

IV MOSTRA 3M
DE ARTE DIGITAL

FICÇÕES RADICAIS



IV MOSTRA 3M
DE ARTE DIGITAL

FICÇÕES
RADICAIS

IV Mostra 3M de arte digital: Ficções
Radicais./ curadoria de Gisela Domschke;
Tradução de Petrizzi Soluções em
Idiomas. São Paulo: Elo3 Integração
Empresarial, 2013.
128 p. : il.; 12cm x 18 cm

ISBN: 978-85-65933-03-2

Edição bilíngue

Arte Digital 2. Arte contemporânea

3.Catálogo de Exposição I. Domschke,

Gisela, cur. II Petrizzi, Cristina trad.

CURADORIA
GISELA DOMSCHKE

SÃO PAULO 2013



Elo 3

SUMÁRIO/
CONTENTS

9	Ficha Técnica/ Credits	Artistas/ Artists
11/ 71	Apresentação 3M/ 3M Presentation	18/ 78 Arnaldo Antunes 20/ 80 Charles Csuri 22/ 82 Fernando Velázquez
13/ 73	Apresentação Instituto Tomie Ohtake/ Tomie Ohtake Presentation	24/ 84 Gabriela Greeb & Mario Ramiro 26/ 86 Golan Levin And Shawn Sims 28/ 88 Hojun Song
14/ 74	Apresentação da Curadora/ Curatorial Presentation	30/ 90 Inka & Niclas 32/ 92 James Bridle 34/ 94 Justin Bennett 36/ 96 Marcelo Krasilcic
66/ 126	Mostra Tudo	38/ 98 Marcelo Zocchio 40/ 100 Matthijs Munnik
128	Agradecimentos/ Acknowledgements	42/ 102 Moniker 44/ 104 Como o conditional design mudou o mundo / How Conditional Design Changed the World
		50/ 110 Moon Kyungwon & Jeon Joonho
		52/ 112 Paulo Bruscky
		54/ 114 Persijn Broersen & Margit Lukács
		56/ 116 Ricardo De Castro
		58/ 118 Sascha Pohflepp
		60/ 120 Semiconductor
		62/ 122 Thomas Thwaites
		64/ 124 Tuur Van Balen, Steven, Ounanian, Cathrine Kramer

FICHA TÉCNICA/ CREDITS

IV MOSTRA 3M DE ARTE DIGITAL /
IV 3M DIGITAL ART SHOW

Curadoria / Curator: **Gisela Domschke**
 Direção Geral / Direction:
Soraya Galgane e Fernanda Del Guerra
 Direção de Produção / Production
 Director: **Fabiana Maugé**
 Assistente de Produção / Production
 Assistant: **Naiah Mendonça**
 Identidade visual / Visual Identity: **Campo**
 Audiovisual: **Images Projetores e 3M**
 Cenografia / Scenography: **Arquiprom**
 Iluminação / Lighting: **Marcos Franja**
 Website : **Flávio Marques**
 Entrevistas e vídeos / Interviews
 and videos: **Ana Elisa Carramaschi**
e Gaia Creative
 Assessoria de Imprensa / Press:
Pool de Comunicação

Artistas / Artistis:
Arnaldo Antunes, Charles Csuri,
Fernando Velázquez, Gabriela Greeb
& Mario Ramiro, Golan Levin & Shawn
Sims, Hojun Song, Inka & Niclas,
James Bridle, Justin Bennett, Marcelo
Krasilcic, Marcelo Zocchio, Matthijs
Munnik, Moniker, Moon Kyungwon
& Jeon Joonho, Paulo Bruscky,
Persijn Broersen & Margit Lukács,
Ricardo De Castro, Sascha Pohflepp,
Semiconductor, Thomas Thwaites
Tuur Van Balen, Steven Ounanian &
Cathrine Kramer.

MOSTRA TUDO:
 Idealização: **Gisela Domschke**

CATÁLOGO / CATALOG:
 Diretora de Edição / Publishing Direction:
Gisela Domschke
 Edição e textos / Editing and texts:
Gisela Domschke e Fernanda Lopes
 Projeto Gráfico / Graphic Design: **Campo**
 Fotos / Photography: **Acervos dos artistas**
 Revisão / Review: **Maria Rita Martini**
 Tradução / English Version:
Cristina Petrizzi

Patrocínio: **3M do Brasil Ltda.**
 Gerenciamento de Patrocínio /
 sponsorship management: **Luiz**
Eduardo Serafim, Paula Franceschini,
Marcos Sgarbi
 Realização: **Ministério da Cultura,**
Instituto Tomie Ohtake e
Elo3 Integração Empresarial Ltda.

