as spectacle in television news programmes. Violence is presented in a cruel and direct way.

GABRIEL SOUCHEYRE | FRANÇA

A RETOMADA DA PALAVRA PELO INDIVÍDUO

Esta seleção do vídeo francês se esforça para refletir sua riqueza. Apresenta uma escolha eclética mas forçosamente restrita. Nela reconheceremos facilmente os "herdeiros" de artistas franceses renomados tais como Robert Cahen, Thierry Kuntzel, Dominique Belloir, Jean-Paul Fargier ou Michel Jaffrenou, para citar apenas alguns. Em suas ficções coreográficas, Nicole e Norbert Corsino atingem o pico de sua arte: esse olhar constante, escorregadio mas sempre vivo e inquiridor sobre o corpo e o espaço. Cairaschi, Cahen, Avenel e Giraudon, Mathieu ou ainda Barrié participam do que se identifica na arte do vídeo: formas novas, ritmos originais, uma maneira diferente – experimental? – de ver, descrever o mundo ou o que o inspira, um tipo de poesia eletrônica que desenvolve sua própria linguagem, sempre em movimento. Novas tendências aparecem também graças às tecnologias que permitem a artistas como Blair ou Vogel saciar seus poderes imaginativos. Um dos fatos mais marcantes desses últimos anos é o acesso facilitado para muitos a essas tecnologias: a câmera numérica e o computador de montagem. De repente, é a retomada da palavra pelo indivíduo, um grande número de indivíduos, um domínio completo da produção a partir de um orçamento mínimo, enquanto ainda na impossibilidade de aceder aos meios de difusão de massa (salvo se a internet um dia permitir condições satisfatórias...). É a tomada da palavra para falar de si – Clouin, Drouhain – para reivindicar uma palavra há muito sufocada – Lagalla –, a de culturas minoritárias. Mas falta ainda aos artistas de vídeo reconhecer a influência de sua herança, o cinema experimental. É o caso de Cairaschi (já citado) ou de Cotentin.

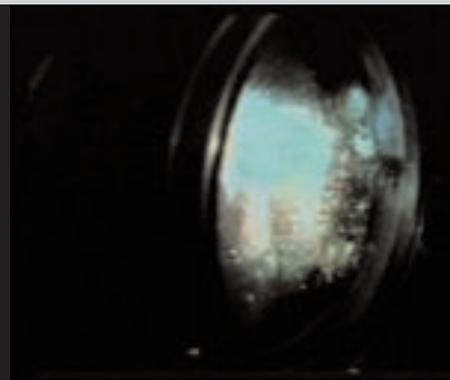
THE RETAKING OF THE WORD BY THE INDIVIDUAL

This selection of French video strives to reflect its richness. It presents an eclectic but necessarily narrow choice. In the films presented we easily recognise the "heirs" to artists such as Robert Cahen, Thierry Kuntzel, Dominique Belloir, Jean-Paul Fargier or Michel Jaffrenou, to mention just a few. In their choreographed fictions, Nicole and Norbert Corsino reach the peak of their art: that constant gaze, slippery but always alive and inquisitive about the body and space. Cairaschi, Cahen, Avenel e Giraudon, Mathieu or even Barrié participate in what effectively identifies video art: new formats, original rhythms, a different – experimental? – way of seeing, of describing the world or what inspires it, a kind of electronic poetry that develops its own language, always in movement.

New tendencies emerge thanks to technologies that allow artists such as Blair or Vogel to quench their imaginative powers. One of the most remarkable facts in the last few years is the easy access to video technologies: the numerical camera and computer edition. Suddenly, the individual reclaims speech, a large number of individuals, completely mastering all aspects of production on a minimal budget, however still being denied accessibility of mass media broadcasting (except if the internet allows one day satisfactory conditions...). It is one's own reclaiming of speech – Clouin, Drouhain – to reclaim speech long suffocated, that of minority cultures – Lagalla. But video artists are still to recognise the influence of the inheritance passed on to them: experimental cinema. Such is the case of Cairaschi (already mentioned) or of Cotentin.

GABRIEL SOUCHEYRE É DIRETOR DA ASSOCIAÇÃO VIDEOFORMES, EM CLERMONT-FERRAND, NA FRANÇA. |
GABRIEL SOUCHEYRE IS DIRECTOR OF THE VIDEOFORMES ASSOCIATION, IN CLERMONT-FERRAND, FRANCE.

CURADORIAS



AVEUGLE

11 MIN | RÉGIS COTENTIN | 1999

Um ensaio audiovisual e plástico, no qual o autor interroga o poder das imagens e dos sons, sua ligação com a propaganda em geral e o fascismo em particular, inserindo-se no seio dessas reflexões.



BROOM BALLET

2MIN15 | PIERRE YVES CLOUIN | 2000

Um "pas de deux" (coreografia da dança clássica) com Lederhosen.



CAPTIVES (SECOND MOUVEMENT)

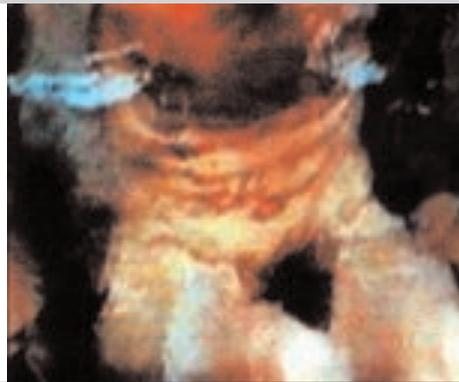
12MIN17 | NICOLE E NORBERT CORSINO | 1999

Três dançarinas que se caracterizam pelo poder de dizer não. Seus deslocamentos e gestos são aplicados aos respectivos clones. Suas danças e ações situam-se na recusa das amarras, das concessões, dos mais ou menos. Elas não brincam de "fazer como se". Seus sonhos e imaginários não são simulações do mundo real: eles prolongam o corpo, tentando desmontar as armadilhas de uma modernidade formal. O filme é realizado inteiramente em 3D.

An audio-visual and plastic essay, in which the author questions the power of images and sounds, their links with propaganda in general and fascism in particular, taking a dive into these reflections.

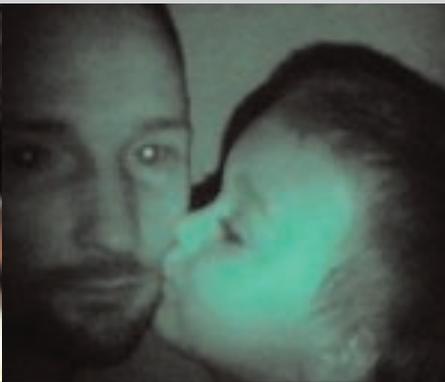
A "pas de deux" with Lederhosen.

Three dancers characterised by the power to say no. Their movements and gestures are applied to their respective clones. Their dances and actions are guided by the refusing of shackles, of concessions, of the more or less. They do not play the "as if" game. Their dreams and imaginary are not simulations of the real world: they prolong the body, trying to dismantle the traps of a formal modernity. The film is done entirely on 3D.



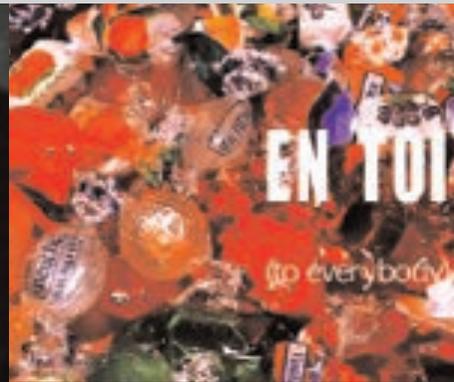
CORPS FLOTTANTS
12 MIN | ROBERT CAHEN | 1997

Um Japão parado no tempo: homens e mulheres presos à sua terra e trabalhando, corpos flutuando na água de uma estação termal. É através do olhar e do personagem de um pintor – inspirado no herói do romance de Soseki "Oreiller d'herbes" [Travesseiro de ervas], cujas citações formam o "comentário" livre dessas imagens – que fazemos esta viagem, em busca de uma serenidade provisória.



E-MOR
2 MIN | REYNALD DROUHAIN | 1999

Improvisação no escuro.



EN TOI
1MIN59 | THIERRY LAGALLA | 2001

Ao mesmo tempo, de todo lugar, e para todos.



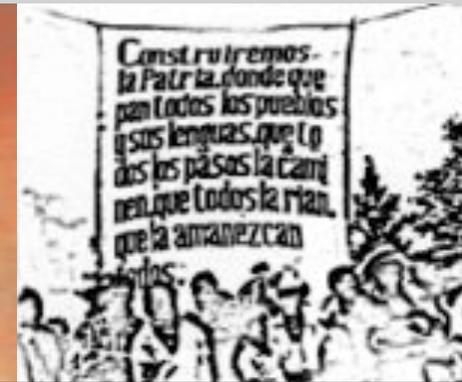
FAUX PLAFOND
5MIN30 | FRANÇOIS VOGEL | 1999

Numa noite de lua cheia, um casal que não consegue dormir cuida do apartamento. Distração doméstica e viagem fantástica sob uma abóbada estrelada.



FRONT ROOM
1MIN30 | PIERRE YVES CLOUIN | 1996

O bico do seio junto aos meus lábios desaparece com uma lambida. Esse seio se transforma em nádegas apetitosas. Tenho fome. Eu o como. Eu me sirvo um pedaço.



HERMANOS, HERMANAS
5MIN29 | NICOLAS BARRIÉ | 1999

O filme foi realizado no verão de 1996, no México, enquanto aconteciam os encontros internacionais organizados pelo subcomandante Marcos, do Exército de Libertação Zapatista, e as populações indígenas de Chiapas. As imagens digitalizadas e retrabalhadas de forma muito colorida imprimem o ritmo penoso, caótico, mas inesquecível da estada.

A Japan suspended in time: men and women working bound to the earth, bodies floating on the waters of a spa. It is through the gaze of a painter – a character inspired on the hero of Soseki's novel "Oreiller d'herbes" [Pillow of Herbs], whose quotes form the free "comments" on those images – that we embark on this trip, in search of a provisional serenity.

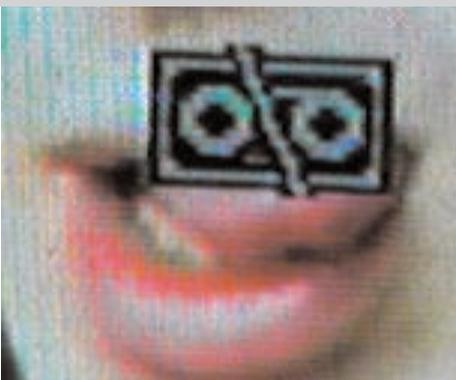
Improvising in the dark.

At the same time, everywhere, and for all.

In full moon night, a sleepless couple tidies the flat up. Domestic distraction and a fantastic trip under a starry vault.

The nipple before my lips disappear with a lick. This breast becomes juicy buttocks. I am hungry. I eat. I help myself to a piece.

The film was made in the Summer of 1996 in Mexico, by the occasion of the international meetings organised by the Subcommander Marcos of the Zapatista Liberation Army, and Chiapas' indigenous populations. Digitalised images are reworked to become very colourful, so as to impress a chaotic, burdensome but unforgettable pace of the event.

**INSERT**

1MIN15 | PIERRE YVES CLOUIN | 2000

Muito rápido e muito duro.

**LA TÊTE**

3MIN41 | JEAN-BAPTISTE MATHIEU | 1993

Alguns instantes da vida de uma cabeça que dança e se movimenta num ritmo endiabrado, e uma voz que murmura estrondosamente. Trilha sonora de Georges Aperghis.

**MEMOIRES**

17MIN15 | GÉRARD CAIRASCHI | 1999

"Memória(s)", o novo vídeo de Gérard Cairaschi, continua o trabalho iniciado em 1996 com a instalação "Quinaé". Nele, está de volta a predileção por imagens nas quais a natureza e os personagens são tanto referências à história da arte (especialmente à pintura) quanto a nossas histórias comuns (mitos, religiões, literatura, cinema) e individuais. Um entrelaçamento de imagens e uma vibração luminosa que nos invade e faz surgir – ou ressurgir – da retina e da memória um mundo em processo de realização.

**MIROIRS**

5MIN30 | JEAN-BAPTISTE MATHIEU | 1999

Uma flautista e um violoncelista interpretam uma curta ária. A imagem deles se deforma conforme a música.

**PI**

50 SEG | THIERRY LAGALLA | 2000

Da Renascença do Ocidente triunfante trazendo a profundidade à humanidade.

**PROVAR D'INTIMIDAR L'AVERSARI**

1MIN50 | THIERRY LAGALLA | 2000

Como estamos todos competindo, temos adversários. E, se temos adversários, é necessário intimidá-los.

Very fast and very hard.

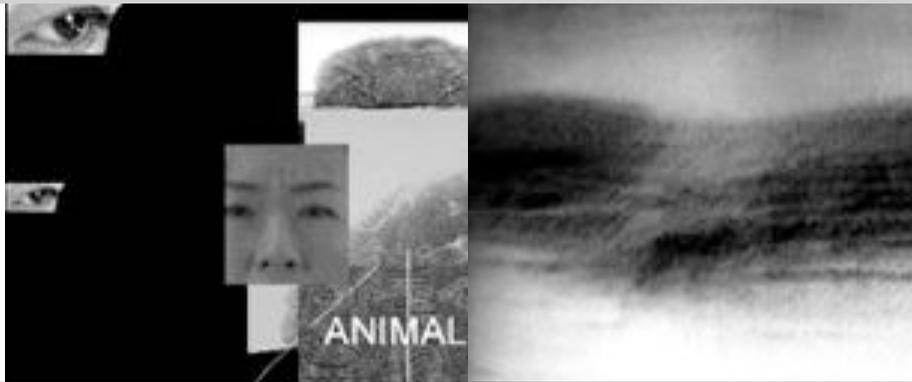
A few instants in the life of a head that dances and moves in a devilish pace, and a voice that mutters roaringly. Soundtrack by Georges Aperghis.

"Memories" is Gérard Cairaschi's new video, begun in 1996 with the installation "Quinaé". In it we witness the comeback of his predilection for images in which nature and characters are both referenced to the history of art (specially painting) and to our individual common histories (myths, religions, literature, cinema). An intertwining of images and a luminous vibration that invades us and provokes the appearance – reappearance – from retina and from memory of a world in the process of making.

A flutist and a cello player interpret an aria. Their image is transformed according to the music.

From the West's triumphant Renaissance bringing depth to humanity.

As we are all competing, we have opponents. And, if we have opponents, we must intimidate them.



THE TELEPATHIC MOTION PICTURE OF THE LOST TRIBES / TRAILER 2
4 MIN 30 | DAVID BLAIR | 1995

Um capítulo do longa-metragem de David Blair em processo de realização. O primeiro trecho, patrocinado pela Holland House, de Copenhague, faz parte do projeto "Danish Girls Show Everything" [Garotas dinamarquesas mostram tudo]. O segundo explora o estilo gráfico do filme, e se propõe a ser "o filme dentro do filme".

TRANS(E) BLEU

22 MIN | EMMANUEL AVENEL E MARIE-FRANCE GIRAUDON | 2000

A clausura imposta pelo inverno polar gera uma espécie de transe paisagístico, permitindo criar e percorrer um território cósmico, o que nos aproxima talvez um pouco dos xamãs.

HANK BULL | CANADÁ

Grandes distâncias fazem do Canadá um país onde as tecnologias da comunicação são importantes. Foi no Canadá que o telefone foi inventado. A primeira transmissão da voz humana por rádio foi feita por um canadense, Reginald Fessenden, e o primeiro satélite de comunicações civil foi um projeto canadense. O vídeo foi usado por artistas do Canadá desde o começo da década de 1970, inspirados pelas teorias de Marshall McLuhan. Desde então floresceu uma forte cultura de vídeo, com centros de produção geridos por artistas espalhados pelo país, financiados pelos governos locais e pelo Canada Council for the Arts. As fitas desta seleção foram fornecidas por três distribuidoras de vídeos de artistas, Videographe em Montreal, V/tape em Toronto, e Video Out em Vancouver. O programa começa com três trabalhos recentes de artistas consagrados e conclui com trabalhos de artistas mais novos e em ascensão.

Great distances make Canada a country where communication technologies are important. It was in Canada that the telephone was invented. The first radio broadcast of voice and music was made by a Canadian, Reginald Fessenden, and the first civil communications satellite was a Canadian project. Video was first used by artists in Canada in the early 1970's, inspired by the media theories of Marshall McLuhan. Since then a strong video culture has grown, with artist-run production centres across the

country supported by grants from the Canada Council for the Arts and local governments. The tapes in this selection are supplied by three distributors of artists' videotapes, Videographe in Montreal, V/tape in Toronto, and Video Out in Vancouver. The program begins with three recent works by senior artists, and concludes with works by younger and emerging artists working mostly in Vancouver.

A chapter in David Blair's in progress feature film. The first part, sponsored by Holland House in Copenhagen, is part of the "Danish Girls Show Everything" project. The second part explores the graphic style of the film, and proposes a "film inside a film". (English version)

Closure imposed by Polar Winter generates a kind of landscaped trance, allowing the creation and visitation of a cosmic territory, bringing us close, perhaps, of the shamans.

CURADORIAS

HANK BULL É DIRETOR DO CENTRE A, CENTRO DE ARTE CONTEMPORÂNEA ASIÁTICA DE VANCOUVER, NO CANADÁ, E MEMBRO DO WESTERN FRONT, CENTRO DE ARTES NA MESMA CIDADE. | HANK BULL IS DIRECTOR OF CENTRE A, VANCOUVER ASIAN CONTEMPORARY ART CENTRE, IN CANADA, AND A MEMBER OF WESTERN FRONT, ART CENTRE IN THE SAME CITY.

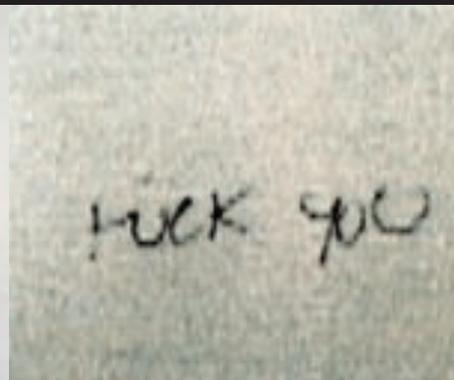




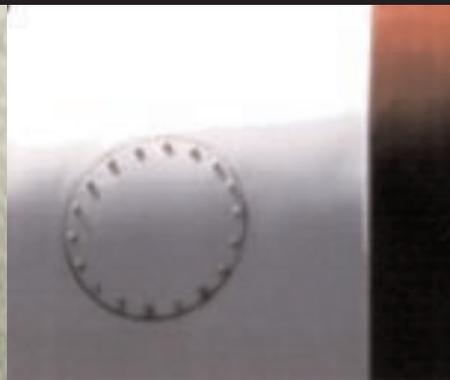
A GOOD PHILOSOPHY
1MIN03 | MEESOO LEE | 2000



A CAN OF POP
2 MIN | MEESOO LEE | 2000



HISTORY
46 SEG | MEESOO LEE | 2000



REVOLUTION
1MIN04 | MEESOO LEE | 2000



MY SUICIDE
55 SEG | MEESOO LEE | 2000

Um dos mais prolíficos vídeoartistas de Vancouver, Meesoo Lee usa equipamentos domésticos básicos como uma câmera VHS compacta e dois aparelhos de vídeo. Com recursos baratos, ele se orgulha de ser um verdadeiro adepto da low-fi (baixa tecnologia). Seus vídeos, vendidos em lojas de discos e roupas de Vancouver, são uma inspiração para os que têm apenas uma idéia e sonham em produzir algo. Os trabalhos selecionados são típicos de Meesoo Lee: curtos e bem-humorados, mas também profundos.