APRESENTAÇÃO 3M

A Mostra 3M de Arte Digital se transformou em realidade a partir de 2010, movida pelo desejo de refletir nas Artes o pulso criativo da sociedade contemporânea, destacando a influência da evolução tecnológica na vida humana e, consequentemente, nas criações culturais deste início de século.

A cada ano, a Mostra se rejuvenesce, integrando uma nova curadoria para imaginar uma exposição original que avance por rumos inexplorados e desperte questões diferentes.

Na Mostra, praticamos nosso discurso e crença a respeito da essência da Inovação que a 3M tanto valoriza e cultiva, em que novos olhares, experimentações e mudança constante são regras de ouro.

Em 2013, chegamos à IV edição da Mostra 3M de Arte Digital com a proposta inspiradora baseada em “Ficções Radicais” com a artista Gisela Domschke no respeitado espaço cultural do Instituto Tomie Ohtake, nossa única concessão de repetir alguma variável em todo o processo.

A Mostra faz um convite para repensar nosso futuro em uma sociedade que sofre de exaustão. Artistas nacionais e internacionais apresentarão suas versões ficcionais que, na concepção da curadora, oferecem “perspectivas críticas, experimentais ou simplesmente imaginárias, que sugerem a possibilidade de caminhos alternativos”.

Como grande patrocinadora e parceira na realização da Mostra, a 3M colabora para que possamos dar um mergulho inovador no universo das Artes, praticando o que adoramos fazer: conexões com novas pessoas e linguagens, andar por trilhas ainda pouco exploradas, revisar conceitos e exercitar novas formas de pensar e ver o mundo, re-imaginando o amanhã com paixão e criatividade.

Esperamos que todos gostem da IV Mostra 3M de Arte Digital e que nos ajudem a construir e transformar, a cada ano, nosso projeto.

APRESENTAÇÃO INSTITUTO TOMIE OHTAKE

Pelo segundo ano consecutivo, o Instituto Tomie Ohtake recebe a Mostra 3M de Arte Digital, contribuindo para o debate atual sobre os dinâmicos diálogos e interações que se estabelecem entre arte e tecnologia. A assimilação gradual de novas mídias no campo da arte amplia o seu campo de possibilidades e proporciona desafios para público, artistas e críticos.

Para esta edição, a curadora Gisela Domschke propõe o tema Ficções Radicais, que trará obras que são fruto de reflexão crítica acerca da ubiquidade do eletrônico na história recente e no presente da humanidade, em uma dinâmica que abrange desde a relação dos indivíduos com o ambiente e seu entorno até sua própria constituição fisiológica e psíquica. As obras selecionadas situam-se na fronteira tênue entre as virtualidades da tecnologia e a materialidade da realidade concreta, apontando as potencialidades, mas também as consequências, dos projetos mais ousados do engenho humano.

Ficções Radicais apresenta um panorama diversificado de artistas brasileiros e

internacionais cujos trabalhos sugerem narrativas que ajudam a pensar possíveis desdobramentos dessa onipresença do tecnológico. Alguns trabalhos refletem sobre as implicações dos progressos na área de biotecnologia, outros abordam a influência da internet no entendimento do mundo, e há também os que evidenciam modos que a tecnologia usa para conquistar territórios invisíveis e intangíveis que vão além da nossa percepção e compreensão. A reunião dessas diferentes posições permite que a exposição estabeleça uma plataforma propícia para abordar essa questão latente em todos os setores da sociedade contemporânea.

Agradecemos à 3M pela viabilização desse projeto, junto à Elo3, que o concebeu e o produz, e ao Ministério da Cultura, que possibilita que todos os setores se unam em favor da arte.

FICÇÕES RADICAIS

No final de seu ensaio "A conquista do espaço e a dimensão da estatura do homem", Hannah Arendt nos mostra que nossa capacidade de "conquistar o espaço" se deu pela nossa aptidão de renunciar radicalmente ao nosso senso comum terrestre. "E no entanto, uma mudança real do mundo humano, a conquista do espaço, só seria atingida quando as máquinas espaciais transportando seres humanos seriam lançadas no universo, a fins de que o homem pudesse chegar onde, até então, apenas a imaginação humana e seu poder de abstração, ou a engenhosidade humana e seu poder de fabricação, podiam ir". Ao observador em equilíbrio no espaço livre imaginado por Einstein junta-se agora um de carne e osso. Deste ponto no espaço, a tecnologia deixa de "aparecer como um resultado de um esforço consciente do homem para estender o seu poder material", e passa a ser vista como "um processo biológico em grande escala".

1. Arendt, Hannah. "The Conquest of Space and the Stature of Man", *Between Past and Future*, 1963.

No final do século 20, o mundo pode ser subdividido em diferentes fronteiras permeáveis a informação. Donna Haraway nota em seu "Manifesto Ciborgue" que as tecnologias de comunicação e a biologia moderna são construídas por um movimento comum – "a tradução do mundo em um problema de código". Ainda antes da passagem do milênio, Negroponte anuncia: "Como o ar ou a água potável, ser digital só será notado pela sua ausência, não pela sua presença". Os dispositivos microeletrônicos estão por toda parte. Estratégias de controle concentram-se nas interfaces e nas taxas de fluxos entre fronteiras. As corporações multinacionais, o poder militar, os sistemas de satélite, os processos políticos, a fabricação de nossas imaginações dependem da eletrônica. A biotecnologia passa a receber mais atenção que a reprodução humana. A biologia surge como uma ciência potencial para se redesenhar materiais e

2. Haraway, Donna. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, 1991.

processos com consequências revolucionárias para a indústria. Neste cenário, a maior ameaça é a falha no sistema. Stress passa a ser a patologia privilegiada, que afeta todos os tipos de componentes deste universo.

Chegamos agora a um ponto de exaustão – social, ambiental e econômica. No contexto de uma duradoura crise "financeira", que coloca em questão muitos outros aspectos de nossa sociedade, torna-se vital a discussão de futuros e caminhos alternativos.

Esta exposição não é uma chamada a revolução. É um convite para um momento de pausa, de olhar para trás e pensar no futuro. Um espaço para proposição de ficções radicais, sejam de perspectivas críticas, experimentais ou simplesmente imaginárias.

A ficção é uma forma de narrativa que lida com eventos (ainda) não factuais, que nos permite explorar as possibilidades de nossos desejos, a fim de entender o que são hoje as limitações. Isso ajuda a dar um passo para além da estrutura rígida de nossa forma de vida, e olhar para as suas complexidades de uma certa distância.

Os trabalhos aqui reunidos apresentam vários tipos de ficção. Atuando como agentes, são sistemas de ação destinados a provocar e questionar o modo como vivemos e de reimaginar o nosso futuro de todos os dias.

Gisela Domschke

3. Nicholas Negroponte, "Beyond Digital", *WIRED*, 6.12, December 1998.

ARTISTAS E OBRAS

ARNALDO ANTUNES

BRASIL

Músico, Arnaldo Antunes integrou o grupo Titãs de 1982 a 1992, e em carreira solo desde 1992 lançou 12 discos. Foi também nos anos 1990 que começou a participar como artista de exposições coletivas e individuais, no Brasil e no exterior. Assim como em sua produção como músico, é a palavra o ponto de partida de seu trabalho plástico. Misturando letras e cores, as palavras são trabalhadas em sua caligrafia, em seus significados (individuais e em relação com outras palavras), a partir da sua sonoridade, da entonação da leitura e das cores que são empregadas.

“No início dos anos 80, eu comecei a produzir uma série de colagens, usando recortes de várias fontes (livros, cadernos, revistas, jornais, catálogos, bulas, receitas, manuais de instruções, folhetos de propaganda, cartazes, etc.), rasgados à mão e justapostos em associações inusitadas. Elas eram compostas numa medida fixa, com o projeto de transformá-las em um livro, que se chamaria Oráculo e que, ao ser aberto casualmente numa página, poderia dar respostas a questões, ou dizer algo