AU REVOIR
3MIN20 | MARK CURRY | 2000

O roteirista e diretor, no set de filmagens de um filme dentro de um filme, fala sobre planos futuros e diz até logo. Ao utilizar um loop, o futuro torna-se um horizonte permanente. Trecho extraído do filme "Le Mepris", de 1964. (Em francês, com legendas em inglês)

One of Vancouver's most prolific video artists, Meesoo Lee uses basic domestic appliances such as a VHS compact video camera and two VCRs. With very cheap resources, he is proud to be a true adept of low-fi. His videos, sold in record and clothes stores in Vancouver, are an inspiration to those with only an idea and dream of producing something. The selected works are typical of Meesoo: short and humorous, but also deep.

The director and script writer, within the set of the filming of a film inside a film, talks about future plans and says goodbye. By using a loop, the future becomes a permanent horizon. Section extracted from the film "Les Mepris" of 1964. (French with English subtitles)



EPISODE 8: AVAMUKTALIK (FISH SWIMMING BACK AND FORTH)

28MIN50 | ZACHARIAS KUNUK | 1995

Inuaq atira ossos no rio e observa os peixes nadando para trás e para a frente. Na tenda, Qulitalik, por sua vez, manda os rapazes tentarem a sorte usando arpões de pesca. A aventura no rio é excitante, porém perigosa. Os peixes se escondem, e é fácil cair na água.



FORCED BEING FORCED

9 MIN | KIM DAWN | 2001

Um vídeo de auto-reflexão, dissociativo e sardônico, que fala sobre forças indesejadas infligidas ao corpo e a necessidade de sorrir, apesar de estar morrendo internamente. Ela tenta afirmar seu verdadeiro "self" através dessas contorções artificiais.



HELPLESS MAIDEN MAKES AN "I" STATEMENT

6 MIN | THIRZA CUTHAND | 2000

Usando clipes de rainhas e bruxas malvadas, o vídeo explora os subtextos sadomasoquistas e lésbico-eróticos frequentemente presentes em programas para crianças. Uma jovem sem esperanças está farta de seu relacionamento sado masoquista com uma bruxa malvada e quer dar fim ao caso. Em uma masmorra, algemada, ela inicia um monólogo intenso que logo se transforma num fim emocionalmente confuso, em chamas. O vídeo foi inspirado na infância da artista, marcada por filmes da Disney que a excitavam e provocaram, em muitas pessoas, sessões de masturbação pré-puberdade.



IN THE SKIN OF BECOMING SWAN

6MIN47 | ALVIN ERASGA TOLENTINO | 1999

O vídeo foi produzido como parte de um festival de performances chamado "Re-Inventing the Diva", produzido pelo Western Front em 1999. Com Vancouver ao fundo, Tolentino, um astro da dança de Vancouver, sonha em voar.



IT'S NOT PRETTY BEING EASY

4MIN05 | EMILY VEY DUKE & COOPER BATTERSBY | 2000

Melodrama que trata do sentir-se monstruoso num mundo de natureza perfeita. Produzido por Emily Vey Duke e Cooper Battersby, que trabalham juntos desde junho de 1994, quando se encontraram pela primeira vez.



MATINEE IDOL

16MIN30 | HO TAM | 2000

O vídeo reúne clipes das atuações de Cho-Fan Ng, "o rei do cinema do Sul da China", morto nos anos 80 em Ottawa, no Canadá, para onde se mudou após a aposentadoria. Ele participou de mais de 200 filmes entre 1932 e 1964, atuando nos mais variados papéis. No vídeo, vemos Cho-Fan Ng chorar, brigar e viver momentos românticos. Ao observar os personagens, gradualmente toma-se consciência dos constrangedores estereótipos tão caros ao cinema ocidental.

Inuaq throws bones in the river and observes fish swimming back and forth. In the tent, Qulitalik sends the boys to try their luck with harpoons. The adventure in the river is exciting but dangerous. The fish hide away, and it is easy to fall into the water.

A self-reflective video, dissociative and sardonic, speaking of undesired forces inflicted to the body and the necessity of smiling, despite internal suffering. She tries to affirm her true "self" through these artificial contortions.

Using footage of evil queens and witches, the video explores the sadomasochist and lesbian-erotic subtexts frequently present in children's programmes. A young woman with no hope is fed up with the sadomasochist relationship with the evil witch and wants out. In a dungeon, handcuffed, she starts an intense monologue leading to an emotionally confused end, in flames. The video was inspired in the author's childhood, when Disney films would excite and provoke many into pre-puberty masturbation sessions.

The video was produced as part of a performance festival called "Re-Inventing the Diva", produced by Western Front in 1999. With Vancouver as a background, Tolentino, a star dancer of the city, dreams of flying.

A melodrama about feeling monstrous in a world of perfect beauty. Produced by Emily Vey Duke and Cooper Battersby, who have worked together since June 1994 when they met for the first time.

The video brings clips of performances by Cho-Fan Ng, the "South China cinema king". Cho-Fan died in the 80's in Ottawa, Canada, where he had moved after retiring. He has taken part in over 200 films between 1932 and 1964, playing all kinds of roles. In this video, we see Cho-Fan Ng weep, fight and live romantic moments. On observing all the characters, gradually one notices the cringing stereotypes so dear to Western cinema.



VARIATIONS ON A POLYPROPYLENE WRAPPER

6 MIN | TRICIA MIDDLETON E JOEL TAYLOR | 2001

Baseado em "Variations on a cellophane wrapper", filme experimental de 1960 de David Rimmer. O filme original mostrava imagens de uma mulher em uma fábrica balançando um pedaço de celofane, num loop que levava à abstração. Na paródia ao filme, os próprios artistas estão no papel de operários, e traduzem as técnicas do cinema experimental para o modo digital.

EN DEÇÁ DU RÉEL

11MIN43 | MANON LABRECQUE | 1997

Sozinho num espaço vazio. Dançar e depois rir? Divertir-se em passar e deixar o tempo passar. Comprimir, esticar, moldar o tempo e o espaço. Descobrir o peso de uma realidade de certa forma banal. Penetrar nas dobras da realidade. Ver entre as linhas.

Based on "Variations on a cellophane wrapper", a 1960 experimental film by David Rimmer. That film showed a woman in a factory wielding a cellophane wrapper, looped into abstraction. In the film's parody, the artists themselves play the role of the workers, and translate experimental cinema techniques to the digital mode.

Alone in an empty space. To dance, and then to laugh? To have fun in passing time and letting time pass. To compress, to stretch, to mould time and space. Discover the weight of a somehow banal reality. To penetrate the folds of reality. To see in between the lines.

JOSÉ-CARLOS MARIÁTEGUI | PERU

TOTI A AMÉRICA | AMÉRICA A TOTI

UMA SELEÇÃO DE TRABALHOS DE GIANNI TOTI RELACIONADOS À AMÉRICA

"COMO PODEMOS FALAR DE CORAGEM? COMO PODEMOS FALAR DO ASSUSTADOR? NÃO COM MODISMOS, MAS SIM COM GESTOS, COM AÇÕES, O PENSAMENTO QUE RE-EVOLVE EM CADA NEURÔNIO, EM CADA SINAPSE. DO CANTO AO GRITO. NÃO CANTAREMOS MAIS, GRITAREMOS, DO CASTELO EM MONTBÉLIARD AOS CASTELOS DA LATINAMERÍNDIA." [1]

GIANNI TOTI

Considerado o "pai" da videopoesia, Gianni Toti é um dos mais interessantes e experimentais videoartistas da cena internacional contemporânea. É difícil considerá-lo um artista da mídia, pois sua experiência como poeta, cineasta, escritor de teatro, jornalista, dentre muitas participações intelectuais, levou-o além da estética da imagem para nela encontrar uma maneira de representar o mundo como ele é, confrontando o processo de criação com a sociedade.

Toti iniciou o trabalho de vídeo nos começo dos anos 80, definindo-se como um "poetrônico", um criador que desafia o pensamento intelectual e a ação cultural em sua insaciável busca por novas linguagens na criação artística e científica, trazendo ao extremo a poesia visual e eletrônica, considerada por Toti como a soma de todas as artes em sua infatigável busca pela arte total. Seus interesses em arte o levaram a fazer uso das mais avançadas tecnologias para preparar, em 1986, uma série de videopoemas para o L'Imaginaire Scientifique of the Cité des Sciences et de l'Industrie of Paris. Em "Orden, Chaos y Phaos", por exemplo, ele se utiliza de programas sofisticados de fractais, que vão além da descoberta científica, nos quais formas coloridas e composições eletrônicas metamorfoseiam-se em um sistema complexo e sistêmico. Toti não analisa o mundo; ele tenta transformá-lo através de nossas mentes, entendendo que conhecimento não pode ser obtido apenas por meio de modos tradicionais (que chamamos de "cultura ocidental"), mas também por intermédio da reinvenção da história, das lendas, das tradições orais, das formas rítmicas e da cultura popular, tentando criar um "novo alfabeto" do visual. Por isso não é coincidência que os trabalhos mais recentes de Toti sejam relacionados à América, interpretando-a como uma terra de esperança para a humanidade, de uma nova história em seu passado na busca de seu futuro por meio das tradições, mal interpretadas como "velhas" ou "primitivas", quando elas são de fato uma mistura de velha e da nova arte da mídia, uma fusão de culturas e linguagens.

Historicamente, a arte de mídia não pode ser representada da vanguarda em diante; precisamos considerar que a arte de mídia estava presente desde os tempos antigos. Dos rituais xamanísticos, que não





poderiam ser comparados às imersões na realidade virtual de hoje, a desenvolvimentos musicais e artísticos. Ainda estamos analisando a arte de mídia como se ela fosse um novo meio de criação simplesmente porque ela tende a usar a tecnologia eletrônica e computadores digitais. Eu gostaria de enfatizar com Toti que existe uma variedade de "ecologias de novas mídias" que podem ser encontradas já na arte e nas técnicas pré-colombianas. Por exemplo, o quipu é uma tecnologia de rede. [2] Quinhentos anos atrás, exploradores ocidentais voltaram de "áreas remotas" contando que haviam descoberto "tribos primitivas" com "tecnologias primitivas" e "línguas primitivas". Todas essas histórias foram cientificamente provadas falsas, pois muitas dessas linguagens são gramaticalmente mais complexas que o inglês ou mesmo que o chinês (línguas associadas, naquela época, à civilização ocidental). [3] A linguagem é um dos temas primários do trabalho de Toti. Composto de uma mistura de expressões idiomáticas, em sua maioria em francês e em italiano, mas com uma profunda influência de todas as línguas do mundo, seu trabalho não requer tradução. Podemos compreendê-lo como uma nova língua, a língua "totiana", uma prosa mágica, uma construção poemática de palavras que interferem umas nas outras para a criação de novas. Assim ouvimos frases em Quíchua, Mic-Mac ou Aymara, que nos lembram da "experiência do outro". Com a linguagem podemos inventar, cada sentença é uma invenção, produzida pela combinação de elementos familiares; o aperfeiçoamento da inventividade humana está ligada ao aperfeiçoamento da linguagem humana. Em seus vídeos Toti tenta nos dizer que a linguagem deve ser renovada, e não a tecnologia.

Temos de pensar nas palavras lingüísticas e nos problemas da comunicação. O poder está no pensamento, não na linguagem, e assim temos que definir techné, não tecnologia. Não podemos mais falar sobre a ciência do pensamento se a acreditarmos baseada em tecnologia, temos antes que falar da linguagem da techné. Desconstruir a música em suas partes e misturar novas e velhas composições, como no caso das linguagens, também está presente na obra de Toti. Nos trabalhos escolhidos para esta homenagem, as composições são criadas com muitos ritmos e vozes tradicionais. A tela negra também é um símbolo emblemático do início de seus trabalhos: a voz de Toti no escuro nos faz lembrar de um sonho em que ouvimos mas não podemos ver, a voz nos conduz a um novo espaço metafórico. A voz de Toti é a abertura musical para a síntese de imagens vindas depois dela.

Gianni Toti se interessa por lições da história: revoluções, descobertas científicas, invenções tecnológicas, mas especialmente por pensamentos revolucionários quando estes excedem os fatos e fornecem signos. A arte dá a Toti um meio de aplicar o pensamento científico e filosófico a uma amplitude de dimensões para criar, encontrando modelos mentais para uma nova maneira de anti-descrever e re-evolucionar o mundo, uma metáfora gramsciateguiana, que se concretiza com o projeto "Tupac Amauta", como um ensaio vivo sobre a realidade da LatinAmérica, como Toti a chama, mas também planetopolitana, já que é necessária a continuação de "Planetópolis", [4] o ensaio poético sobre a

utopia negativa da cidade planetária ininterrupta. Nos vídeos de Toti a voz do autor faz poesia e ressoa em um panorama onde o filme está constantemente presente. Toti tem usado filmes para re-elaborar imagens da história e re-criá-las hoje (em nosso futuro).

Quando vemos seus trabalhos, não somos os mesmos, nos sentimos diferentes, e pensamos diferente, como Rosa Luxemburgo disse: "Pensar é pensar diferente". Esta é a diversidade de linguagens que tem sido a arma fundamental na luta de Toti para mudar o mundo. Todas as linguagens formam a diversidade e, por simples iteração, como na geometria fractal, cria complexidade, que é o que encontramos nessas imagens sintéticas em movimento.

Para Toti há sempre grandes dúvidas e questionamentos. Ele está sempre esperando que algo aconteça, mas nada acontece, e, se algo acontece, não é importante, pois, se é importante, não acontecerá... Mas deveria...

Notas

[1] Manifesto manuscrito de Gianni Toti para a apresentação do "Gramsciategui ou les poesimistes" (2000), na América Latina.

[2] O quipu era um aparato de contabilidade inca, constituído de uma corda na qual se amarravam cordas secundárias e várias cordas terciárias atadas às secundárias. Nós eram feitos nas cordas, para que representassem as unidades, as dezenas e as centenas.

[3] Diamond, Jared. "The evolution of Human Inventiveness" [A evolução da inventividade humana], in Murphy, Michael P. and O'Neill, Luke A. J. (editores), *What is life?: the next fifty years: speculations on the future of biology* [O que é a vida? Os próximos 50 anos: especulações sobre o futuro da biologia], Cambridge University Press, Cambridge, 1995, pp. 41-55.

[4] Para mais informações sobre "Planetópolis", veja:

Heck, Georges. "Gianni Toti/autour de PLANETOPOLIS", Realisation: CICV Pierre Schaeffer Montbéliard-Belfort, França, dezembro de 1996.
Lischi, Sandra. "PlaneToti notes" (Notes pour un voyage dans la "planète Toti", l'univers "poétronique" de l'artiste Gianni Toti: ses idées, ses rêves, Planetopolis, sa planète-maison, ses livres, le monde...), em co-produção com o CICV Pierre Schaeffer Montbéliard-Belfort, Itália/França, 1997. (Duração: 30min40)

TOTI A AMÉRICA | AMÉRICA A TOTI A SELECTION OF WORKS OF GIANNI TOTI RELATED TO AMERICA

"HOW CAN WE SPEAK ABOUT COURAGE? HOW CAN WE SPEAK ABOUT FRIGHTENING? NOT WITH MODISMS, BUT WITH GESTURES, WITH ACTIONS, THE THOUGHT THAT RE-EVOLVES IN EVERY NEURON, IN EVERY SINGLE SYNAPSES. FROM THE SONG TO THE CRY, WE WILL NOT SING MORE, WE WILL CRY, FROM THE CASTLE AT MONTBÉLIARD TO THE CASTLES OF LATINAMERINDIA." [1]
GIANNI TOTI

Considered the "father" of video poetry, Gianni Toti is one of the most interesting and experimental video artists of today's international scene. It's difficult to consider Toti a media artist: his experience as a poet, film maker, theater writer, journalist, among many other intellectual and artistic participations, took him beyond the esthetics of the image. He questions and criticizes the image as a mere tool to represent the world and he argues that an image is instead something that is created by the confrontation of man and society.

Toti began to work with video since the early 80's, defining himself as a "poetronic", a creator that challenges theoretical thinking and cultural action in his insatiable search for new languages in the artistic and scientific creation, bringing to an extreme the visual and electronic poetry, considered by Toti as the sum of all arts in his infatigable search for a total art. His interests in science made him use the most advanced technologies to prepare, in 1986, a series of video poems for L'Imaginaire Scientifique of the Cité des Sciences et de l'Industrie of Paris. In "Orden, Chaos y Phaos", for example, he uses sophisticated fractal geometry programs to represent a diverse and open interpretation of the theory of chaos, that goes beyond the scientific discovery, where color forms and electronic compositions metamorphose themselves in a complex and systemic set.

Toti doesn't analyze the world; he tries to change it through our mind, understanding that knowledge cannot be obtained only by traditional ways (what we call "western culture"), but also through the reinvention of history, legends, oral traditions, rhythmic forms and popular culture, trying to create a "new alphabet" of the visual. This is why it's not by coincidence that Toti's latest works had been related to AmerIndia, interpreting it as a land of hope for humanity, of new history in their past, in search for their future through traditions, misunderstood by many as "old" or "primitive" traditions, when they are really a mixture of old and new media art, a fusion of cultures and languages.

Historically, media art cannot be only represented from the early avant-garde onwards; we need to consider that media art was present since ancient times. From Shamanistic rituals, that could not even be compared to today's virtual reality immersions, to musical and artistic developments. We are still analyzing media art as if it is a new way of creation simply because it tends to use electronic technology and digital computers. But I would like to emphasize with Toti that an assortment of "new media ecologies" can be found already in the Pre-Columbian art and techniques. For example, the quipu is a network-technology. [2] Five hundred years ago, western explorers returned from "remote areas" reporting that they had discovered "primitive tribes" with "primitive

technologies" and "primitive languages". All those stories proved to be scientifically false, since many of those languages are more complex grammatically than English or even Chinese (languages associated in that time to human civilization). [3]

The language is one of the primary subjects in Toti's work. Composed of a rich mixture of idiomatic expressions, mostly in French and Italian, but with a deep influence from all the languages of the world, his works require no translation. We can understand it as a new language, a "totian" language, a magic prose, a poetic construction of words that interfere among them to create new ones. In this sense we hear phrases in Quechua, Mic-Mac or Aymara that reminds us to the "experience of the other". With language we can invent, every sentence is a new invention, produced by combining familiar elements; the perfection of human inventiveness is linked to the perfection of human language. In his videos Toti is trying to say us that language should be renewed, not technology.

We must think of the linguistic words and the problems of communication. Power is based in thought, not in language, and then we have to define techné, not technology. We cannot speak more on the science of thought if we think it's based on technology, we must first speak of the language of techné.

Deconstructing the music into parts and mixing new and old compositions, as in the case of the languages has also been present in the work of Gianni Toti. In the case of the works selected in this homage, the compositions are created with many traditional rhythms and voices. The black screen is also an emblematic symbol at the beginning of his works: the voice of Toti in black reminds us to a dream in which we hear but cannot see, the voice guides us to a new metaphoric space. The voice of Toti is the musical overture to the synthesis of images coming afterwards.

Gianni Toti is interested in the lessons of history: revolutions, scientific discoveries, technological inventions, but specially the revolutionary thoughts when they exceed the facts and deliver signs. Art gives Toti a way of applying the philosophical and scientific thought with an amplitude of dimensions to create, finding mental models for a new way of anti-describing and re-evolutioning the world, a gramsciateguian metaphor, that concretizes with "Tupac Amauta" project, as a living essay on LatinAmerIndia's reality, as Toti calls it; but also planetopolitane, since its the necessary continuation of "Planetopolis", [4] the poetic essay on the negative utopia of the planetary uninterrupted city. In Toti's videos the voice of the author makes poetry and resonance in a panorama where film is constantly present. Toti has been using film to re-elaborate images of history and re-create them today (in our future). When we see his works, we are not the same, we feel different, and we think different, as Rose of Luxembourg said: "To think is to think diverse". This is the diversity of languages that had been the fundamental weapons for Toti's struggle and fight to change the world. All languages form the diversity and by simple iteration, like in fractal geometry, create complexity, which is what we find in his synthetic and moving images. For Toti there are always big doubts and questionings.