Oráculo, 2009
Áudio, 30 min

Nesta obra sonora, Arnaldo Antunes remete à leitura de um oráculo - uma grande colagem, de textos de filosofia, fotonovela, convites, documentos, textos de reportagem e fragmentos de poemas. Com uma entonação uníssona, todas essas referências parecem fazer parte de uma única e mesma narrativa, uma releitura poética da prática milenar de consultar divindades sobre o futuro.

sobre aquele momento da pessoa. O livro acabou não sendo editado, as colagens ficaram guardadas e, muitos anos depois, fui instigado a fazer uma gravação daqueles fragmentos de diferentes registros de discurso, numa entonação que desse a eles a ilusão de continuidade, como se compusessem uma mesma narrativa. O resultado acabou sendo uma colagem sonora que produz, ao mesmo tempo, envolvimento e estranhamento”. Arnaldo Antunes



CHARLES CSURI

ESTADOS UNIDOS

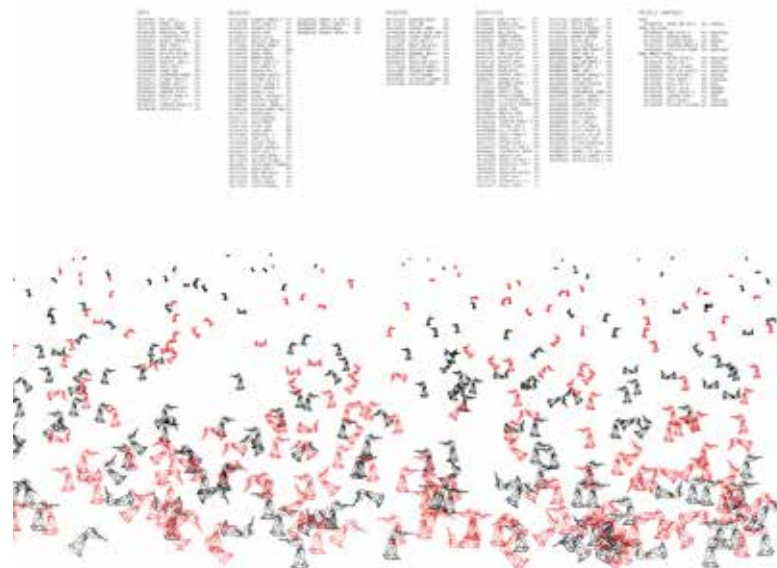
Artista, pioneiro da computação gráfica e professor na Ohio State University. Em 1964, ele começou a fazer experiências com tecnologia de computação gráfica e, dez anos depois, criou filmes animados com computação. Seu trabalho foi destaque na exposições *Cybernetic Serendipity* no Institute for Contemporary Art de Londres (Inglaterra) em 1968. Um de seus filmes faz parte da coleção do MoMA de Nova York.

***Random War*, 1967**

Impressão Digital, 104 x 229 cm

Cortesia CsuriVision, Ltd.

Nesta obra, Csuri capta o caos do campo de batalha através da geração de números aleatórios, que determinam a localização e o ângulo do desenho de um pequeno soldado verde na página impressa. O artista explora, através de sistemas matemáticos, uma nova ideia de forma, assim como uma nova ideia de estrutura. "Você pode ter trinta dimensões, no lugar das três usuais que sempre nos vêm em mente", diz Csuri. "Não se trata de um espaço real, mas sim de um espaço teórico." Neste espaço convergem o pioneirismo das experiências generativas da computação gráfica e a alusão à convulsão social causada pela guerra do Vietnã na década de 60.



FERNANDO VELAZQUEZ

URUGUAI / BRASIL

Nascido em Montevidéu, Fernando Velazquez vive e trabalha em São Paulo. Suas obras incluem vídeos, instalações e objetos interativos, além de performances audiovisuais, tendo recebido diversos prêmios, como a Bolsa de Estímulo à Criação Artística em Artes Visuais da Funarte (São Paulo, 2010), 8º Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia (São Paulo, 2009), Prêmio "Vida Artificial 11.0" (Madri, 2008) e Prêmio Mídias Locativas Arte.mov do Festival Internacional de Mídias Móveis (Belo Horizonte, 2008), entre outros. É doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

Quando tudo o que aprendi não serviu para nada, a Mateo Velázquez in memoriam, 2009

Objeto interativo, madeira balsa, livros, sensor, cooler, catavento. 120 x 15 x 10 cm

A obra é um objeto interativo, que evidencia os paradoxos e a fragilidade da existência — uma forte metáfora sobre as nossas buscas futuras.