He is always waiting for something to happen, but nothing happens, and if something happens is not important, since if it's important it will not happen... But it should...

Notes

[1] Handwritten manifest by Gianni Toti for the presentation in Latin America of "Gramsciategui ou les poesimistes" (2000).

[2] The quipu was an Incan accounting apparatus consisting of a long rope from which hung secondary cords and various tertiary cords attached to the secondary ones. Knots were made in the cords to represent units, tens, and hundreds.

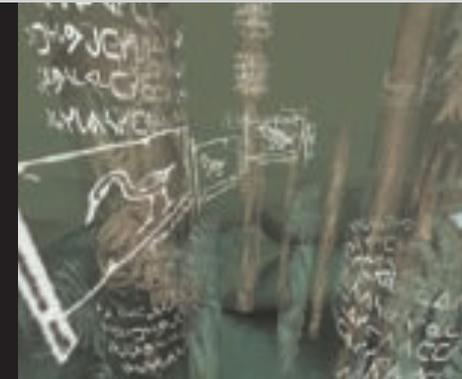
[3] Diamond, Jared. "The evolution of Human Inventiveness", in Murphy, Michael P. and O'Neill, Luke A. J. (editors), *What is life?: the next fifty years: speculations on the future of biology*, Cambridge University Press, Cambridge, 1995, pp. 41-55.

[4] For more information on "Planetopolis", see:

Heck, Georges. "Gianni Toti/autour de PLANETOPOLIS", Realisation: CICV Pierre Schaeffer Montbéliard-Belfort, France, December 1996.

Lischi, Sandra. "PlaneToti notes" (Notes pour un voyage dans la "planète Toti", l'univers "poétronique" de l'artiste Gianni Toti: ses idées, ses rêves, Planetopolis, sa planète-maison, ses livres, le monde...), en coproduction avec CICV Pierre Schaeffer Montbéliard-Belfort, Italy/France, 1997.

(Duration: 30min40)

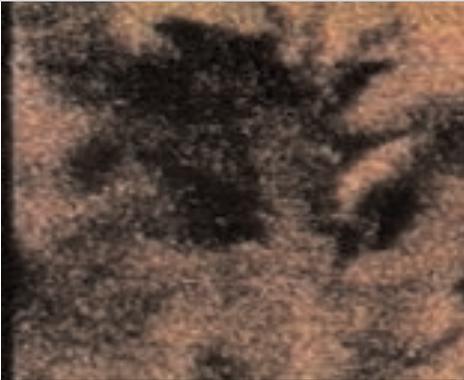


ACA NADA

27 MIN | CANADÁ | 1998

"A descoberta das Descobertas, a descoberta do Nada (algo em vez do nada?) em espaços que não estão vazios" são as palavras usadas por Toti para descrever este trabalho, relacionado à descoberta do Canadá. A lenda de Kanathuik e as explorações de Jacques Cartier são algumas das metáforas usadas para explicar a história do Canadá por meio de uma poesia visual.

"The discovery of Discoveries, the discovery of Nothing (something instead of nothing?) in spaces that are not empty." These are words used by Toti to describe this work, related to the discovery of Canada. The legend of Kanathuik and the "explorations" of Jacques Cartier are some of the metaphors used to explain the history of Canada by means of visual poetry.



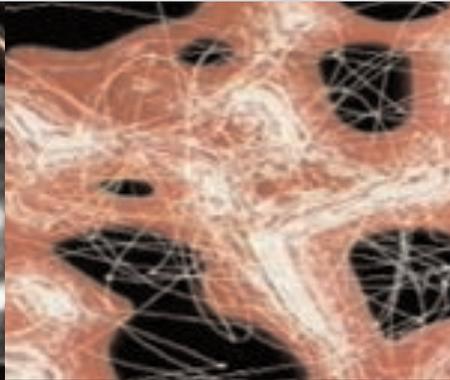
CANTO VEGETAL A PACHAMAMACOCA
5 MIN 30 | FRANÇA | 1997

O gospel da coca segundo Pachamamacoca, uma "canção vegetal" sobre uma pequena planta coroada com falsas consciências ideológicas e contradições. Um pequeno poema cantado em quíchua, a língua dos Incas, e executada na quena, a flauta dos índios.



GRAMSCITEGUEI OU LES POESIMISTES
55 MIN | FRANÇA | 1999

A segunda parte da trilogia "Tupac Amauta", esse vídeo-poema-ópera mostra a língua em movimento, usando variadas imagens originárias de arquivos de filmes, poesia e fotografia. A sonata em Red-Major e as imagens do monumento em homenagem à Terceira Internacional de Tatlin e Chlebnikov – semelhantes a imagens do DNA – exemplificam a visão futurista do mundo, da mesma forma que a Serpente Emplumada, de Quetzalcoatl, o sexto Sol, e a profecia do próximo Pachacuti re-futurizam as cidades e a vingança histórica dos holocaustos.



TUPAC AMAUTA
53 MIN 18 | FRANÇA | 1997

O vídeo-poema-ópera "Tupac Amauta" é o primeiro de uma série de três trabalhos ligados à luta e à esperança na América Latina Índia. Tupac Amaru, o descendente do último inca, lidera uma revolta contra a dominação espanhola na América Latina. "Amauta" significa "o homem sábio", "o mestre". Durante os anos 20, José-Carlos Mariátegui, pensador marxista latino-americano, lançou uma segunda revolução com a revista "Amauta" (1926-1930), movimento *avant-garde* que reivindicava a importância da cultura e das políticas indígenas.

LYNNE COOKE | ESTADOS UNIDOS

CONEXÕES IRÔNICAS, SUTIS E BEM-HUMORADAS

Muitos dos mais memoráveis e poderosos trabalhos de vídeo single-channel realizados nos Estados Unidos em anos recentes foram criados por artistas visuais que trabalham com uma variedade de mídias, cruzando vários campos. A maioria é de artistas visuais para quem o espaço da galeria ou do museu é o espaço primeiro, se não exclusivo, e para quem a questão do meio é determinada pelas necessidades de cada projeto, e não como o resultado de um compromisso com um só material, gênero ou forma de arte. Assim, para eles, seja o single-channel designado para um monitor, seja para a projeção em um auditório, o trabalho implica introduzir preocupações e requisitos para aquele espaço real, sempre estritamente dentro do quadro e do contexto de artes plásticas.

Os trabalhos selecionados para este programa compartilham uma preocupação de engajar outros gêneros ou disciplinas para a criação de referências sobrepostas e alusões que a seu turno invocam as origens e a herança do vídeo em outras formas de arte. O fato de eles o fazerem de maneira irônica, sabidamente jocosa, bem-humorada e sutil, faz com que se conectem ainda mais. Além disso, a recusa de uma desconstrução analítica do meio e suas modalidades está longe de tornar seus trabalhos meramente passivos ou modistas, ao se aproveitarem de várias formas de entretenimento como seu *modus operandi*. Filme e literatura são parte de nossa herança, assim como a televisão, o desenho animado, os videogames e os filmes caseiros. Nenhuma oposição é estabelecida, já que há um claro reconhecimento de que o cinema, tanto quanto o romance, é mais freqüentemente experimentado através do filtro da tela da televisão. Se o vídeo permeia a vida cotidiana de múltiplas maneiras, desde o aluguel de fitas até as gravações familiares amadoras, a televisão e o lazer, sua hegemonia e ubiqüidade estão, não obstante, sob ataque na forma de poderosas incursões dos meios

The gospel of coca according to Pachamamacoca, a "vegetable song" about a small plant crowned with false ideological consciences and contradictions. A little poem sung in Quechua, the language of the Incas, accompanied by the quena, the flute of the indios.

Second part of the "Tupac Amauta" trilogy, this VideoPoemOpera shows language in movement, using footage from film archives, poetry and photography. The Sonata in Red-Major and images of Tatlin's and Chlebnikov's monument to the Third International, resemblances of DNA images, bring forth a futuristic view of the world, in the same manner as the Emplumada Serpent in Quetzalcoatl, the Sixth Sun, and the prophecy of the next Pachacuti re-futurise the cities and the historical revenge for the holocausts.

The VideoPoemOpera "Tupac Amauta" is the first of a series of three works related to the struggle and hope in Latin AmerIndia. Tupac Amaru, descendant of the last Inca, leads a revolt against Spanish Domination in Latin America. "Amauta" means "the Wise Man", "the Master". During the 20's, José-Carlos Mariátegui, a Latin American Marxist thinker, launched a second revolution with the periodical "Amauta" (1926-1930), an *avant-garde* movement that asserted the importance of indigenous culture and politics.

CURADORIAS

LYNNE COOKE É CURADORA DO DIA CENTER FOR THE ARTS, EM NOVA YORK, NOS ESTADOS UNIDOS. LYNNE COOKE IS CURATOR OF THE DIA CENTER FOR THE ARTS, IN NEW YORK, UNITED STATES.



computacionais, que parecem agora "morfinizar-se" exponencialmente para dentro de cada aspecto da vida diária. Sua infiltração incansável e a usurpação do campo visual assinalam o rápido desaparecimento da centralidade inexpugnável do vídeo, dando a este meio a promessa de uma nostalgia em declínio. Sopros de retrospectiva recaem sobre esta seleção de fitas, mas não só por sua preocupação com amostragem, apropriação e reciclagem, ainda que isso aconteça através de canais e condutores não-familiares ou inesperados como a incomum justaposição do Super-Homem e Sylvia Plath, ou do abraço de De Palma e Antonioni que, de maneira malandra, ultrapassa as fronteiras do decoro próprio a uma homenagem. Manhosamente "derrubando", casualmente indiferente, estes quatro trabalhos falam de modo eloqüente do fardo com que os artistas se deparam neste terreno progressivamente precário.

IRONIC CONNECTIONS, SUBTLE AND HUMOROUS

Many of the most compelling and memorable single channel videos made in North America in recent years were devised by visual artists who work across several fields, and in a variety of media. Most are visual artists for whom the exhibition space of a gallery or museum is a primary if not exclusive site, and for whom the question of medium is determined according to the needs of each project and not the result of a commitment to any one material, genre or art-form. That is, for them single channel work whether designated for a monitor and/or for projection in an auditorium implies introduces different concerns and requirements from works situated in actual space, and within a strictly fine art context and framework. The works selected for this program share a concern with engaging other genres or disciplines in order to create layered references and allusions that in turn invoke the origins and heritage of video in other art forms.

That they do so in a witty, ironic, knowingly playful spirit further connects them, as does the fact that although eschewing straightforward analytical deconstruction of the medium and its modalities they are far from merely supine or vogueish when drawing on various forms of entertainment as their *modus operandi*. Film and literature are as much

part of their heritage as are television, cartoons, video games and home movies. No opposition is established, since there is a clear recognition that cinema as much as the novel are most frequently experienced filtered through the television set. If video permeates every day life in multiple ways, from movie rentals, to amateur family recordings, to television and leisure pursuits, its hegemony and ubiquity are nonetheless under siege from the massive incursions of computer based media which seems now morphs exponentially into every seam and facet of daily activity. Its relentless infiltration and usurpation of the visual field signals the rapid demise of video from its unassailable centrality, imparting to the medium the promise of nostalgia in decline. Whiffs of retrospection infuse much of this selection of tapes, not least via its preoccupation with sampling, appropriating and recycling albeit via unexpected or unfamiliar channels and conduits, witness the unlikely juxtaposition of Superman and Sylvia Plath, or the clinched embrace of De Palma and Antonioni that brazenly oversteps the decorous bounds proper to an homage. Slyly debunking, nonchalantly casual, these four works speak eloquently to the predicament that faces artists working in this increasingly precarious terrain.



5 MINUTE BREAK

3 MIN | KRISTIN LUCAS | 2001

Um avatar do sexo feminino perambula pelos andares mais baixos do World Trade Center, local que se assemelha a um submundo e cenário favorito para ambientes de vídeos de role-playing como "Tomb Raider". Inicialmente, ela parece ser passiva e indecisa, como se o console tivesse sido momentaneamente abandonado pelo jogador. Vagando num loop como se estivesse à procura de alguma coisa, não pode nem deixar o lugar nem se adaptar a ele: ela foi programada apenas para reconhecer seus limites, e não para transgredi-los.



SONG POEM (TRIPS VISITS)

6 MIN | ROBERT BECK | 2001

O trabalho tem como ponto de partida o home video, com exemplos variados do material garimpado pelo autor em diferentes fontes. Após editá-los numa quase-narrativa, ele encomendou letra e música para o vídeo. Reunindo toda essa diversidade de imagens, ele explora de maneira espirituosa e com habilidade as múltiplas incursões desse meio traiçoeiro no cotidiano.



SUPERMAN RECITES SELECTIONS FROM 'THE BELL JAR' AND OTHER WORKS BY SYLVIA PLATH

7 MIN | MIKE KELLEY | 1999

O vídeo usa, de forma pouco lógica, porém brilhante, o Super-Homem para explorar aspectos centrais do pensamento de Sylvia Plath. O sombrio submundo monástico de Sylvia Plath, pleno de medos obsessivos e neuroses, transforma-se no *locus* das aventuras do super-herói. Característico de Kelley é o humor econômico com que penetra nesse universo já cheio de clichês do imaginário coletivo, em que são incorporados luz e trevas, o lado otimista e o pessimista da psique, apesar de pertencerem a mundos diferentes e falarem linguagens distintas.

In Kristin Luca's "5 Minute Break" a female avatar roams through the lower levels of The World Trade Center, an environment that resembles an underworld, a favorite site in the genre of such role-playing video environments as Tomb Raider. She seems initially passive, undecided, as if the control console had been momentarily abandoned by the player. Meandering in a loop as if in search of something she can neither quit the space nor accommodate herself to it: she's been programmed only to recognize her boundaries, not to transgress them.

Robert Beck's "Song Poem (Trips Visits)", 2001, takes as its point of departure the home video, multifarious examples of which Beck has collected from a range of sources. After editing a number of these together into a quasi narrative, he commissioned lyrics and music to accompany the piece. Marrying a diverse range of material, he deftly and wittily explores the multifarious incursions this insidious medium makes into everyday life.

Mike Kelley's "Superman Recites..." incongruously yet brilliantly uses the former to explore central aspects in the thinking of the latter. Sylvia Plath's dark claustal underworld riven by obsessional fears and neuroses becomes the *locus* for this comic strip hero's redeeming ventures. Characteristic of Kelley is the ascerbic, economic wit with which he penetrates these now cliched repositories in the collective imaginary as they embody light and dark, optimistic and negative sides of the psyche, albeit within fundamentally different realms, and speaking radically different languages.



UP AND OUT

106 MIN | CHRISTIAN MARCLAY | 1998

Christian Marclay sobrepõe dois filmes cult no vídeo: "Blow Up", de Michelangelo Antonioni, e "Blow Out", de Brian De Palma, combinando as imagens do primeiro com a trilha sonora do segundo. Como De Palma criou esse filme parcialmente como uma homenagem aos clássicos dos anos 60 – fazendo um paralelo com a forma narrativa e a temática – a conexão está longe de ser fortuita, e, apesar de os resultados de cada momento dessa simbiose serem imprevisíveis e enigmáticos, são estranhamente evocativos.

In "Up and Out", 1998, Christian Marclay overlays two cult films, Michelangelo Antonioni's "Blow Up" with Brian De Palma's "Blow Out", melding the visuals from the former with the soundtrack of the latter. Since De Palma created his work partly in homage to the sixties' classic, paralleling its storyline and thematic, the relationship is far from fortuitous, though what eventuates moment by moment in this wilful symbiosis is unpredictable, enigmatic, yet strangely haunting.

MICHAEL MAZIÈRE | INGLATERRA

A NECESSIDADE POÉTICA

Na cultura anglo-saxã, durante a última década, muito da atenção das artes visuais tem sido centrada ao redor da celebração de conceitos, da atitude e da ironia. No desta onda, este programa nos traz uma perspectiva nova e fresca de uma arte que engaja a beleza, a emoção, a tecnologia, a memória, o amor e a filosofia. Estes trabalhos são uma exploração de sensações e estados psicológicos, o subconsciente, tanto quanto uma celebração da expansiva linguagem tecnológica. São freqüentemente orientados pelo processo, em vez de serem orientados por um conceito, tornando o desenrolar da obra tão importante quanto as idéias por trás dela. Um número crescente de artistas visuais vem trabalhando com a imagem em movimento através do filme e da instalação de vídeo e trabalhos interativos, o que fez com que tradições de arte experimental de vídeo e de artes visuais se dissolvessem. Os artistas apresentados neste programa possuem todos um compromisso muito definido com o cinema e as artes visuais, e muitos operam nos dois mundos. Eles oferecem uma ponte única entre essas duas práticas distintas. Estes artistas podem ser considerados de natureza híbrida, o que se reflete ainda em sua exploração sofisticada de vários mundos de tecnologia e emoção. "Hotel Central", de Matt Hulse, é uma peça surrealista que celebra o texto onírico como uma estrutura dramática, enquanto em "Furniture Poetry", de Paul Bush, objetos estáticos são animados em um comovente tributo filosófico a Wittgenstein. Em "Ferment", usando o processo Time Slice Camera, Tim Macmillan inverte a lógica do cinema, ao literalmente mover-se através do espaço ao mesmo tempo em que congela o tempo. Oliver Harrison, em "Love is All", usa filme de animação e técnicas experimentais para criar um belo e surreal tributo ao amor. Subjetividade e intimidade são processos-chave para os trabalhos de Breda Beban, Dryden Goodwyn e eu mesmo. Estes trabalhos trazem as emoções para o primeiro plano ao explorar de muito perto e de maneira muito pessoal os territórios do Eu e do Outro. Eles operam sobre a estreita linha que separa o melodrama das emoções, o pessoal do universal, a linguagem do inconsciente, apresentando textos que são freqüentemente sombrios mas sempre iluminadores. Os meus trabalhos "Blackout" e "Delirium" são poemas que exploram condições psicológicas humanas e a paisagem emocional privada (que é no entanto universal) que as circundam. Estes textos psicopoéticos são trabalhos abertamente subjetivos de sensualidade visual e de escavações arqueológicas do inconsciente. "One With Everything", de Daniel Reeves, é um trabalho mais leve, uma narrativa espiritual sobre os desafios existenciais de um monge budista que confirma de forma humorística que há definitivamente uma necessidade poética em todas as compreensões do mundo.



THE POETIC NECESSITY

Over the last decade, in Anglo-Saxon culture, much of the attention in visual arts has been centered around the celebration of concepts, attitude and irony. As this wave of work fades, this programme brings us a fresh perspective on art which engages with beauty, emotion, technology, memory, love and philosophy. These works are exploration into psychological states, affects, the subconscious, as much as celebrations of the expansive language of technology. They are often process orientated as opposed to concept driven so that the unravelling of the work becomes as important as the ideas behind it. As an ever increasing number of visual artists engage with the moving image through film and video installation and interactive works, distinct traditions in video art experimental film and the visual arts have dissolved. The artists presented in this programme all have a very defined commitment to cinema and the visual arts, and many operate in both worlds. They provide a unique bridge between these separate practices. These artists can be deemed to be of a hybrid nature, further reflected in their sophisticated exploration of the diverse worlds of technology and emotion. Matt Hulse's "Hotel Central" is a surrealist piece which celebrates the dream text as a dramatic structure, while

Paul Bush's "Furniture Poetry" literally animates static objects in a moving philosophical tribute to Wittgenstein. In "Ferment", Tim Macmillan's Time Slice Camera inverts the logic of cinema, by literally moving through space while it freezes time. Oliver Harrison's "Love is All" use film animation and experimental techniques to create a beautiful and surreal tribute to love. Subjectivity and intimacy are key process to the work of Breda Beban, Dryden Goodwyn and myself. These works bring emotions to the forefront of art by exploring territories of the self and of the other in up close and very personal ways. They operate on the fine lines between melodrama and emotions, the personal and the universal, language and the unconscious to present texts which are often dark yet always enlightening. My own "Blackout" and "Delirium" are poems which explore human psychological conditions and the universal yet private emotional landscape which surround them. These psycho-poetic texts are unashamedly subjective works of visual sensuality and archaeological digs into the unconscious. On a lighter note, Daniel Reeves spiritual narrative "One With Everything", on the existential challenges of Buddhist monk, provides a humorous confirmation that there is definitely a poetic necessity in all understandings of the world.

**BLACKOUT**

10 MIN | MICHAEL MAZIÈRE | 2000

Uma história de amor. Ambientado em um mundo cinematográfico de desejo, memória e beleza, o vídeo é um diálogo de perda entre um homem e uma mulher. A luta pela comunicação e a intimidade acontecem por meio de vozes reeditadas de clássicos hollywoodianos, combinadas a uma imagem poética. As experiências emocionais individuais dão a impressão de estar condicionadas e de ser mediadas pelo mundo do cinema.

**DELIRIUM**

10 MIN | MICHAEL MAZIÈRE | 2001

Meditação sobre a celebração de visões, sensações e crenças irracionais, frequentemente ligadas ou provocadas por drogas ou álcool. Utilizando material do filme "The Lost Weekend" e imagens inéditas, esse filme explora a intensamente ilusória, porém sedutora, natureza do vício. O trabalho apresenta o prazer e a qualidade visionária do excesso numa forma experimental à Baudelaire, lado a lado com o fantasma ilusório e as crises emocionais que frequentemente provocam.

**CLOSER**

6 MIN | DRYDEN GOODWYN | 2001

O filme examina e subverte os encontros que temos com estranhos em locais públicos. Com uma lente de zoom e uma caneta com feixe de laser, o autor derruba a noção de espaço físico entre a câmera e o objeto: as pessoas são filmadas ao mesmo tempo em que chega a elas o raio laser. A ambigüidade dos gestos, oscilando entre empatia e hostilidade, resulta numa sensação de invasão, mas implica também uma espécie de simpatia em relação a essas pessoas.

A love story. In a cinematic world of desire, memory and beauty, the video is a dialogue of loss between a man and a woman. The struggle for communication and intimacy take place by means of re-edited voices of Hollywood classics, combined with poetic imagery. The individual experiences give the impression of being conditioned and mediated by the world of cinema.

A celebration of visions, sensations and irrational beliefs, frequently linked or provoked by drugs or alcohol. Using footage of the film "Lost Weekend" as well as new images, this film explores the strongly illusive but extremely seductive nature of addiction. The work shows the pleasure and visionary quality of excess in experimental form in the manner of Baudelaire, side by side with the illusory ghost and the frequent emotional crisis they provoke.

The film examines and subverts encounters we have with strangers in public places. With a zoom lenses and a laser-pen, the author erases the notion of physical space between the camera and the object: people are filmed at the same time as they are hit by the laser beam. The ambiguity of gestures, oscillating between empathy and hostility, results in the feeling of being invaded, but also implies in a kind of sympathy towards these people.

**FERMENT**

4 MIN | TIM MACMILLAN | 1999

Uma silenciosa praça, crianças brincando. Um velho sentado come um sanduíche ao lado do neto. Ele tem um enfarte e cai no chão. A última coisa que ouve é "Grandpa..." ["Vovô..."], no momento em que o tempo pára. Embarcamos numa viagem pela cidade, observando pequenos momentos da vida das pessoas. Gradualmente, a condição humana se apresenta a nós. Por fim chegamos a uma rua com *terraced houses* (casas geminadas, normalmente construídas em bairros operários), onde assistimos ao nascimento de um bebê. O tempo recomeça.

**FURNITURE POETRY (AND OTHER RHYMES FOR THE CAMERA)**

6 MIN | PAUL BUSH | 1999

"O que me impede de supor que esta mesa desaparece ou altera sua forma quando ninguém está observando e novamente volta a ser como antes quando alguém torna a olhá-la? Mas tem-se vontade de dizer – quem é que suporia uma coisa assim?" (Wittgenstein, "On Certainty", 1949-51). O diretor aceita o desafio do filósofo e transforma não apenas uma mesa, mas cadeiras, sapatos, jarras, bules de chá e quase tudo mais.

**HOTEL CENTRAL**

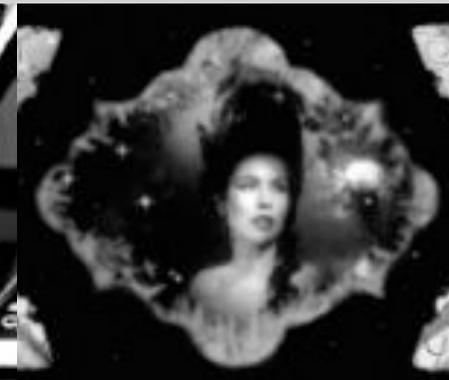
11 MIN | MATT HULSE | 2000

"A ação em meus filmes resulta da automação física consciente. Nesse sentido, ela não tenta narrar um sonho, apesar de usar os mesmos mecanismos de um sonho" (Luis Buñuel, 1961). "Você está a 30 milhas de Leipzig."

**LET'S CALL IT LOVE**

7 MIN | BRENDA BEBAN | 2000

Um vídeo sobre a sedução, o desejo e a solidão. Trata também do sentimento geral de falta de esperança num mundo de políticas mundiais coreografadas.

**LOVE IS ALL**

4 MIN | OLIVER HARRISON | 1999

Preso em casa pelos rigores do inverno, uma rainha da neve sonha com o amor e a chegada da primavera. Com papiros congelados, ela canta as virtudes do verdadeiro amor, acompanhada por seqüências de animação em miniatura. Originalmente gravado por Deanna Durbin em 1940, as letras das canções são reinterpretadas para retratar idéias universais de amor: o bem vencendo o mal, o calor derretendo a neve, a primavera sucedendo ao inverno. "Love is all" foi inteiramente filmado *in camera* e consumiu mais de dois anos de trabalho. Todos os efeitos ópticos e os cenários foram realizados manualmente.

**ONE WITH EVERYTHING**

21 MIN | DANIEL REEVES | 1998

Uma trapalhada iconoclasta e maníaca através dos campos oníricos do materialismo espiritual. Um monge budista errante e 49 Budas de jardim finalmente encontram respostas para as eternas perguntas sem resposta: um cachorro pode ter uma natureza Buda? Para onde vai a alma depois do almoço? Filmado na Escócia, França, Irlanda e o campo de férias Butlin até que não reste mais nenhum crédito – só vindo para crer. Quando você pensava que já era seguro retornar à Igreja, os ídolos são destruídos.

A silent square, children playing. An old man sitting down eats a sandwich by his grandson. He has a stroke and falls. The last thing he hears is "Grandpa...", and then time freezes. We embark on a trip through the city, observing little moments of people's lives. Gradually, human condition is presented to us. Finally we get to a street of terraced houses where we watch the birth of a baby. Time begins afresh.

"What prevents me from supposing that that this table either vanishes or alters its shape when no one is observing it and then when someone looks at it again changes back? But one feels like saying – who is going to suppose such a thing?" (Wittgenstein, "On Certainty", 1949-51). The director the philosopher's challenge and convert not only a table, but chairs, shoes, jars, teapots and almost everything else.

"The action in my film result from a conscious physical automation. So it does not try to narrate a dream, despite using the same mechanisms of a dream" (Luis Buñuel, 1961). "You are 30 miles from Leipzig."

A video about seduction, desire and solitude. It also deals with the general feeling of a lack of hope in a world of choreographed world politics.

A Winter bound snow queen dreams of love and the arrival of Spring. With frozen cartouches, she sings the virtues of true love, accompanied by miniature animation sequences. Originally recorded by Deanna Durbin in 1940, the lyrics are reinterpreted to portray universal ideas of love: Good defeating Evil, heat melting snow, Spring succeeding Winter. "Love is All" was filmed entirely in camera and consumed over two years of work. All the optical effects and the sets were done manually.

An iconoclastic and manic romp through the dream fields of spiritual materialism. An errant Zen monk and 49 lawn ornament Buddhas finally layto rest several of the perennially unanswered questions: Does a dog have Buddha nature? And where does the soul go after lunch? Filmed in Scotland, France, Ireland and Butlins until there was absolutely no credit left, this one has to be seen to be believed. Just when you thought it was safe to go back to church the idols are destroyed.

PAUL WILLEMSSEN | BÉLGICA

LABIRINTO DE SOBREVIVÊNCIA POÉTICA: VÍDEO BELGA RECENTE

A Bélgica deve sua existência a um acordo cujo objetivo era neutralizar conflitos territoriais das potências vizinhas França, Holanda, Inglaterra e Alemanha. É um arranjo artificial, a semente de um confronto entre os mundos latino e germânico que subseqüentemente desenvolveu-se em um híbrido improvável. Após 170 anos de confronto, conflito e acordo interculturais, a Bélgica cessou há muito de ser artificial. Possui uma história diferenciada. Possui uma cultura madura e distinta que não existiria se não fosse por cidadãos idiossincráticos como Hergé, Magritte, Brel ou Broodthaers. No entanto, ainda mais especificamente, sem o "acidente histórico" que é a Bélgica, esta cultura nunca teria visto a luz do dia. A Bélgica híbrida é simplesmente uma cultura autônoma e muito viva. O vídeo belga atesta tais fatos. Trata-se de uma arte híbrida onde se encontram as mais diversas formas, abordagens e estratégias. Nem um código nem uma linguagem apropriados foram desenvolvidos. Uma das razões para isso é que a Bélgica nunca teve uma relação fácil com instituições. Já que não há canais específicos de subsídio para esse tipo de atividade – nem centros de produção estatais ou regionais –, a história da produção do vídeo belga, automotivada e renovadora, sempre foi escrita pelos artistas mais aventureiros, de uma variedade de formações. É impossível classificar o vídeo belga em um único tema comum. O programa apresentado, uma seleção representativa de trabalhos produzidos em anos recentes, ilustra esse ecletismo.

A multiplicidade de ligações feitas com outras disciplinas das artes é típica: artes plásticas contemporânea (Albers), dança (De Bemels, Meyer & Schaerf), música eletrônica (Hänzel & Gretzel), arquitetura (D'Haeseleer)... Uma das características da produção belga é o universo particular e inalienável que cada um representa. Em "Lost Nation", Johan Grimonprez ironicamente desafia a noção de globalismo. Em "File", Kurt D'Haeseleer destratifica a realidade e evoca a sociedade como um fluxo de matéria-energia. Em "Scrub Solo 1", Antonin De Bemels arranha e trabalha imagens em câmera lenta do dançarino Bud Blumenthal, como se fora um DJ. Com espelhos móveis Eva Meyer e Eran Schaerf, em "Record I love you", jogam códigos espaciais e de vídeo um contra o outro. Se você realmente quer apontar uma característica que ligue toda essa produção, então esta deve ser a rejeição do academismo em todas as suas formas combinada com um desdém pelos meios de comunicação de massa – freqüentemente traduzido em uma sutil perversão de tais meios. Ao destacar-se com suas idéias imaginativas e seu impulso de criação de idéias não convencionais, os videoartistas belgas criaram um labirinto de sobrevivência poética. O vídeo é uma das áreas mais ativas da produção artística na Bélgica da última década.

LABYRINTH OF POETICAL SURVIVAL: RECENT BELGIAN VIDEO
Belgium owes its existence in 1830 to a compromise aimed at neutralising territorial conflicts among the surrounding powers France, Holland, England and Germany. It's an artificial concoction, the seed of a confrontation between the Latin and the Germanic worlds that subsequently developed into an unseemly cultural hybrid. After 170 years of inter-cultural confrontation, conflict and compromise Belgium however has long ceased to be artificial. It has a distinctive history. It has a fully-fledged, distinctive culture that would not exist where it not for such idiosyncratic citizens as Hergé, Margritte, Brel or Broodthaers. Yet, even more to the point, without the "historic accident" that is Belgium, that culture would never have seen the light. The Belgium hybrid is simply a culture in its own right and one that is very much alive. The video scene testifies that. It's a hybrid art where most diverse forms, approaches or strategies meet. Nor proper codes, nor a proper language were ever developed. One of the reasons is that video in Belgium never had a smooth relationship with the institutions. Since there are no specific subsidisation-channels for this kind of activity – nor state or region supported production centres – the history of Belgian self-willed, renewing production has always been written by the more adventurers' artists from a variety of backgrounds. It's impossible to pigeonhole video from Belgium into a single common term. The present programme, a cross selection of works

produced over recent years, illustrates this eclecticism. The multitude of cross-overs with other art-disciplines is typical: contemporary visual arts (Albers), dance (De Bemels, Meyer e Schaerf), electronic music (Hänzel & Gretzel), architecture (D'Haeseleer)... Characteristic about the Belgian production is the particular, inalienable universe each of these represent. In "Lost Nation" Johan Grimonprez ironically defies the notion of globalism. In "File" Kurt D'Haeseleer destratifies reality and evokes society as a flow of matter-energy. In "Scrub Solo 1" Antonin De Bemels scratches and re-works in a DJ manner slow motion images of dancer Bud Blumenthal. With moving mirror elements Eva Meyer and Eran Schaerf play out in "Record I love you" play out against each other spatial and video codes. If you really want to point out a characteristic linking up all these productions, then it must be their deeply rooted rejection of academism in all its forms combined with a disdain for mass media – often translated in a subtle perversion of these media. By standing out with their imaginative ideas and their zest to create unconventional ideas Belgian video makers created a labyrinth of poetic survival in its own right. Video in Belgium is one of the countries most animated sections of art-production of the last decade.





DXF
5 MIN | HÄNZEL & GRETZEL | 1999

Uma versão revisitada das aventuras de Ulisses que, fixado a sua interface, sucumbe à música de uma sirene digital. Uma metáfora do músico Laurent Hô, somente com uma máquina.



FILE
28 MIN | KURT D'HAESELEER | 2000

O filme examina a área entre a representação e a imersão, mostrando um mundo de complexidade. O vídeo quer ser várias coisas ao mesmo tempo: clip, ensaio, filme de ação, estudo sociológico, documentário, novela, comercial, mas, acima de tudo, uma hermética coleção de sensações. Uma relação datada sai da estrada e duas pessoas se perdem em alta velocidade.



"LIFE ON THE EDGE" RADIO LINE
5 MIN | BEATRIJS ALBERS | 2000

Em 1999 e 2000, Beatrijs Albers viajou pelo árido deserto americano nas fronteiras da Califórnia, Nevada e Arizona. Lá, examinou como o homem se apodera do espaço de forma política, arquitetônica e mental. O título do vídeo é uma referência ao nome de uma estação de rádio religiosa local. O áudio da rádio é editado com imagens do deserto.



LOST NATION, JANUARY 1999
15 MIN | JOHAN GRIMONPREZ | 1999

A perspectiva não é boa para as pequenas cidades. Como a globalização aumenta a importância das grandes capitais, há também o surgimento de uma periferia que corre o risco de ficar à margem dos eventos mundiais. "Lost Nation" é não apenas uma possível metáfora da globalização, mas também o exemplo perfeito de algo local: um pequeno vilarejo chamado Lost Nation, no estado de Iowa. Grimonprez visitou o lugar com uma câmera de vídeo, e foi recebido pelo prefeito da localidade de 467 habitantes.



RECORD, I LOVE YOU
8 MIN | EVA MEYER E ERAN SCHAERF | 1999

Experiência de deslocamento realizada no Centro de Artes Brakke Grond, em Amsterdã, para a mostra Smooth Space. O vídeo mostra indiretamente um casal dançando, através de espelhos redondos instalados em diferentes alturas – até no teto. A câmera, nas mãos do homem, está direcionada para o alto, e assim o filma, como também à sua parceira. Fragmentação, despersonalização e condensação/extensão caminham de mãos dadas.



SCRUB SOLO 1: SOLONELINESS
8MIN30 | ANTONIN DE BEMELS | 1999

"Scrub Solo 1: Soloneliness" é a primeira experiência em filme do videomaker belga Antonin De Bemels com o coreógrafo americano Bud Blumenthal. O tempo é decomposto através do congelamento e da aceleração. A manipulação do tempo associada à distorção da imagem aconteceu pela primeira vez quando o dançarino se movimentou de forma extremamente lenta, em uma filmagem na semi-escuridão em que a câmera super-8 fora regulada para exposição automática com baixa luminosidade. O segundo "trabalho do tempo" aconteceu durante a digitalização: o material foi fisicamente trabalhado em tempo natural, com uma técnica semelhante ao scratching dos DJs.

A revisitación of Ulisses' adventures, who, fixed to his interface, succumbs to the music of a digital siren. A metaphor by musician Laurent Hô, using only a machine.

The film examines an area between representation and immersion, unveiling a world of complexity. This video wants to be many things at once: clip, essay, action film, sociological study, documentary, soap opera, a commercial, but, above all, a hermetic collection of sensations. A dated relationship goes on the road and two people get lost at high speed.

In 1999 and 2000, Beatrijs Albers travelled through the arid American desert near the California, Nevada and Arizona borders. There, she examined how Man takes possession of space in a political, architectural and mental manner. The video's title is a reference to the name of a local religious radio station. The radio's audio is edited with images of the desert. (English)

Perspectives are not bright for small cities. As globalisation increases the importance of big capitals, one sees also the growth of a periphery that risks being left behind world events. "Lost Nation" is not only a possible metaphor for globalisation, but also the perfect example of local things: a little village called Lost Nation, in the State of Iowa. Grimonprez visited the place with a video camera, and was received by the mayor of this 467-soul town. (English)

An experiment on displacement carried out at Artes Brakke Grond Art Centre in Amsterdam for the show Smooth Space. The video indirectly shows a couple dancing, through round mirrors placed at different heights – including the ceiling. The camera, held by the man, is pointed upwards, and thus films himself and his partner. Fragmentation, de-personalisation and condensation walk hand in hand.

"Scrub Solo 1: Soloneliness" is Belgian video maker Antonin De Bemels' first experience in celluloid with American choreographer Bud Blumenthal. Time is sectioned by means of freezing and acceleration. Manipulation of time associated to image distortion took place first when the dancer moved extremely slowly, in semidarkness, with the super-8 camera set in automatic exposure in very low luminosity. The second "working on time" took place during digitalisation: the footage was physically worked on natural time, in a manner similar to that of scratching by DJs.

PIERRE BONGIOVANNI | FRANÇA

UM ESPAÇO PÚBLICO DE EXPERIMENTAÇÃO

A web é um espaço de experimento artístico, da mesma forma que o espaço público, as mídias, os palcos teatrais, as coreografias e os musicais. Esse espaço possui, entretanto, particularidades intrínsecas: – a evolução rápida das ferramentas de concepção de programas implica, por um lado, uma adaptação contínua dos autores às inovações que constituem o cotidiano da web, e, por outro, um risco de obsolescência rápida dos dispositivos.

– a ausência de tradições críticas nos diferentes campos da multimídia é particularmente evidente nos campos da criação artística na rede. Essa carência retarda a apropriação das obras pelo público.

– as modalidades de apresentação das obras da "net art" nos festivais e suas manifestações não são muito satisfatórias. Essas obras exigem atenção, paciência, curiosidade, tempo, elementos vários que se opõem aos reflexos do "zapear" e da consumação fácil e imediata dos produtos culturais.

Cada obra de "net art" implica uma participação, uma presença e uma consciência ativa do espectador, já que essas obras são geralmente organizadas não a partir da evidência de um resultado a ser atingido, mas sim a partir da noção de um caminho a ser percorrido.

A PUBLIC SPACE FOR EXPERIMENTATION

The web is a space of artistic experimentation, as the public space, the media, the theatre stage, choreographies and musicals are.