GABRIELA GREEB & MARIO RAMIRO

BRASIL

Gabriela Greeb é cineasta e artista visual, autora de filmes de ficção, documentários autorais e vídeo instalações. Morou 12 anos na Europa, onde entrou em contato com o universo cinematográfico. Em Paris realizou seu primeiro curta metragem, *Le Baiser*, exibido em mais de mil salas de cinema na França.

Mario Ramiro é artista multimídia e foi integrante ao lado de Hudinilson Jr. e Rafael França do grupo 3NÓS3, que entre 1979 e 1982 realizou intervenções públicas em São Paulo.

Rede Telefonía, 2009

Áudio, 4min 33seg

Agradecimento Instituto Hilda Hilst

Obra baseada nas experiências realizadas pela escritora brasileira Hilda Hilst nos anos 70, quando ela procurava por meio de gravações de sinais de rádio um canal de comunicação com amigos já falecidos. A obra documenta uma prática experimental da escritora, que explora, com rigor metodológico, universos pouco investigados pela ciência.

Peça radiofônica criada para o projeto *Radiovisual*, da 7ª Bienal do Mercosul: *Grito e Escuta*, tendo como referência o concerto *4'33"* criado por John Cage em 1952.

Foto: J. Toledo (s/data)



GOLAN LEVIN AND SHAWN SIMS

ESTADOS UNIDOS

Artista, pesquisador e professor associado de Arte Eletrônica na Carnegie Mellon University, Golan Levin tem uma produção interessada em novos modos de expressão interativa e comunicação não-verbal. Durante mais de 20 anos, participou de programas de pesquisa de alta tecnologia, incluindo o MIT Media Laboratory, Ars Electronica Futurelab, Interval Research Corporation e o Centro Eyebeam de Arte e Tecnologia. Seu trabalho ganhou visibilidade na Whitney Biennial e foi premiado por programas como Creative Capital, Rockefeller MAP Fund e Arts Council England, entre outros. Levin tem realizado exposições e palestras na Europa, nas Américas e na Ásia. Através de performances, artefatos de resposta e ambientes virtuais, Levin apresenta reviravoltas criativas para as tecnologias digitais, destacando a nossa relação com as máquinas, expandindo o vocabulário da ação humana, e despertando os participantes para o seu próprio potencial como atores criativos.

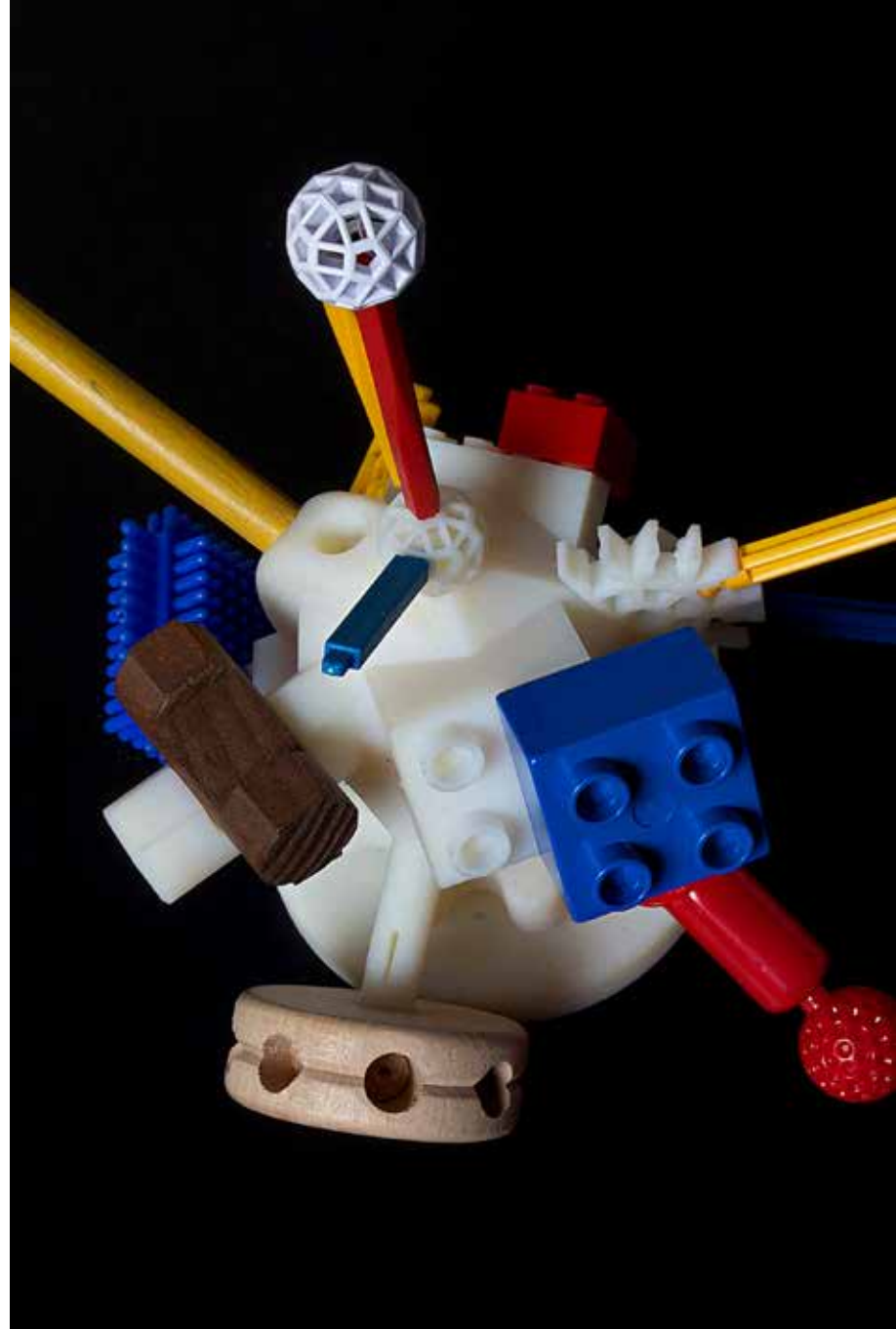
Desenvolvido em colaboração com F.A.T. Lab and Sy-Lab.

The Free Universal Construction Kit,

2012

Impressão 3D

O projeto oferece cerca de 80 adaptadores entre brinquedos como Lego, Duplo, Duplo, Fischertechnik, Gears! Gears! Gears!, K'Nex, Krinkles (Bristle Blocks), Lincoln Logs, Tinkertoys, Zome, and Zoob. Ao permitir que qualquer peça se encaixe com qualquer outra, o Kit incentiva novas maneiras de relações entre os sistemas fechados, permitindo a criação de projetos até então impossíveis. Os adaptadores podem ser baixados em sites de compartilhamento para a reprodução por dispositivos de fabricação pessoais, como a Makerbot (uma impressora 3D open-source de baixo custo). Um sistema de "meta-mashup", o Kit possibilita um processo criativo, onde qualquer pessoa pode desenvolver as peças necessárias para modificar ou adaptar produtos comerciais produzidos em massa. Um convite para refletir sobre a nossa relação com a cultura material de massa e a evolução das formas nas quais podemos melhor adaptar a nossa imaginação.



HOJUN SONG

CORÉIA DO SUL

Formado em engenharia e ciência de computação, o sul coreano Hojun Song vem participando de exposições coletivas desde 2005. Seu trabalho versa sobre a construção de narrativas e objetos de design fiction.

Impossible Is Expensive, 2013

Impressão digital
120 x 180cm

In front of the Soyuz Rocket, 2013

Impressão digital
120 x 180cm

Radiation Jewelry, 2010

Minério de urânio 238, contas de óxido de urânio, ouro 18k, fio de aço inoxidável 1,2 milímetros
20cm x 25cm x 15cm, 1 kg

OSSI-1 Satellite, 2013

Plástico ABS
10cm x 10cm x 11,4cm, 200g

Please Buy My T Shirts, 2012,

Vídeo em HD, 3min 41seg

Launch Vehicle Contract, 2011

Vídeo em HD, 4min 3seg

How OSSI-1 Satellite Works, 2012

Vídeo em HD, 5min 31seg

Satellite Launching, 2013

Vídeo em HD, 1min 59seg

OSSI-1 Satellite Building And Testing

HD video, 7min 46seg

Desde 2008, Hojun vem trabalhando no lançamento de seu satélite. Em Back to Program Ossi, contesta o fato de todos os programas espaciais serem dirigidos e desenvolvidos por governos ou forças militares. "Ossi" — Open Source Satellite Initiative — é um satélite DIY de uso individual, que possibilita uma conexão entre o indivíduo e o universo, estimulando nossas fantasias.