This space has, however, a few intrinsic particularities:

– The rapid evolution of programme conception tools implies, on the one hand, in a continuous adaptation of the authors to the innovations that constitute the universe of the web, and, on the other, the risk of the rapid obsolescence of devices.

– The absence of critical traditions in the different fields of multimedia

is particularly evident in the fields of artistic creation within the net.

This lack slows down the appropriation of works by the public.

– The representation modalities of "net art" work in festivals and their manifestations have not been very satisfactory. These works demand attention, patience, curiosity, time, various elements that are opposed to the reflexive "zapping" and easy consumption of cultural products. Each work implies a participation, a presence and an active conscience of the spectator, since these works are usually organised not from the evidence of a result to be attained, but from a notion of a path to be trodden.



WWW.INCIDENT.NET

Reúne de forma interdisciplinar obras, textos teóricos e links para outros sites.



WWW.NEXT-MOVIES.COM/HTML/EN/DUNES_CONT.HTML

O site apresenta obras recentes ou em andamento de artistas da webart. Agrupa principalmente introduções às iniciativas desenvolvidas pelos próprios artistas no contexto dos "ateliês virtuais", permitindo compreender e acompanhar o trabalho de criação enquanto ele acontece.



WWW.GIVIDEO.ORG/FR/CREA/CREATION.HTML

Site desenvolvido por Nicole Gindras, com ênfase nas artistas do sexo feminino trabalhando na internet.



Brings together, in an interdisciplinary form, works, theoretical texts and links to other sites.

The site presents recent or in progress works by web artists. It groups mainly introductions to the initiatives developed by the artists themselves in the context of "virtual studios", allowing an understanding and following of creative work as it unfolds.

Site developed by Nicole Gindras, with emphasis on artists of the feminine gender working in the internet.



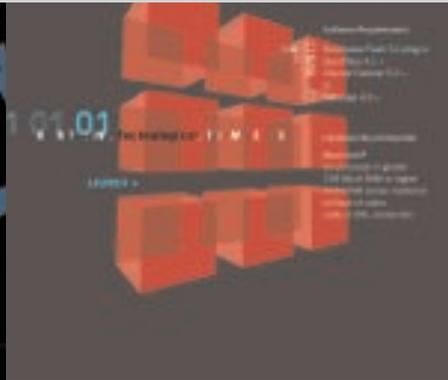
[WWW.INTERFERENCES.ORG](http://www.interferences.org)

Site do último festival internacional de criação multimídia, no qual estão agrupados os trabalhos e as performances de mais de 300 artistas de cerca de 40 países.



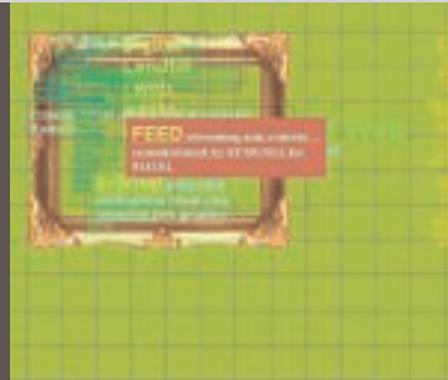
[WWW.YUGOP.COM](http://www.yugop.com)

Lendário site de designers extremamente criativos.

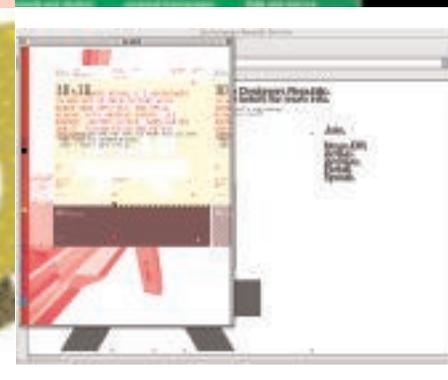
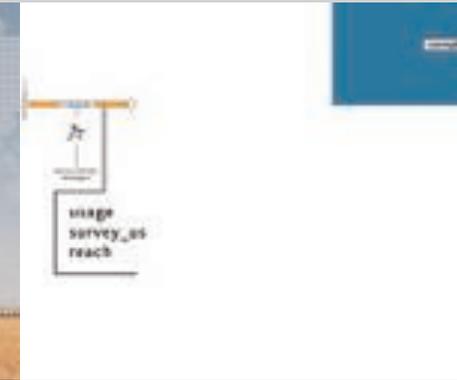


[HTTP://010101.SFMOMA.ORG](http://010101.sfmoma.org)

Site do Museu de Arte Moderna de San Francisco.



Participles.org



[WWW.POTATOLAND.ORG](http://www.potatoland.org)
[WWW.PANOPLIE.ORG](http://www.panoplie.org)
[WWW.PAVU.COM](http://www.pavu.com)
[WWW.LESSRAIN.DE](http://www.lessrain.de)
[WWW.SOULBATH.COM](http://www.soulbath.com)
[WWW.LJUDMILA.ORG](http://www.ljudmila.org)
[HTTP://ADAWEB.WALKERART.ORG](http://adaweb.walkerart.org)
[WWW.THEDESIGNERSREPUBLIC.COM](http://www.thedesignersrepublic.com)

Diferentes aspectos dos caminhos explorados por artistas e grupos da cena alternativa e criativa da webart.

Site of the last International Multimedia Creation Festival, in which the works and the performances of over 300 artists from about 40 countries are brought together.

Legendary site of extremely creative designers.

Site of the San Francisco Museum of Modern Art.



PRIAMO LOZADA | MÉXICO

IDENTIDADE, SEXUALIDADE E POLÍTICA

Ximena Cuevas é uma das videoartistas mais conhecidas do México. Seu trabalho, que frequentemente destaca a natureza e a imediatidade do vídeo, trata de construções sociais que condicionam e determinam identidade, sexualidade e política.

Cuevas é obcecada com a impossibilidade da realidade. Seu trabalho procura sem descanso as camadas de mentiras cobrindo as representações cotidianas de realidade e explora sistematicamente as ficções de identidade nacional e gênero. Seu trabalho redefine o significado do documentário.

IDENTITY, SEXUALITY AND POLITICS

Ximena Cuevas is one of Mexico's best known videoartists. Her work, often highlighting the intimate nature and immediacy of video, deals with social constructs that condition and determine identity, sexuality and politics.

Cuevas is obsessed with the impossibility of reality. Her work relentlessly seeks out the layers of lies covering the everyday representations of reality and systematically explores the fictions of national identity and gender. It redefines the meaning of documentary.



ALMAS GEMELAS

2 MIN | 1999

Criação e destruição como ordem simbólica.

CONTEMPORARY ARTIST

5 MIN 03 | 1999

Retrato de um artista como autopromotor. Um encontro perdido entre artista e curador.



CUERPOS DE PAPEL

4 MIN | 1997

Um quadro dentro de um quadro como espaço para o conflito doméstico.





DIABLO EN LA PIEL
5 MIN | 1998

Chilli e Vick Vaporub levam às lágrimas... nem sempre.



LA PUERTA
5 MIN | 2000

Trajetoória infinita através de um corredor de portas.



MEDIAS MENTIRAS
34 MIN | 1995

Um abrangente olhar crítico sobre o México contemporâneo.



NATURAL INSTINCTS

3 MIN | 1999

Reflexões sobre a beleza como construção social.



STAYING ALIVE

3 MIN | 2001

A lareira como uma fonte constante de energia.

Chilli and *Vick Vaporub* bring out tears... not always.

An infinite trip through a corridor of doors.

An overarching critical look on contemporary Mexico.

Reflections on beauty as social construction.

Hearth as a constant source of energy.

PERFORMANCES

Com performances que desafiam os próprios conceitos tradicionais da modalidade, o Videobrasil continua este ano com o que já tornou uma tradição: o estímulo a artistas que vêm pesquisando híbridos resultantes da combinação e do diálogo entre imagem em movimento, música, dança, o próprio corpo e o espaço cênico. Nesta edição, Alexandre da Cunha, Eder Santos, Luiz Duva e Marcello Mercado – premiado no 12º Videobrasil – são os representantes dessa forma de expressão viva e em constante transformação. O programa, variado e com diferentes abordagens, leva adiante a idéia do festival de promover uma espécie de permanente laboratório pensante.

Dando continuidade a um extenso trabalho de pesquisa em que música e imagem ganham um encontro único, Eder Santos traz a première de "Concerto para pirâmide, orquestra e sacrifício", resultado de sua experiência no México, e que representa uma combinação singular de imagens pré-gravadas, outras em tempo real, e música. Alexandre da Cunha, por sua vez, põe o corpo no centro de sua "Coverman", com referências a procedimentos médicos e uma reflexão sobre a fragilidade física. O argentino Marcello Mercado traz uma obra impactante, em que orifícios, seu próprio corpo e um discurso politizado são elementos-chave da obra. Luiz Duva fará uma combinação de música e imagem, com a participação de DJs.

O programa de performances mostra a importância do meio para o Videobrasil: também nas edições anteriores, o festival apoiou essa forma cujo resultado pode ser surpreendente, transgressor, e mesmo catártico, como mostrou "Bestiário", apresentada na mostra anterior por Carlos Nader e Waly Salomão. Numa mistura que reunia de mulatas a mascarados, "Bestiário" foi uma performance-chave na opção do Videobrasil

de provocar os sentidos e a emoção. O CD com a trilha sonora de "Pincélulas", apresentada em 1998 na 12ª edição do Festival por Eder Santos e Paulo Santos, está sendo lançado agora.

Ponto de convergência de diferentes meios, marcadas também pelo improvisado e a participação dos visitantes, as performances são um capítulo importante na história do Videobrasil, funcionando também como um termômetro das transformações que vêm marcando a arte eletrônica.



With performances that challenge the traditional concepts of the modality, Videobrasil continues this year with what has become a permanent feature: stimulus to artists who are researching hybrids resulting from the combination and dialogue between image, movement, music, dance, the body itself and scenic space. In this edition, Alexandre da Cunha, Eder Santos, Luiz Duva and Marcello Mercado – the latter prize winner at 12th Videobrasil – are representatives of this live form of expression in constant transformation. The programme, varied and of various approaches, advances the Festival's idea of

promoting a kind of permanent thinking laboratory. Continuing an extensive research work in which music and image meet under unique circumstances, Eder Santos presents the premiere of "Concert for pyramid, orchestra and sacrifice", result of his experience in Mexico, bringing a singular combination of pre-recorded and live images. Alexandre da Cunha, in his turn, puts the body at the centre with his "Coverman", with references to medical procedures and a reflection on physical frailty. Argentinean artist Marcello Mercado brings work of impact, in which his orifices, his own body and a politicised discourse

are key elements. Luiz Duva will present a combination of music and image, with the participation of DJs. The performance programme shows the importance of this format for Videobrasil: in previous editions, the Festival has supported this modality which results can be surprising, transgressive and even cathartic. Such is the case of "Bestiary" by Carlos Nader and Waly Salomão: a mix of mulatto girls and masked characters, "Bestiary" was a key performance in Videobrasil's choice for challenging the senses and emotion. The CD with the soundtrack of "Pincélulas", presented at the 12th

edition of Videobrasil in 1998, by Eder Santos and Paulo Santos will be launched for the occasion of the Festival. A converging point to different media, characterised by improvisation and the visitor's participation, the performances form an important chapter in Videobrasil's history, working also as a thermometer of the transformations that have been changing electronic art.



ALEXANDRE DA CUNHA

COVERMAN | 1999-2001

CONCEPÇÃO | CONCEPTION: ALEXANDRE DA CUNHA

COLABORADORES | COLLABORATORS: FRED PESSOA, MARTIN HEIMANN, D. RUSSELL E ROSIE HAE KIM

Esquemáticos, com recomendações que devem ser seguidas para preservar a vida e o corpo, manuais de sobrevivência e primeiros socorros inspiram o trabalho de Alexandre da Cunha, que apresenta a performance "Coverman". Assim como em outras de suas obras, o corpo desempenha papel central na performance: sua fragilidade, a vulnerabilidade que, às vezes, nos obriga a buscar reparo e manipulação. "Coverman" acontece quando um colaborador convidado aceita participar da performance, que consiste em uma seqüência de movimentos cujas referências são procedimentos de cura e tratamento do corpo. Caberá a cada participante e espectador traçar as associações que, muitas vezes, resultam em trajetórias lineares, como numa narrativa: massagens, rituais de cura, ou mesmo uma autópsia podem estar entre as idéias envolvidas. Ninguém é induzido a ter uma leitura única e determinada: as ações apenas sugerem eventos em que o corpo, centro da atenção, é assistido. Em algumas de suas obras, o envolvimento também pode ser físico além de literal, como nas práticas em que o corpo é enfaixado.

Alexandre da Cunha, artista nascido em 1969 no Rio de Janeiro, hoje baseado em Londres e representado no Brasil pela Galeria Luiza Strina, lembra que, sem seguir um roteiro predeterminado, a performance permite aos espectadores que imaginem narrativas, atribuindo personagens aos participantes.

Ao deixar que o artista interaja fisicamente com seu corpo, o participante estabelece uma imediata relação de confiança, mas, também, de tensão: o corpo, afinal, é uma espécie de fronteira-chave para a maioria das pessoas. Talvez por isso o trabalho de Alexandre da Cunha já tenha sido considerado um seguidor da arte relacional proposta por Lygia Clark.

As performances de Alexandre da Cunha são registradas em vídeo e Polaroids. Inicialmente pensados como registros de um determinado momento que permitem criar e recriar leituras sobre o evento, eles ganharam o status de obras autônomas, que podem ser apresentadas independentemente.

Em sua trajetória, o artista sempre teve o corpo como objeto e preocupação centrais: o corpo e a interação dos corpos dos performers. "As performances abriram outras direções no corpo do trabalho, permitindo experimentar diferentes combinações de meios, explorando o diálogo entre

performance e objeto", diz o artista. Ele também vem utilizando em trabalhos recentes – como "Stretcher", de 2000 – objetos descartados como escovas e roupas. Inventa novos objetos que, contudo, parecem ter o abandono como destino: "A idéia original de jogar algo fora está ligada à experiência da melancolia ou da frustração. Minha tarefa é transformar o lixo em objetos funcionais. Mas, inevitavelmente, essas invenções parecem ser inúteis e, talvez, nem mesmo desejáveis. Com objetos jogados fora crio uma narrativa que fala sobre a subsequente perda do objeto, inicialmente pelo fato de ter sido descartado, depois por estar preso em sua própria des(funcionalidade)". Em um trabalho deste ano, "Shelter", Alexandre da Cunha incorpora também uma investigação sobre a memória do corpo. Vestígios de seu próprio corpo em acomodações temporárias. A proposta é construir peças maiores como tendas, usando cobertores, sacos de dormir e móveis usados.

Survival and First Aid manuals, with their schematic recommendations aimed at preserving both life and body, inspire the work of Alexandre da Cunha, who presents the performance "Coverman". As with his other work, the body plays a central role in his performance: its fragility, the vulnerability that, sometimes, forces us to seek mending and manipulation. "Coverman" takes place when an invited co-participant accepts to take part in the performance, which consists of a sequence of movements referring to body cure and treatment procedures. It is up to each participant and spectator to draw their own associations that, often, result in linear paths, as in a narrative: massages, cure rituals, or even an autopsy can

be in the ideas involved. Nobody is induced into a single and determined reading: the actions only suggest events in which the body, centre of attention, is assisted. In some of his works, the involvement can also be physical as well as literal, as when a body is wrapped. Alexandre da Cunha was born in 1969 in Rio de Janeiro, and today is London-based, represented in Brazil by Galeria Luiza Strina. He reminds us that, without the use of a predetermined script, the performance allows spectators to imagine narratives, attributing characters to the participants. In allowing the artist to physically interact with his or her body, the participant establishes an immediate trust relationship, but, at the same time, one of tension:

the body is, after all, a kind of key-border to most people. Maybe this is why Alexandre da Cunha has already been considered a follower of relational art proposed by Lygia Clark. Alexandre da Cunha's performances are recorded in video and in polaroids. Initially thought as records of a determined moment allowing fresh readings on the event, they have gained the status of autonomous works that can be presented independently. In his progression, the artist has always had the body as a central object and concern: the body and the interaction of the performer's bodies. "The performances open other directions in the body of work, allowing the experimentation of different combinations of media, exploring the dialogue between performer and object", states the artist. In more recent works such as "Stretcher" (2000), Alexandre has been using discarded objects

like brushes and clothes. He invents new objects that, nevertheless, seem to have disposal as fate: "The original idea of throwing something away is linked to the experiences of melancholia and frustration. My task is to transform rubbish into functional objects. But, inevitably, these inventions seem to be useless and, maybe, not even desirable. With discarded objects he creates a narrative speaking of the subsequent loss of the object, initially by the fact that it has indeed been discarded, after being imprisoned in its own dis(functionality)". In a work done this year, "Shelter", Alexandre da Cunha also incorporates an investigation about the memory of the body. Traces of his own body in temporary accommodation. The proposal is to build bigger pieces such as tents, using blankets, sleeping bags and second-hand furniture.



EDER SANTOS

CONCERTO PARA PIRÂMIDE, ORQUESTRA E SACRIFÍCIO

CONCEPÇÃO: EDER SANTOS, PAULO SANTOS, EVANDRO ROGERS, ALVARO HARDY (VEVECO), MARIZA MACHADO COELHO | MÚSICOS JOSEFINA CERQUEIRA, PAULO CARVALHO, CLAUDIA SIMBLERIZ, DECIO RAMOS | DANÇARINOS: ANA PAULA CAÑADO, JACQUELINE GIMENEZ, PETER LAVRATE | ASSISTENTE DE DIREÇÃO E EDIÇÃO: PEDRO VILELA, MARCELO REIS | CAMERAMAN: PEDRO VILELA, PAULO VILELA | SOM: ALEXANDRE MARTINS, PERON | CONTRA-REGRA: JOÃO CARLOS LEITE

Um dos mais conhecidos (e reconhecidos) videoastas brasileiros, o mineiro Eder Santos vem desenvolvendo também uma série de incursões no universo das performances, marcadas sempre por um intenso diálogo entre os frames das imagens e a música. Assim como em seus trabalhos em vídeo, radicais e jamais óbvios, Eder Santos lança mão em suas performances de variadas referências e procedimentos experimentais que o estão ajudando a construir uma linguagem própria. As performances, portanto, devem ser entendidas como um formato original, iniciado já em 1994, no 10º Videobrasil, com a obra "Postcatidevenum", espetáculo desenvolvido para partituras de vídeo e música feita com letras para frames.

A partir de bases pré-montadas, Paulinho Santos, do grupo Uakti, criava músicas na ilha de edição. Dessa forma, o autor, em colaboração com outros artistas, desenvolvia narrativas, sincronizando música e vídeo, e criando um tempo próprio na performance. Em suas intervenções, Eder Santos pode desempenhar simultaneamente o papel de maestro e editor, utilizando ocasionalmente imagens do próprio público que assiste à performance que, dessa forma, também se torna parte dela.

No 13º Videobrasil, Eder Santos apresentará um projeto original que já representa o quarto a utilizar essa nova linguagem fortemente ligada à música. Batizada de "Concerto para pirâmide, orquestra e sacrifício", a performance faz referências às culturas pré-colombianas, e resulta de uma passagem do artista pelo México, onde expôs no Museu de Arte Moderna. Fascinado com as construções piramidais que viu no local e utilizando também como referência a maneira como a morte é vista e está presente no cotidiano do país (como mostram as festividades voltadas para os mortos em diferentes partes do país), Eder Santos criou uma performance em que ambiente, música, imagens e movimento se combinam tendo como inspiração o México: a música, as tradições, a arquitetura, um tempo já passado, e o imaginário. Na performance, que utiliza uma estrutura escalonada, piramidal, uma dançarina representando a morte se movimenta no palco, enquanto os músicos executam o que vai muito além de uma simples trilha sonora.