INKA & NIKLAS

FINLÂNDIA/ SUÉCIA

Inka Lindergård e Niclas Holmström vivem e trabalham em Estocolmo. A dupla de fotógrafos investiga paisagens naturais intocadas. Suas imagens causam estranheza através de interferências sutis, como a de um spray que colore a paisagem retratada.

***Saga VIII*, 2011**

Impressão com pigmento mineral, 40 x 51 cm
Cortesia Swedish Photography

***Watching Humans Watching V*, 2008**

Impressão com pigmento mineral, 40 x 51 cm
Cortesia Swedish Photography

***Watching Humans Watching XIV*, 2010**

Impressão com pigmento mineral, 40 x 51 cm
Cortesia Swedish Photography

As duas séries estão ligadas aos conceitos da observação humana e das paisagens naturais. Em *Watching Humans Watching*, os artistas exploram a presença de visitantes em ambientes desertos. Em *Saga*, a aplicação de cores estranhas nas rochas sugere irregularidades climáticas em uma paisagem supostamente intocada. A palavra 'saga' significa "conto de fadas" ou "mito", em sueco, e é interessante notar que praticamente tudo ali foi planejado. Em seu conjunto, a obra oferece um questionamento de nossa relação com a paisagem ambiental.



JAMES BRIDLE

REINO UNIDO

Escritor e artista baseado em Londres. Sua obra abrange o cruzamento da literatura, da cultura e da rede. Ele escreveu para a *Wired*, *ICON*, *Domus*, *Armário*, o *Atlântico* entre outras publicações, e hoje escreve regularmente uma coluna sobre tecnologia para o jornal *Observer*. Em 2011, ele cunhou o termo "Nova Estética". Suas obras buscam um questionamento crítico do uso da tecnologia pela sociedade contemporânea.

***Drone Shadows*, 2012**

Instalação, fita adesiva específica para solo.

Ao desenhar no chão a sombra fictícia de um drone, James Bridle destaca a invisibilidade dessas máquinas robóticas voadoras, que vão desde helicópteros de brinquedo à tecnologia de armamento militar. Embora invisíveis, eles estão aqui entre nós, cada vez mais interconectados, permeando nossa sociedade contemporânea. O trabalho de Bridle é uma tentativa de dirigir nossa atenção para esta caixa-preta tecnológica. Como ele explica em seu blog: "O Drone Shadow não é apenas a imagem de um drone. É um diagrama de um sistema político. Toda vez que desenhamos um, nós o usamos para lançar luz sobre os atores que preferem que a realidade de suas intenções e ações permaneçam escondidas. (...) Essa invisibilidade é a intenção de poder, torná-lo visível é a intenção da arte".



JUSTIN BENNETT

REINO UNIDO / HOLANDA

Estudou escultura e performance na Sheffield City Polytechnic, som no Institute of Sonology em Den Haag e vídeo na Jan van Eyck Academy em Maastricht. Seus projetos se utilizam de diferentes meios de comunicação - desenho, vídeo, gravação de áudio, fotografia, múltiplos - e são muitas vezes apresentados em espaços públicos, bem como em instituições culturais. Sua obra joga com as fronteiras entre imagem e som, música e arquitetura.

Dream Map, 2013

Áudio, 45 min

Desde 2001, Justin Bennett vem produzindo passeios sonoros, onde a trilha sonora, ouvida em fones de ouvido, acompanha o espectador em uma viagem através de um espaço urbano. Os locais e as coisas que podem ser vistos e experimentados ao longo da rota são tão importantes como os sons e textos que podem ser ouvidos. Para esta mostra, o artista foi convidado a criar um sound walk nos entornos do bairro de Pinheiros.