One of the best known (and renowned) Brazilian video artists, Eder Santos has also been making a series of incursions into the universe of performance, always marked by an intense dialogue between filmic image and music. As well as in his work with video, radical and never obvious, Eder Santos uses in his performances of variety of references and experimental procedures that are helping him to build a language of his own. The performances, therefore, should be understood as an original format, started in 1994 at 10th Videobrasil with the work "Postcatidevenum", a spectacle developed for video musical scores and music made with letters and frames. From pre-built bases, Paulinho

Santos, of the group Uakti, created music at the editing table. This way, the author, in collaboration with other artists, has developed narratives, synchronising music and video, creating the performance's own time. In his interventions, Eder Santos can play simultaneously the roles of conductor and editor, occasionally using images of the public watching the performance, who, in this way, also becomes part of the work. At 13th Videobrasil, Eder Santos will present an original project, the fourth to use this new language strongly linked to music. Called "Concert for pyramid, orchestra and sacrifice", the performance makes reference to pre-Columbian cultures, and results from his stint in Mexico, where he

Trata-se, afinal, de uma parte ativa da obra. Imagens reais se combinam a outras, virtuais, e a música se torna componente híbrido, ligado de forma mais que complementar às imagens. "Concerto para pirâmide, orquestra e sacrifício", na verdade, é um firme passo rumo à cristalização dessa linguagem performática que vem sendo exaustivamente pesquisada por Eder Santos em suas apresentações no Videobrasil. Premiado no Brasil e no exterior, Eder Santos iniciou sua carreira como videoasta nos anos 80, com obras em que ruídos e aparentes falhas técnicas podem ser partes integrantes da idéia. Em seus vídeos, o autor pode tanto investigar a banalização da imagem e a impressão de que é ela que constrói e conserva a realidade – como em "A Europa em 5 minutos", com uma sucessão de monumentos e pontos turísticos – como utilizar um clássico do cinema brasileiro ("Limite", de Mário Peixoto) para falar sobre o sentido das imagens (como no vídeo "Janaúba", de 1993, premiado no Videobrasil).



Imagens da performance: Passagem de Mariana Eder Santos | Paulo Santos e grupo Uakti | 11ª Videobrasil © Associação Cultural Videobrasil

exhibited at the Museu de Arte Moderna. Fascinated with the pyramidal constructions he saw there and making use as reference the way death is seen and is present in that country's daily life (as the festivities linked to the dead in different parts of the country show), Eder Santos has created a performance in which the ambience, the music, images and movement combine, having Mexico as inspiration: the music, traditions, architecture, a time gone by, and the imaginary. In the performance, which uses a layered structure, as in a Mexican pyramid, a dancer representing Death moves about on stage, while musicians play what goes beyond a mere soundtrack – we are dealing with after all, with an active part of the work. Real images combine with others, virtual, and the music becomes a hybrid component, linked in a more than

complementary way to the images. "Concert for pyramid, orchestra and sacrifice" is indeed a firm step towards the crystallisation of this performatic language that is being exhaustively researched by Eder Santos in his presentation at Videobrasil. Having won awards in Brazil and abroad, Eder Santos started his career as video makes in the 80's, with works in which noises and apparent technical hitches can be an integral part of the idea. In his videos, the author's investigation includes the banalisation of the image and the impression that it is it that built s and preserves reality – as in "Europe in 5 minutes", with a succession of monuments and tourist spots –, the use of a classic of Brazilian cinema ("Limite" by Mário Peixoto) to talk about the meaning of images (as in the video "Janaúba" of 1993, which won a prize at Videobrasil).



LUIZ DUVA

LIVE IMAGES

PARTICIPAÇÃO: FABIANA PRADO E DJ JULIÃO

"Live Images" é o encontro de imagens e sons, a construção de novos sentidos a partir dessa combinação e da provocação sensorial. Criada por Luiz Duva, a apresentação audiovisual dá continuidade a uma já longa pesquisa do artista com a imagem, sua potencialidade, a possibilidade de transformá-la a partir da interação com a música, subvertendo a mensagem inicial. Em "Live Images", o que se vê não são narrativas literais, mas sim o sentido refeito: como em obras anteriores, técnicas como o scratch e a mudança da velocidade real transformam o material bruto previamente filmado.

Para Duva, mais importante que a construção de narrativas convencionais são as imagens, que falam por si mesmas. Artista que já trabalhou com documentários e videoarte, passando também pela ficção e pelas videoinstalações, ele explora em suas performances a criação de ambientes sensoriais. Em "Live Images", as imagens pré-gravadas – divididas em temas que podem ser cenas, sensações e/ou movimentos envolvendo personagens –, carregadas num computador, vão sendo editadas ao ritmo da música. "Vão se formando longas frases de repetição – seja pelos scratches ou pelas diferentes maneiras de andamento do vídeo – que revelam novas relações ora entre as imagens, ora entre frames de uma mesma imagem. O som, que serve de base para as imagens, da mesma forma mescla bases pré-gravadas com equipamentos que são manipulados ao vivo", diz Luiz Duva.

Na performance inédita que será apresentada no 13º Videobrasil, as imagens manipuladas ganham cores e texturas que permitem ainda pensar em pinturas. Em "Live Images", a combinação de som e imagens não deve ser observada de forma estática. A obra, afinal, foi pensada para apresentação noturna, num local onde as pessoas estariam dançando e, dessa forma, participando do ambiente sensorial. Imagem e som se somam, criando por fim um terceiro elemento.

"Live Images" is the meeting of images and sounds, the construction of new meanings emerging from this encounter and sensorial provocation. Created by Luiz Duva, the audio-visual presentation gives continuity to an already long research with the image by the artist, involving considerations on its potentiality, on the possibility of transforming it starting from the interaction with music, subverting the initial message. In "Live Images", what is seen are not literal narratives, but meaning remade: as in previous works, techniques such as scratch and speed change transform previously shot material. For Duva, more important than the building of conventional

narratives are the images, which speak for themselves. An artist who has worked with documentaries and video art, as well as fiction and video installations, Duva explores in his performances the creation of sensorial environments. In "Live Images", the pre-recorded images – divided in themes that can be scenes, sensations and/or movements involving characters – loaded by a computer, are edited to the rhythm of the music. "Long repetition phrases are formed – be it by the scratches or by the different paces of the video – that reveal new relationships now between the images, now between the frames of a single image.

The sound, which serves as a base to the images, in the same way fuses pre-recorded basis with equipment manipulated live", says Luiz Duva. In the new performance to be presented at 13th Videobrasil, the manipulated images gain colours and textures recalling paintings. In "Live Images", the combination of sound and image should not be observed in a still way. The work, after all, was thought for a night performance, in a place where people would be dancing, participating in the sensorial environment. Image and sound add to produce a third element.



MARCELLO MERCADO

POLITIK

ESCRITA POR | WRITTEN BY: MARCELLO MERCADO | FOTOS | PHOTOS: MURIEL TOULEMONDE
PÓS-PRODUÇÃO DE SOM | SOUND POST-PRODUCTION: JUDITH NORDBROCK, RALPH SCHIPKA AND PETER KIEFER

O CORPO COMO PONTO DE CONVERGÊNCIA

As performances do argentino Marcello Mercado costumam utilizar elementos e referências perturbadores: ratos com tumores, cães empalhados, sugestões de práticas médicas, o corpo do artista sendo penetrado por tubos invasivos. As ações, que contam com a participação do público, podem ser transmitidas em tempo real, levando eventos concretos ao mundo virtual. Os trabalhos de Mercado, artista nascido em Córdoba e hoje vivendo em Colônia, na Alemanha, lançam mão ainda da matemática, como na série de performances de 2001 que tem como base teoremas de Kurt Gödel. Em 1998, o Videobrasil trouxe ao Brasil o vídeo "The warm place" [O lugar aconchegante], que deu a ele o principal prêmio do Festival. A obra representava "a reconstrução individual após fragmentação histórica causada pela violência e pela falha no seu reconhecimento". Nesta edição do Videobrasil, Mercado apresenta a performance "Politik" – antecedida de uma palestra –, na qual o artista interage com um tubo que penetra em seu corpo: "Somos um único buraco, infinito-buraco-domado-buraco. A articulação de... forças", escreve ele sobre a obra. Em "Politik", Mercado, nu sobre uma bancada, tem como fundo monitores de vídeo que também mostram detalhes de corpos. A apresentação, não linear, dura cerca de meia hora e, assim como os vídeos e os textos do artista, é fortemente politizada, colocando o corpo no centro da discussão sobre manipulação, vigilância, desejo e obrigação. Mercado já chocara, provocara horror e fascinação com vídeos em que recuperava a memória mais dramática da Argentina: o período em que o país, sob as ordens do regime militar, vivia mergulhado no medo, no silêncio e na tortura.

No vídeo "El borde de la lluvia" (1995), por exemplo, Mercado exercitava contrastes impactantes para falar sobre tal período da história argentina. Juntava fetos deformados e animais em matadouros ao som de sinos e à música de Richard Wagner. Triste, tocando na dor de um país que até hoje pergunta pelos que desapareceram durante o regime militar, o trabalho de Mercado construía metáforas e dava novo sentido às imagens. Reformular o sentido, aliás, é uma das características das colagens de Mercado. Um mundo próprio, delirante, repleto de elementos ora líricos, ora grotescos, que se articulam para falar do que já passamos e do que ainda estamos vivendo. Mercado não se tranca na melancolia nostálgica. Pelo contrário: usa a tecnologia e as possibilidades abertas por ela para incorporar novos elementos a seu trabalho. Câmeras que percorrem ruas, transmissões pela internet. Mercado resgata ainda a história e as idéias e, a partir dessa combinação original, vem produzindo vídeos, sites e performances sugestivos e plenos de fortes imagens.

THE BODY AS A POINT OF CONVERGENCE

The performances by Argentinean artist Marcello Mercado usually make use of disturbing elements and references: rats with tumours, stuffed dogs, suggestions of medical practices, the body of the artist being penetrated by invasive tubes. The actions, with the participation of the audience, can be broadcast in real time, taking concrete events into the virtual world. The work of Mercado (born in Córdoba and now based in Cologne, Germany), also makes use of mathematics, as in the series of performances in 2001 based on Kurt Gödel's theorems. In

1988, Videobrasil brought to Brazil his video "The warm place", which won the main prize of the Festival. The work dealt with "the individual reconstruction after the historical fragmentation caused by the violence and the failure to recognise it". In this edition of Videobrasil, Mercado presents the performance "Politik" – preceded by a lecture – in which the artist interacts with a tube that penetrates his body. "We re a single hole – infinite-hole-tamed-hole. The articulation of... forces", writes the artist about his work. In "Politik", Mercado, naked on a bench to a background of video monitors displaying details of bodies.



The presentation, non-linear, lasts for about half an hour and, as in the artist's videos and texts, is strongly politicised, placing the body in the centre of the discussion about manipulation, vigilance, desire and duty. Mercado had already shocked, provoked horror and fascination with videos in which he recovered Argentina's most dramatic memory: the time when the country, under the sword of the military regime, lived immersed in fear, silence and torture. In the video "El borde de la lluvia" (1995), for instance, Mercado exercised impacting contrasts to talk about such period of Argentinean history. He brought together fetuses and animals in slaughterhouses to the sound of Wagner. Imbued with sadness, touched by the pain of a country that to this day asks for those disappeared during the

military dictatorship, Mercado's work built metaphors and gave new meaning to the images. New meaning giving, indeed, is a chief characteristic of Mercado's collages. A delirious world, very much his own, full of now lyric, now grotesque elements, which articulate to speak of what we have been through and what we are still living. Mercado does not lock himself up in nostalgic melancholy. On the contrary: he uses technology and explores the possibilities open by to incorporate new elements in his work. Cameras taking to the streets, internet broadcasts. Mercado redeems history and ideas, and from this original combination, has been producing videos, suggestive sites and performances, full of strong images.

espaço aberto

Em sua décima terceira edição, o Videobrasil celebra o lançamento de um projeto que reforça sua preocupação em investir e promover pesquisas sobre a arte eletrônica. Nessa nova iniciativa, o Festival, que sempre incentivou investigações e experimentações, abre espaço para a estréia de obras e a exposição de projetos que serão executados futuramente. Os autores apresentarão as principais idéias envolvidas em cada trabalho, discutindo-as e levantando questões essenciais para o diálogo e o avanço de meios e suportes.

Para iniciar o programa, Lucas Bambozzi apresentará "4 Walls/4 Paredes", projeto desenvolvido durante um período de pesquisas na Grã-Bretanha. Artista oriundo da videoarte que vem investindo e explorando novas plataformas, Lucas Bambozzi propõe uma objetiva e importante discussão sobre a privacidade numa era marcada pelo surgimento de um inédito e vasto espaço público constituído pela internet. "4 Walls/4 Paredes" é um projeto apresentado originalmente para o Videobrasil. Esta será a primeira incursão do autor num conjunto que misturará instalação, performance, internet e CD-ROM.

German Bobe, por sua vez, faz a estréia mundial de sua obra "Lovemoderne", primeiro filme feito pelo "enfant terrible" chileno para a internet. Humor e ironia se mesclam nas imagens do artista iconoclasta. Com a estréia e os encontros, o Videobrasil estende seu papel de não apenas exibir, mas também de estimular pesquisas que resultarão em novos desafios de forma e linguagem. A partir de agora, os encontros com autores que estão questionando conceitos tradicionais se tornarão parte integrante do Festival.



OPEN SPACE

In its 13th edition, Videobrasil celebrates the launching of the project that underlines its concern in investing and promoting research on electronic art. With this new initiative, the Festival, which has always encouraged investigations and experimentations, opens space for the premiere of works and the presentation of projects to be realised in the future. The authors will present the main ideas involved in each work, discussing and raising issues essential for the dialogue between and the advance of media and supports. Kicking off the programme, Lucas Bambozzi will present "4 Walls/4 Paredes", a project developed over a research period in Britain. An artist with a video background who is now investigating and exploring new platforms, Lucas Bambozzi proposes an

important and objective discussion about privacy in an era marked by the emergence of a new and vast public space constituted by the Internet. "4 Walls/4 Paredes" is a project originally presented for Videobrasil. This will be the author's first incursion into an area bringing together installation, performance, internet and CD-ROM. German Bobe, in his turn, premieres his "Lovemoderne", the first film for the internet made by the Chilean "enfant terrible". Humour and irony mix in the work of this iconoclastic artist. With the premiere and the meetings, Videobrasil extends its role of not only exhibiting, but also stimulating research that will result in new challenges of form and language. From now on, meetings with authors who are challenging traditional concepts will be an integral part of the Festival.





GERMAN BOBE

LOVEMODERNE | www.lovemoderne.cl

PROJETO DE WEB | WEB PROJECT

German Bobe já foi descrito como o "enfant terrible" do vídeo chileno. Uma forma de se referir a um criador que transita sem restrições por museus, galerias de arte, o mundo dos vídeos e a experimentação. Em seus trabalhos, o chileno Bobe costuma misturar meios como vídeo, fotografia e pintura. Além disso, vasculha também elementos religiosos, de tradições populares, brinca com o excesso barroco e o kitsch. Bobe, que mais recentemente vem criando obras ligadas à internet e ao mundo virtual, estréia no Videobrasil o inédito trabalho "Lovemoderne", em coerência com seu caráter irreverente e iconoclasta. Em uma exposição na capital chilena, por exemplo, produziu uma espécie de "pintura digital em movimento", usando imagens de celebridades no país.

"Lovemoderne" (www.lovemoderne.cl) é um trabalho em que os participantes interagem com uma obra virtual, concebida especialmente para a internet. A idéia é confrontar as pessoas com um filme, e não com um performer. Aliás, o primeiro filme para a rede feito por Bobe. Lúdica, "Lovemoderne" foi basicamente inspirada em sonhos do autor. Uma coletânea de memórias transformadas num filme que dispensa suportes tradicionais. E, como em suas obras anteriores, já vistas na América Latina, nos Estados Unidos, na Europa e na Austrália, as imagens e os sons desencadeiam sensações nos visitantes, provocando-os a interpretar livremente os estímulos. As associações, diz Bobe, são livres.

Em "Lovemoderne", a interação acontece a partir da tela, tendo o mouse como instrumento de comunicação. O artista, presente, apenas observa as reações e as escolhas das pessoas. Cada um poderá transformar e manipular o filme, sem seguir o que seria um roteiro ortodoxo. Começo, clímax, fim, tudo é intercambiável, e nenhum caminho ganha o peso da palavra "definitivo". O tempo e a narrativa lineares, portanto, estão ausentes nesse trabalho de caráter onírico, povoado de seres com formas humanas manipulados em computador.

German Bobe has been described as the "enfant terrible" of Chilean video: an apt way to refer to a creator who crosses unhindered the borders of areas such as museums, art galleries, the world of music videos and experimentation. In his works, German Bobe mixes media such as video, photography and painting. Besides, explores also religious elements, popular traditions, plays with the excesses of Baroque and of kitsch. Bobe, who more recently has been working with the internet

and the virtual world, brings us the premiere of his work 'Lovemoderne', consistent with his irreverent and iconoclastic character. In an exhibition in Santiago in Chile, for instance, he produced a kind of 'moving digital painting', using images of local celebrities. 'Lovemoderne' (www.lovemoderne.cl) is a piece of work where participants interact with the virtual piece, conceived specially for the internet. The idea is to confront people with a film, and not with the performer. It is Bobe's first

film for the nNet. Playful, 'Lovemoderne' was basically inspired in the author's dreams. A compilation of memories turned into a film dispensing with traditional supports. And, as in previous works, seen in Latin America, United States, Europe and Australia, images and sounds spark sensations in the visitors, provoking them to freely interpret the stimuli. The associations, says Bobe, are free. In 'Lovemoderne', interaction takes pace at the screen, the mouse serving as communicating tool. The artist, present, only observes the reactions and the people's choices.

Each one will be able to transform and manipulate the film, without following what would be an orthodox script. Beginning, climax, end, all is interchangeable and no one path gains the weight of the word 'definitive'. Linear time and narrative are, therefore, absent from this work of dream-like character, peopled by human shaped beings manipulated by computer.



LUCAS BAMBOZZI

PROJETO 4WALLS

RETRATOS INTERATIVOS E SITUAÇÕES INVASIVAS

PALAVRAS-CHAVE: APROPRIAÇÃO — METAVIGILÂNCIA — INTERFACE — INVASÃO — INTERATIVIDADE — PRIVACIDADE — PORTRAIT — WEBART

As imagens deste projeto se propõem como espelhos. São situações que representam experiências ligadas ao ato de observar e ser observado: a sensação de se sentir um invasor em um espaço particular. O projeto sugere que o espectador perceba a si mesmo como um indivíduo inserido numa trama entre os domínios públicos e privados. Na forma de pequenas narrativas audiovisuais, as cenas mostram situações que supostamente acontecem entre quatro paredes (sexo, movimentos íntimos, ações repetidas ou aparentemente sem nexos para um observador casual). Ambiguamente simples e carregados de sentido, esses movimentos representam situações ordinárias de um mundo real, sensações advindas da observação ou do contato com o outro. Propondo uma situação reversa, uma inversão de papéis em que o público se torna o invasor, o projeto trata da simulação de sensações específicas, não exatamente ligadas à representação do voyeurismo ou da perversão, mas advindas de enfrentamentos que as pessoas geralmente evitam no contato social. Conectados a um novo tipo de espaço público que se forma virtualmente na internet, esses retratos em movimento podem expressar sentimentos compatíveis com a "verdade" estampada na face e nas ações das pessoas. Emoções indefinidas, imperfeitas e em estado bruto são elementos valiosos neste projeto.



JANELAS E INTERFACES

Janelas fazem mais do que separar "o dentro e o fora" de espaços arquitetônicos. Elas são utilizadas para promover trocas entre ambientes, para observar espaços públicos externos – algumas vezes ações privadas em espaços públicos. Janelas são metáforas de interfaces.

As responsabilidades na troca de informações nas relações homem-máquina se dão no âmbito das interfaces e estamos progressivamente utilizando referências nitidamente culturais (interfaces específicas) como forma de acesso ao computador. É a interface que sugere interatividade, pela intuição, pelo reconhecimento cognitivo, por aproximação. Nesta nova situação, a interface não pode ser somente uma idéia suplementar – ela é o verdadeiro núcleo da obra, a chave para toda a disposição formal confrontada com seu conteúdo.

Através de interfaces ou de janelas nem sempre se podem estabelecer vias de mão dupla. Não é permitido espreitar através das janelas no sentido de fora para dentro (o que acontece "dentro" é um privilégio das paredes: uma situação que sugere que os objetos podem acumular histórias). No projeto 4WALLS, as projeções reforçam a idéia de que "coisas" como janelas, portas, paredes e outros espaços de convívio coletivo podem ter um tipo de vida "anexada". Como se pudessem de fato compartilhar momentos e situações adquirindo pequenas porções de memória humana. Mais ou menos como Walter Benjamin costumava dizer: "a história de uma rua não é composta exatamente por suas pedras e calçamentos... ali, uma garota deu seu primeiro beijo, um menino aprendeu a ser um homem, um amante teve sua vida transtornada para sempre...".

PRIVACIDADE

Questões dessa natureza vem aparecendo em meus trabalhos desde 1996, notadamente a partir de obras que apontavam para situações íntimas no uso de espaços públicos ou que revelavam a especificidade de certas situações banais. Constantemente abordando questões ligadas à invasão de privacidade, os trabalhos mais recentes procuram por existências particulares na trama urbana. A experiência de vigiar e ser vigiado, os conflitos advindos da relação com o desconhecido, especialmente quando o desconhecido é o outro, constituem outro tema recorrente. Isso tem me levado a refletir sobre a questão da privacidade no imenso espaço público que se forma na internet, algo que na opinião de muitos especialistas deve se constituir em um dos grandes problemas para os direitos civis nos próximos anos. Ou seja: a internet pode mudar o conceito secular e básico do que vem a ser privacidade.

Em muitas sociedades, exercer a liberdade prevista pela cidadania significa exatamente o controle absoluto dos vários aspectos da vida por parte do próprio cidadão. No momento em que várias dessas responsabilidades estão sendo transferidas para sistemas on-line, sobre os quais não se sabe muito bem a que e a quem exatamente irão servir, muitas pessoas observam as crescentes invasões que ocorrem na rede como

um incidente bem menos sério do que alguém observando na nossa janela. Na Inglaterra, por exemplo (onde este projeto foi gerado), as pessoas sempre estiveram excessivamente preocupadas com "o outro". Curiosamente, estão sendo criadas no país leis que permitem uma vigilância abusiva das comunicações interpessoais por parte do governo. Em todo o mundo, sistemas de comunicação como os telefones celulares, os pagers e os servidores de web são gradativamente compatíveis em termos de controle técnico do trânsito de informações – o que significa vigilância de grandes massas. Na realidade, o comprometimento das liberdades individuais entre as pessoas é irrelevante diante do que pode acontecer com a privacidade pessoal nos próximos anos na internet, no sentido de que todas as transações, escusas ou não, passam a ser feitas por este meio. São situações que colocam o indivíduo vulnerável não apenas diante de uma outra pessoa, mas diante de centenas de companhias ávidas por clientes ou órgãos governamentais autoritários, interessados em cadastros e fichas pessoais, que podem efetivamente comprometer o direito à privacidade, ferindo explicitamente o código dos direitos humanos.

A informação pessoal está se tornando de fato um produto cada vez mais valioso. E uma nova indústria se forma em torno da vulnerabilidade que o envolve. O acesso a bancos de dados independentes pode ser feito de forma global. Fabricantes de softwares desenvolvem sistemas de criptografia e novos modos de assegurar trocas confidenciais. Companhias defensoras da privacidade se oferecem para tomar conta dos dados pessoais dos indivíduos e estabelecem lucros sobre informações privadas. Nas relações interpessoais mudam-se os hábitos de comunicação, e nas grandes corporações a troca de e-mails passa a ser uma questão de segurança pública. Informações são cruzadas e vendidas. Somos reféns de cartões de crédito, sistemas de saúde controlam vidas e renasce um grande "outro", um big-brother estilizado e múltiplo. O conceito de George Orwell passa a ser mais bem definido como um grande aquário, onde todas as atividades são observadas, não por um grande irmão, mas por muitos. Pode ser o início do modelo de uma sociedade realmente paranóica – agora apoiada em uma indústria altamente lucrativa. A este projeto, no entanto, interessa muito mais alguma sutil possibilidade de subversão desses mecanismos do que qualquer prospecção apocalíptica. 4WALLS propõe uma forma de resistência criativa apoiada numa revisão de consciência. Aos usuários são dadas opções de definir limites, de invadir ou de ser invadido, de se relacionar ou de se omitir. Nada tão desconhecido, mas um exercício às vezes doloroso de troca de máscaras e de espelhamento de inércias emotivas.

Obs.:

1. 4WALLS / INSTALAÇÃO INTERATIVA – 4 canais de vídeo digital, som, objetos e sensores controlados por computador.
2. 4WALLS – META / WEB – sistema de metavigilância que reproduz mecanismos de coleta de dados do usuário em sistemas interativos on-line.

INSTALAÇÃO

A instalação 4WALLS leva adiante experiências anteriores com videoprojeções sobre objetos

semitranslúcidos, sugerindo pequenas histórias e fazendo reverberar conceitos sobre o uso público e privado de determinados objetos urbanos. O confronto entre formas inanimadas e as imagens em pulsação evidencia conflitos das relações humanas inerentes a situações urbanas particulares. Ações no espaço físico da instalação podem causar mudanças nas imagens em movimento projetadas nos objetos, sugerindo pequenas histórias reveladas a partir da interação entre o visitante e as imagens.

Em 4WALLS, os objetos são quatro grandes janelas resgatadas de demolições. Cada uma das janelas retrata um ambiente doméstico específico, exibindo em sua superfície imagens relacionadas a situações íntimas e privadas – que acontecem geralmente entre quatro paredes apenas na ausência de uma audiência inibidora. As janelas ficam suspensas em um espaço escuro e amplo. Através de projetores de vídeo posicionados atrás das janelas, as superfícies de vidro recebem as imagens que proporcionam a simulação dos ambientes domésticos. Os vídeos articulam quatro diferentes narrativas e situações.

No percurso do público visitante em direção às janelas, há sensores que detectam a posição do "intruso" e atuam sobre os vídeos projetados – produzindo reações condizentes e extremas por parte desse personagem "virtual". À medida que o visitante percorre os espaços da instalação, ele experimenta seus impulsos e suas sensações com relação a cada ambiente e a cada situação particular invadida.

WEB

Apoiado em recursos típicos de sites que utilizam bancos de dados, "cookies", aplicativos Java, CGI's e outras formas de coleta de dados do usuário, o site constitui um trabalho autônomo na internet, acrescentando outras possibilidades e características ao projeto.

A versão on-line se configura como uma metalinguagem da vigilância, uma forma de "subversão" apoiada na apropriação de recursos da web para fins artísticos e expressivos. Num contexto dominado pelos mecanismos do comércio eletrônico, que cresce intrusivamente para além das residências e computadores pessoais, o projeto 4WALLS procura oferecer ao usuário a sensação de desconforto com questões dessa natureza. Sem atribuir decisões de ordem moral ou politicamente corretas, o elemento transgressor da obra é a própria reversão dos recursos de vigilância e controle de privacidade.

Num ambiente como a internet, onde a "visibilidade" tornou-se tanto um problema como uma solução, somos levados a acreditar que direcionar a atenção torna-se cada vez mais uma grande responsabilidade. Talvez seja esse o grande desafio atual desse contexto: fazer emergir situações particulares dentro de um mecanismo que consome e utiliza as próprias preferências do indivíduo de forma autofágica, cada vez mais arranhando sua própria cidadania e avançando sobre seus direitos de privacidade. Um dos principais objetivos do projeto 4WALLS é exatamente o de apontar situações em que os conflitos possam ser revertidos em nome da expressividade.

PROJECT 4WALLS

INTERACTIVE PORTRAITS AND INVASIVE SITUATIONS

KEY WORDS: APPROPRIATION – METASURVEILLANCE – INTERFACE – INVASION – INTERACTIVITY – PRIVACY – PORTRAIT – WEB ART

The images of this project are proposed like mirrors. Situations representing experiences linked to the act of seeing and being seen: the feeling of being an invader in a private space. The project suggests that the spectator perceive him or herself as an individual inserted in a web between the public and private domains.

In the form of short audio-visual narratives, the images show situations that supposedly happen between 4WALLS (sex, intimate movements, actions repeated or apparently meaningless to the observer). Ambiguously simple and charged with meaning, these movements represent ordinary situations of a real world, feelings arising from the observation or contact with the other. By proposing a reverse situation, an inversion of roles in which the public becomes the invader, the project deals with the simulation of specific sensations, not exactly linked to a representation of voyeurism or of perversion, but of those sensations arising from confrontations people generally avoid in social contact.

Connected to a type of public space that is being virtually formed on the internet, these moving portraits can express feelings compatible with the "truths" printed on people's faces and actions. Indefinite, imperfect and raw emotions are elements valuable to the project.

WINDOWS AND INTERFACES

In architectural space, windows do more than separate "the inside from the outside". They are used to promote exchanges between environments, to observe external public spaces – sometimes private actions in public spaces. Windows are metaphors for interfaces. The responsibilities in the exchange of information in man-machine relationship take place within the realm of interfaces and we are progressively using clearly cultural references (specific interfaces) as a means of access to the computer. It is the interface that suggests interactivity – by intuition, by cognitive recognition, by approximation. In this new situation the interface cannot be only a supplementary idea – it is the real nucleus of the work, the key to all the formal disposition confronted with its content.

It is not always possible to establish a two-way path through interfaces and windows. It is not allowed to us to peek through windows from the outside into the inside (what happens inside is the privilege of the walls: a situation that suggests that objects can accumulate history). In the 4WALLS project the projections reinforce the idea that "things" such as windows, doors, walls or streets can have a kind of "annexed" life. As if they really could share moments and situations acquiring small portions of the human memory. More or less as Walter Benjamin used to say: "the history of a street is not exactly composed by its paving stones and sidewalks... there, a girl gave me my first kiss, a boy learned to be a man, a lover had his life disturbed forever..."

PRIVACY

Issues of this nature have been turning up in my video and installation work since 1996, notably in works that pointed out to intimate situations in the use of public spaces or that revealed the specificity of certain banal situations. Constantly approaching issues related to the invasion of privacy, more recent works seek particular existences within the urban mesh. The experience of watching and of being watched, the conflicts arising from the relationship with the unknown, especially when the unknown is the other, constitute another recurrent issue. This has led me to reflect about the issue of privacy in the immense public space that is being formed on the internet, something that in the opinion of many specialists should constitute one of the greatest civil liberties problem in the next few years. That is: the internet could change the basic and secular concept of what constitutes privacy. In many societies the exercise of the freedom prescribed by citizenship means precisely the absolute control of the many aspects of life by the citizen. In a moment when many of these possibilities are being transferred to on-line systems – and we do not know very well who or to what end they are going to serve – many people observe the increasing invasions that take place in the net as an incident less serious than being observed through our window. In Britain, for instance (where this project was generated), people have always been excessively concerned about "the other". Curiously, it is also the place where laws allowing abusive surveillance of interpersonal communications by the government are being created. All around the world communication systems such as mobile phones, pagers and web servers are gradually getting compatible in terms of the technical control of the information flow – what means the surveillance of vast masses. In fact, the compromise of individual liberties between people is irrelevant before what could happen to personal privacy over the next few years on the internet, in the sense that all transactions, shady or not, come to take place through this medium. These are situations that make the individual vulnerable not only before other people, but before hundreds of companies hungry for clients or authoritarian government organisations interested in personal records, which can effectively compromise the right to privacy, in explicit discordance with the human rights code. Personal information is becoming an increasingly valuable product. A new industry is formed around its vulnerability. Access to independent data banks can happen in a global scale. Software manufacturers develop cryptographic systems and new ways of assuring confidential information exchange. Privacy defender companies offer to look after individual's personal data and establish a profit from private information. In interpersonal relationships communication habits are changed, and in big corporations the exchange of e-mails has become a matter of public security. Information is crossed and sold. We are hostages to credit cards, health systems control lives and a big "other" is reborn, a shattered and multiple Big Brother. Orwell's concept becomes better defined as a giant fish bowl, where all activity can be observed, not by one big brother, but by many. This could be the beginning of a model of a really paranoid society – now propped up by a highly lucrative industry. For the project, however, of interest is much more some subtle possibility of subversion of these mechanisms than any apocalyptic prospect. 4WALLS proposes a form of creative resistance grounded on a revision of conscience. To the user are given options to define limits, of invading

or being invaded, of relating or evasion. Nothing so unknown, but a sometimes painful exercise of exchanging masks and of mirroring of emotive inertias.

Obs.:

1. 4WALLS / INTERACTIV INSTALLATION – 4 digital video channels, sound, objects and computer-controlled sensors.
2. 4WALLS – META / WEB – a system of metasurveillance that reproduces user data collection mechanisms in on-line interactive systems.

INSTALLATION

The 4WALLS installation takes forward previous experiences with video projections on semi-translucent objects, suggesting short stories and reverberating concepts about the public and private use of certain urban objects. The confrontation between inanimate forms and the pulsating images puts in evidence the conflict of human relationships inherent to particular urban situations. Actions in the physical space of the installation can cause changes in the moving images projected on objects, suggesting short stories revealed from the interaction between visitor and the images.

In 4WALLS, the objects are four big window frames salvaged from demolition sites. Each window portrays a specific domestic environment, showing on its surface images related to intimate and private situations – that usually only take place between four walls in the absence of an inhibiting audience. The windows are suspended in a dark ample space. Through video projectors positioned behind the windows, the glass panes receive the images that provide the simulation of domestic environment. The videos articulate four different narratives and situations.

In the visitor's way towards the windows, there are sensors that detect the

position of the "intruder" and interfere with the projected videos – producing consequent and extreme reactions from this "virtual" character. As the visitor walks through the space of the installation, he or she experiences impulses and sensations in relation to each environment and each particular invaded situation.

WEB

Supported by resources typical of sites that use data basis, "cookies", Java applicatives, CGI's and other forms of user data collection, the site constitutes an autonomous work for the internet, adding to the possibilities and characteristics of the project.

The on-line version is configured as surveillance metalanguage, in the form of "subversion" based on the appropriation of web resources to artistic and expressive ends. In a context dominated by e-commerce mechanisms, that grow intrusively beyond homes and personal computers, the 4WALLS project seeks to offer to the user the feeling of discomfort with issues of this nature. Without attributing politically correct decisions or those of a moral order, the transgressor element of the work is the very reversion of surveillance and privacy control resources.

In an environment such as the internet, where "invisibility" has become both problem and solution, we are led to believe that directing attention is increasingly a great responsibility. Maybe in this context this is today's great challenge: to make private situations emerge within a mechanism that consumes and uses the very preferences of the individual in a self-devouring way, increasingly eroding its citizenship and advancing on his or her privacy rights. One of the chief aims of the 4WALLS project is precisely pointing to situations in which conflict may be reverted in the name of expressiveness.

videoteca

Durante um mês, a programação completa do 13º Videobrasil estará disponível ao público em cópias VHS no SESC Pompéia, permitindo aos que não puderam acompanhar o festival conhecer todas as obras apresentadas. Este ano, pela primeira vez, seleções especiais também serão oferecidas aos espectadores da Videoteca, fornecendo um detalhado panorama da produção nacional ao longo das últimas décadas: antologias e retrospectivas em mais de cem títulos, que possibilitarão acompanhar não apenas a evolução da videoarte no Brasil, mas também obras temáticas. É o caso, por exemplo, do programa "Visões Femininas", com filmes feitos apenas por mulheres. Ou ainda, de "Social and Experimental Tapes", mostrado originalmente em 1989 no centro de artes The Kitchen, em Nova York, e que reúne a primeira geração de videoartistas do país.

A variedade de títulos ajuda a contextualizar a produção ao longo dos últimos anos, mostrando linguagens e referências que se cruzam e inter-relacionam. Das primeiras experiências com a narrativa em vídeo, passando pelo registro de personagens e fenômenos sociais, até chegar ao atual momento em que as mídias se influenciam e hibridizam. Programas com os premiados nas últimas edições do festival retratam a diversidade e a riqueza da videoarte, mostrando a ausência de regras únicas e a multiplicidade de olhares. A abertura para novos autores e o caráter aglutinador do Videobrasil também se evidenciam nas seleções, e comprovam a consistência e a consolidação de importantes gerações de autores nacionais.

Três brasileiros – Carlos Nader, Eder Santos e Rafael França – representam o acervo de autores. Os dois primeiros estão entre os mais ativos artistas do país, com expressivas carreiras tanto no Brasil como no exterior. O paulista Nader, com uma produção que vai dos documentários à poesia, passando pela experimentação. Santos, com um diálogo

entre meios que inclui, por exemplo, uma versão afro-brasileira para o "Bolero" de Ravel com o grupo mineiro Uakti ("Uakti", de 1987) e recentes performances em que a música interage com a imagem. França, morto precocemente em 1991, é homenageado com uma retrospectiva que, justificadamente, mostra seu papel pioneiro na investigação da linguagem do vídeo.

Juntos, os autores reunidos na Videoteca compõem uma parte significativa da história da arte eletrônica no Brasil. Personagens populares como o "Beijoqueiro", religiosidade e sexualidade estão entre os temas dos trabalhos, que representam um essencial documento sobre o pensamento e as preocupações de cada época. "Beijo na boca", de 1987, dirigido por Jacira Mello, enfoca, por exemplo, prostituição e Aids, numa época em que a informação sobre as formas de infecção ainda parecia ser insuficiente. "Parabolic people", de Sandra Kogut, já levantava, em 1991, uma questão que permearia toda a década de 90: a diversidade cultural, a velocidade da informação e o que seria a globalização.

Ao oferecer este ano uma ampla e diversificada programação, o Videobrasil torna possível conhecer peças-chave das transformações da videoarte no país. Uma oportunidade de assistir a imagens em movimento que proporcionam uma perspectiva histórico-cronológica, e ainda uma amostra de humor, preocupação social, experimentação, jornalismo, enfim, do dinamismo que vem marcando a videoarte brasileira desde os seus primeiros ensaios.



VIDEOLIBRARY

Over a month the complete Videobrasil programme will be available to the public in VHS copies at the Festival Video Library at SESC Pompéia, allowing those who could not follow all of the Festival's activities to watch every work on show. This year, for the first time, special selections will also be available at the Video Library, offering a detailed panorama of Brazilian video production throughout the last decades: anthologies and retrospective compilations of over a hundred titles, allowing one to watch not only the evolution of video art in Brazil, but also thematically grouped works. Such is the case, for instance, of "Feminine Views", a compilation featuring films made by women. Or "Social and Experimental Tapes", first shown in 1989 at the arts centre The Kitchen in New York, featuring the

first generation of Brazilian video artists. The variety of titles helps to contextualise recent years' production, showing languages and references that cross over and inter-relate. From the first experiences with video language, visiting the record of characters and social phenomena, and arriving at the present moment when media influence each other and produce hybrids. Programmes with prize-winning works of the last editions of the Festival portray the diversity and richness of video art, attesting to the absence of single rules and the multiplicity of gazes. The opening to new authors and the agglutinating role of Videobrasil are also evident in the selections, proving the consistency and the consolidation of important generations of native authors. Three Brazilian artists – Carlos Nader, Eder Santos e Rafael França – make up Videobrasil's collection of authors.

The former two are among the most active authors in the country, with expressive careers in Brazil and abroad. Carlos Nader, whose production ranges from documentary to poetry, visiting experimentation on the way. Santos proposes a dialogue of media that includes, for instance, an Afro-Brazilian version of Ravel's "Bolero", featuring music group Uakti ("Uakti, of 1987") and recent performances in which music interacts with image. França, precociously dead in 1991, is paid homage with a retrospective exhibition that, justifiably, reveals his role as a pioneer in the investigation of video language. Together, the authors brought by the Video Library make up a significant part of electronic art in Brazil. Popular characters such as the "Beijoqueiro" (the Kisser), religiosity and sexuality are among the themes representing an essential document about the thoughts and

concerns of the time. "Beijo na Boca" (French Kiss), of 1987, directed by Jacira Mello, focus on, for instance, prostitution and Aids, at a time when information about infection seemed to be insufficient. "Parabolic People" by Sandra Kogut raised in 1991 the issue that would cross all of the 90's: cultural diversity, speed of information and what would become globalisation. On offering a wide-ranging and diversified programme, Videobrasil makes it possible to know key works in the transformations of video art in Brazil. An opportunity to watch moving images that provide a historical-chronological perspective, and still sample humour, social concern, experimentation, journalism, in short, the dynamism that has marked Brazilian video art since its first steps.





PROGRAMAS | PROGRAMMES

CURADORIAS | CURATORSHIPS

BRAZILIAN VIDEOART

Compilação feita por Solange Farkas, reunindo as mais significativas obras brasileiras de 1984 a 1995.
Compiled by Solange Farkas, bringing together the most significant video works between 1984 and 1995.

SOCIAL AND EXPERIMENTAL TAPES

Programa de 1989, com a primeira geração de videoartistas brasileiros, apresentado no centro de mídia "The Kitchen", em Nova York. seleção de Solange Farkas e Marcelo Machado.
A 1989 programme, featuring the first generation of Brazilian video artists, presented at "The Kitchen" media centre in New York. Selection by Solange Farkas and Marcelo Machado.

VISÕES FEMININAS | FEMININE VIEWS

Videoartistas de diversas tendências, selecionadas em 1999 por Solange Farkas, abordam o universo feminino.
Video artists of various tendencies, selected in 1999 by Solange Farkas, approach the feminine universe.

COMPILAÇÃO DE AUTORES | AUTHOR COMPILATION

CARLOS NADER

O artista é, acima de tudo, um ensaísta, que tem entre os principais temas a identidade, a sensação do tempo e a relação do homem com a câmera.

The artist is essentially an essayist, who dealing with subjects such as identity, the feeling of time and relationship between the man and the camera.

EDER SANTOS

Artista mineiro cuja obra é marcada pela investigação e a exploração dos limites.

Brazilian artist whose oeuvre is characterised by the investigation and exploration of limits.

RAFAEL FRANÇA

O autor, morto em 1991, antes de completar 34 anos, aborda questões como sexualidade, vida e morte.

The author, dead in 1991 before reaching thirty-four years of age, approaches issues such as sexuality, life and death.

COMPILAÇÕES DO FESTIVAL | FESTIVAL COMPILATIONS

MOSTRA ANTOLÓGICA | ANTHOLOGICAL SHOW

Programa histórico montado em 1999 a convite da IV Meavad – Mostra Euroamericana de Vídeo y Arte Digital em Buenos Aires, Argentina. Uma introdução à arte eletrônica brasileira do início dos anos 80 ao final dos 90.

A historical programme put together in 1999 by invitation of IV Meavad – Mostra Euroamericana de Vídeo y Arte Digital [Euro-American Video and Digital Art Show] in Buenos Aires, Argentina. An introduction to Brazilian electronic art from the beginning of the 1980's to the end of the 1990's.

MOMENTOS HISTÓRICOS | HISTORICAL MOMENTS

Compilado em 1999, o programa reúne obras que provocaram polêmica em diferentes edições do 'Videobrasil'.

Compiled in 1999, this programme brings together pieces that have sparked polemics in different editions of Videobrasil.

VENCEDORES DO 10º FESTIVAL | WINNERS OF 10TH FESTIVAL

VENCEDORES DO 11º FESTIVAL | WINNERS OF 11TH FESTIVAL

VENCEDORES DO 12º FESTIVAL | WINNERS OF 12TH FESTIVAL

Programas com os premiados em três edições do Videobrasil.

Mostram a evolução e as diferentes preocupações de cada época.

Programmes with the winners of three editions of Videobrasil.

They show the evolution and the different concerns of each period.

VIDEOBRASIL COLEÇÃO DE AUTORES | VIDEOBRASIL AUTHORS COLLECTION

CERTAS DÚVIDAS DE WILLIAM KENTRIDGE | CERTAIN DOUBTS

OF WILLIAM KENTRIDGE

50 MIN | 2000

Documentário de Alex Gabassi sobre o artista sul-africano que, trabalhando com desenhos a carvão, recortes de papel, filmes de animação e teatro, trata de assuntos contemporâneos que vão além dos temas políticos de seu país.

Documentary by Alex Gabassi about the South African artist who, working with charcoal drawings, paper cut-outs, animation film and theatre, deals with contemporary subjects that reach beyond political themes of his native country.

RAFAEL FRANÇA

18 MIN | 2000

Depoimentos de colaboradores, mestres e teóricos, além de imagens do próprio artista, precursor da videoarte no Brasil, fazem parte do documentário dirigido por Alex Gabassi, Fabiana Werneck, Marco Del Fiol.

Testimonials by collaborators, teachers and theoreticians, besides images of the artist himself, precursor of video art in Brazil, take part in the documentary directed by Alex Gabassi, Fabiana Werneck, Marco Del Fiol.

AGRADECIMENTOS | WE WISH TO THANK

Alex Gabassi
 Ana Dip
 Angele Cir (PRIM)
 Anthony Moore
 Arlindo Machado
 Akram Zaatar
 Beline Andrade
 Carlos Nader
 Carmela Gross
 Carlos Letts (ATA)
 Cartoon Mutter
 Charles Nafus
 Charly Nijensohn
 Claudia Giannetti
 Claudio Odri
 Claudio Kubrusly
 Conselheiro Joaquim Paiva (Dep. Cultural |
 Ministério das Relações Exteriores)
 Daniel Mang
 Danilo Santos de Miranda
 David Larcher
 Dodo Santorineos
 Eduardo de Jesus
 Eliete Mejorado
 Els Van Der Plas
 Emily Vey Duke
 Ériko Prado
 Fabio Itapura
 Felipe Barcinsky
 Fernanda Viana
 Fion Ng
 Francisco Novello
 Gabriel Soucheyre
 Gabriela Bini
 Gracie Santos
 Graciela Taquine
 Guido Clemente
 Helouise Costa
 Hudinilson Júnior
 Hugo França
 Ivan Giannini
 Jean-Jaques Benhamou
 Jimmy Leroy
 João Rodrigues Neto
 José-Carlos Mariátegui
 Kate Craig
 Kate Horsfield (Video Data Bank of Chicago)
 Kunsthochschule für Medien Köln
 Lamberto Percussi
 Leonora Amarante
 Lilian Ring Farkas
 Lori Zippay
 Lynne Cooke

Marcelo Aflallo
 Marcelo Braga
 Malu Penna
 Menotti Reiners Griggi
 Maria Byngton
 Maria Carmen Purri (Macau)
 Maria Farkas
 Mariangela Abatepaullo
 Mario Ramiro
 Marta Guerra
 Martin Groissman
 Michael Mazière
 Moraima Rangel
 Nils Röller
 Paloma Porraz Fraser
 Patrícia Moran
 Paul Willemssen
 Pedro Farkas
 Peter Callas
 Pierre Bongiovanni
 Pierre Clemens
 Priamo Lozada
 Priscilla Torelli
 Raquel Arnaud
 Rayne Wilder
 Regina Celia Silva
 Regina Silveira
 Renato Cury
 Renee Krayenbrinik
 Roberta de Pacci
 Roberto Pires
 Robert Loerscher
 Ronald Kapaz
 Ronaldo Miranda
 Rosana de Almeida
 Sergio Batistelli
 Sergio Kalil
 Siegfried Zielinski
 Silvia Percussi
 Sonia Goldfeder
 Stephen Rimmer
 Stephen Vitiello
 Steve Seid
 Sylvian Cossete (PRIM)
 Tatiana Volpini
 Teresa Almeida (Videolisboa)
 Tom Van Vliet
 Vivian Paulissen
 Vivien Meinberg
 Vitória Daniela Bousso
 Ximena Cuevas
 Walter Silveira
 Yasmina Demoly (CICV)

Bookmark
 CICV
 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
 CRAV (Clermont-Ferrand)
 Consulado Geral da França
 Dia Center for the Arts
 Electronic Arts Intermix
 Elétrica Cinema e Vídeo
 Ex-Machina
 Fournos Center for Art and New Technologies
 Heure Exquise | Distribution (Lille, France)
 Instituto Nacional de Bellas Artes (México)
 Livraria Cultura
 Lux Centre
 Ministério das Relações Exteriores – Brasília
 Pacific Film Archive
 On Projeções
 The Arts Council of England
 TV Gazeta
 University of Texas at Austin
 Videotage
 Western Front
 World Wide Video Festival



13º VIDEOBRASIL

COORDENAÇÃO | GENERAL COORDINATION

DIREÇÃO | DIRECTION Solange Oliveira Farkas

ASSESSORIA DE PROGRAMAÇÃO | PROGRAMME CONSULTANT
Eduardo de Jesus

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO | PRODUCTION COORDINATOR Ana Pato

COORDENAÇÃO DE PROGRAMAÇÃO | PROGRAMMING COORDINATOR
Mariana Valdrighi Amaral

PRODUÇÃO | PRODUCTION

PRODUTORES | PRODUCERS Cristina Abi e Tatiana Carvalho

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO | PRODUCTION ASSISTANTS Cleber Rohrer,
Jô Lacerda, Loren Novoa, Márcio Harum, Salete dos Anjos

ESTAGIÁRIA | TRAINEE Carlen Bischain

SECRETÁRIA | SECRETARY Glauca Santana

RECEPCIONISTA | RECEPTIONIST Leandra Rodrigues

MONTAGEM | SET ASSEMBLY

PROJETO ARQUITETÔNICO | ARCHITECTURAL PROJECT André Vainer e
Guilherme Paoliello Arquitetos

ARQUITETA COLABORADORA | ARQUITETA COLABORADORA
Clarissa Guimarães

ILUMINAÇÃO | LIGHTING Pedro Farkas

CENOTECNIA | SET CONSTRUCTION Atelier Arte Técnica

CENOTÉCNICO RESPONSÁVEL | SET DESIGN Roberval Layus

SINALIZAÇÃO | SIGNAGE Helio Rosas e Roberto Cipolla | Bookmark

TÉCNICA | TECHNICAL SUPPORT

TÉCNICO DE INFORMÁTICA | IT TECHNICIAN
Flavio Valverde Garotti, Zap Design

MONTAGEM TÉCNICA | TECHNICAL SUPPORT Tela Mágica

COMUNICAÇÃO | COMMUNICATIONS

ASSESSORIA DE IMPRENSA | PRESS CONSULTANTS Adriana Monteiro
(1ª fase | 1st phase) e SPMJ Comunicações (2ª fase | 2nd phase)

FOTOGRAFIA | PHOTOGRAPHY Isabella Matheus

EQUIPE DE VÍDEO | VIDEO TEAM

COORDENAÇÃO | COORDINATION Eduardo de Jesus

criação | CREATION Conrado Almada, Eduardo de Jesus,
Leandro HBL, Frederico Paulino

CÂMERA | CAMERA Andre Finotti

EDIÇÃO | EDITING Marcel Albert

DEPOIMENTOS | STATEMENTS Maria Farkas e Mariana Valdrighi Amaral

PRODUÇÃO | PRODUCTION Ana Siqueira

ASSESSORIA JURÍDICA | LEGAL ADVICE

Daniela de Oliveira Tourinho

MÍDIAS | MEDIA

MARCA | LOGODESIGN

Bookmark e Rafael Lain

IDENTIDADE VISUAL | VISUAL IDENTITY

Angela Detanico e Rafael Lain

CATÁLOGO | CATALOGUE

PROJETO GRÁFICO | CATALOGUE DESIGN
Helio Rosas e Roberto Cipolla | Bookmark

ASSISTENTE DE ARTE | ART ASSISTANT
Lua Romano | Bookmark

ARTE FINAL | Ernandes Boaventura

EDIÇÃO E REDAÇÃO DOS TEXTOS | EDITOR AND PUBLISHER Helio Hara

REVISÃO | COPYREADER Beatriz de Freitas Moreira

TRADUÇÃO E VERSÃO PARA INGLÊS | TRANSLATION AND ENGLISH
VERSION Gavin Adams

ILUSTRAÇÕES | ILLUSTRATIONS Rafael Lain

CD-ROM

APK Brasil Multimídia Ltda.

DIREÇÃO | DIRECTION Fabio Itapura

ASSISTENTE | ASSISTANT Tatiana Bianconcini

DIGITALIZAÇÃO | DIGITALISATION TV Online

PRENSAGEM | PRINTING Microservice

WEBSITE

CONCEPÇÃO, CRIAÇÃO E MOVIMENTO | CONCEPTION, CREATION AND
MOVEMENT Sindicato

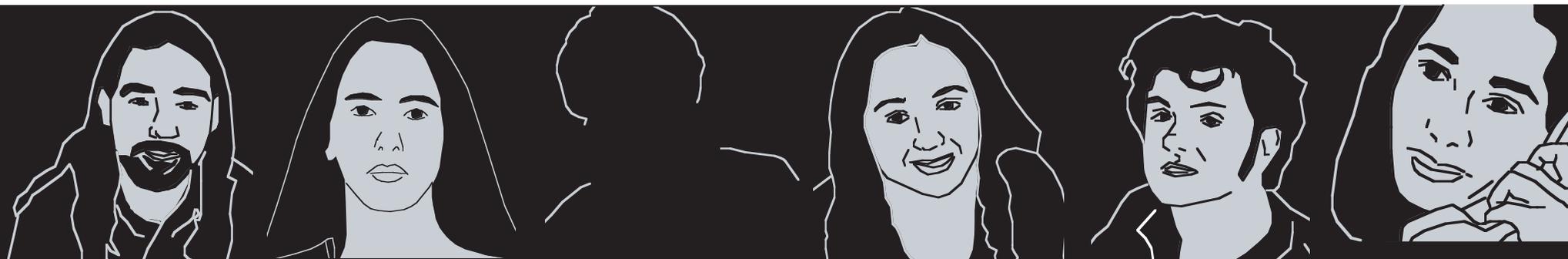
VIDEOBRASIL COLEÇÃO DE AUTORES VIDEOBRASIL AUTHORS COLLECTION

REALIZAÇÃO | UNDERTAKING
Associação Cultural Videobrasil e SESC São Paulo

CONCEPÇÃO E PRODUÇÃO EXECUTIVA | CONCEPTION AND EXECUTIVE
PRODUCTION Solange Oliveira Farkas

DIREÇÃO DOS DOCUMENTÁRIOS | DOCUMENTARIES DIRECTION
Alex Gabassi

PATROCÍNIO | SPONSORSHIP
Prince Claus Fund for Culture and Development



SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO | THE SOCIAL SERVICE OF COMMERCE

ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO ESTADO DE SÃO PAULO | SÃO PAULO STATE REGIONAL ADMINISTRATION

PRESIDENTE DO CONSELHO REGIONAL | REGIONAL COUNCIL PRESIDENT
Abram Szajman

DIRETOR DO DEPARTAMENTO REGIONAL | REGIONAL DEPARTMENT DIRECTOR
Danilo Santos de Miranda

SUPERINTENDENTE TÉCNICO SOCIAL | TECHNICAL SOCIAL SUPERINTENDENT
Joel Naimayer Padula

GERENTE DE AÇÃO CULTURAL | CULTURAL ACTION MANAGER
Ivan Paulo Giannini

SESC POMPÉIA

GERENTE | MANAGER Sérgio José Battistelli

GERENTE ADJUNTO | ADJUNCT ASSISTANT Mariangela Abbatepaulo

ASSISTENTE DE PROGRAMAÇÃO | PROGRAMME ASSISTANT Lídia Tolaba

ASSISTENTE DE ADMINISTRAÇÃO | ADMINISTRATION ASSISTANT
Francisco Liberalino Pereira

ASSISTENTE DE SERVIÇOS | SERVICES ASSISTANT Edmilson Ferreira Lima

ASSISTENTE DE MANUTENÇÃO | MAINTENANCE ASSISTANT Irimar E. P. Palombo

ASSISTENTE DE ALIMENTAÇÃO | CATERING ASSISTANT Adriana Lervolino

COORDENAÇÃO DE MONTAGEM | SETTING UP CO-ORDINATION Renato Bittencourt

EQUIPE DE PROGRAMAÇÃO | PROGRAMME TEAM Sheila Schneck, Roberto Cenni, Claudia de Figueiredo, Humberto Peron Jr., Marcio Bromberg, Luis Claudio Tocchio, Paulo Casale, Maria Ivani Gama, Jorge Luis Moreira, Aline Ribenboim, Tania Gonçalves

EQUIPE DE PRODUÇÃO | PRODUCTION TEAM Alexandre Mattos e equipe, Jurema Cruz de Campos e equipe, Nelson Fonseca e equipe, Luiz Vantini e equipe, Roberto Rigolon e equipe

CONSELHO REGIONAL DO SESC DE SÃO PAULO | SESC SÃO PAULO REGIONAL COUNCIL

PRESIDENTE DO CONSELHO REGIONAL | REGIONAL COUNCIL PRESIDENT
Abram Szajman

MEMBROS DO CONSELHO REGIONAL | REGIONAL COUNCIL MEMBERS

EFETIVOS | ACTING MEMBERS
Antonio Funari Filho, Cícero Bueno Brandão Júnior, Eduardo Vampré do Nascimento, Eládio Arroyo Martins, Fernando Soranz, Ivo Dall'Acqua Júnior, José Maria de Faria, José Santino de Lira Filho, José Serapião Júnior, Luciano Figliolia, Manuel Henrique Farias Ramos, Orlando Rodrigues, Paulo Fernandes Lucânia, Roberto Bacil, Wallace Garroux Sampaio

SUPLENTES | SUBSTITUTES
Amadeu Castanheira, Arnaldo José Pieralini, Henrique Paulo Marquesin, Israel Guinsburg, Jair Toledo, João Herrera Martins, Jorge Sarhan Salomão, José Kalicki, José Maria Saes Rosa, Mariza Medeiros Scaranci, Mauro Zukerman, Rafik Hussein Saab, Valdir Aparecido dos Santos

REPRESENTANTES NO CONSELHO NACIONAL | REGIONAL COUNCIL REPRESENTATIVES IN THE NATIONAL COUNCIL

EFETIVOS | ACTING MEMBERS
Abram Szajman, Euclides Carli, Raul Cocito

SUPLENTES | SUBSTITUTES
Aldo Minchillo, Manoel José Vieira de Moraes, Ubirajara Celso do Amaral Guimarães

**DIRETOR DO DEPARTAMENTO REGIONAL |
REGIONAL DEPARTMENT DIRECTOR**
Danilo Santos de Miranda

REALIZAÇÃO | UNDERTAKING



ASSOCIAÇÃO
CULTURAL
VIDEOBRASIL



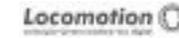
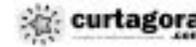
PATROCÍNIO | SPONSORS



COLABORADORES | COLLABORATORS



APOIO CULTURAL | CULTURAL SUPPORT



APOIO | SUPPORT





ASSOCIAÇÃO CULTURAL
VIDEOBRASIL



ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL
RUA... Nº...
Cidade... Estado...
CEP... Fone... E-mail...