Parceira: Instituto de Arquitetos do Brasil -
X Bienal de Arquitetura, São Paulo



MARCELO KRASILSIC

BRASIL / ESTADOS UNIDOS

Nascido em São Paulo, Krasilcic trabalha em Nova York. Estudou fotografia na New York University. Desde 1990, cria editoriais de moda para as revistas mais influentes do mundo. Seu trabalho foi exposto em galerias e museus internacionais, tais como o Institute of Contemporary Art, (Boston), Centre Pompidou (Paris), Centro Cultural do Banco do Brasil (São Paulo) e Museu de Arte Moderna de São Paulo (SP). Além da fotografia, Krasilcic faz esculturas, vídeos e performances. Publicou recentemente o livro *1990s*, com imagens que contribuíram para definir uma nova linguagem fotográfica.

#PHOFOAM, 2013

instalação performática híbrida, espumas de poliuretano em vários formatos, elásticos coloridos, mesa, cadeira, cabideiro e espelho, Instagram

Para a mostra, Marcelo Krasilcic realizou uma obra inédita. #PHOFOAM é uma instalação performática, que explora as múltiplas dimensões do discurso social contemporâneo, onde os participantes fotografam e são fotografados vestindo adereços de espuma e elásticos. As fotografias serão publicadas no Instagram com o hashtag #PHOFOAM. A obra evoca referências diversas - do wearable da literatura sci-fi ao Parangolé de Helio Oiticica.



MARCELO ZOCCHIO

BRASIL

Nascido em São Paulo, Marcelo Zocchio formou-se em Engenharia Civil pela Escola de Engenharia Mackenzie. Nos anos 90, cursou o General Studies Program no International Center of Photography (ICP), em Nova York. Desde 1991, tem participado de exposições coletivas e produzido exposições individuais. Possui obras em instituições como Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP), Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM-SP) e Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM-RJ). Publicou em 1999 o livro "Pequeno Dicionário Ilustrado de Expressões Idiomáticas" e lançou em 2012 o livro "Repaisagem São Paulo". Ganhou o Prêmio Nacional de Fotografia da Funarte em 1996 e o Prêmio Porto Seguro de Fotografia em 2005.

Planeta L.22S.1D, série Planetas, 2009
Planeta PJ.78L.4D, série Planetas, 2009
Planeta PQ.22N.2D, série Planetas, 2009
Planeta S.32S.5D, série Planetas, 2009
Planeta VL.12N.6D, série Planetas, 2009
 Impressão digital em metacrilato, 26 x 21 x 10 cm, pedra em caixa de acrílico, 60 x 85 cm

A série é o resultado do interesse de Zocchio por questões relativas à relação do homem com o meio ambiente. "Fiz dois cursos básicos de astronomia e cosmologia para me aprofundar um pouco no assunto, o que me fez perceber ainda mais a raridade do planeta Terra e que a esperança do homem em fazer morada fora daqui só pode ser uma maneira inútil de fugir dos problemas que temos criado para nós mesmos", escreve Zocchio. O trabalho reúne nove viagens interplanetárias realizadas pelo fotógrafo, com a exibição de um autorretrato e de um souvenir do local visitado para comprovar sua visita.



MATTHIJS MUNNIK

HOLANDA

Vive e trabalha em Haia, onde estudou Artscience na Royal Academy of Art. Sua produção gira em torno da ideia de expandir as nossas capacidades sensoriais, utilizando instalações e performances.

Seu trabalho tem sido apresentado em vários festivais de novas mídias, como por exemplo SonicActs (NLD), Kontraste (AUT) Sight & Sound (CAN). Sua obra Microscopic Opera recebeu o prêmio Artist & Designer 4 Genomics Award e foi indicada para o prêmio Rotterdam Design Award.

Obra comissionada por Sonic Acts, Amsterdã, com o apoio da European Commission.

Apoio: Mondriaan fonds, Sonic Acts, Stedelijk Museum

Citadels: Lightscape VII, 2013

Instalação: luz de LED, acrílico, aço, caixas de som, monitores de computador

Citadels é uma nova máquina dos sonhos, uma janela para um mundo virtual, visualizando um universo abstrato composto apenas de luz e som. O objetivo deste universo é explorar as fronteiras da nossa percepção sensorial. Enquanto o olho tenta fazer sentido da sobrecarga sensorial dos efeitos de luz, uma exibição deslumbrante de padrões altamente detalhados, fractais e geometria são processados dentro da retina e enviados para o cérebro. A investigação feita sobre o efeito por Bressloff et al sugere que estes padrões visuais surgem por causa da interferência de sinais no córtex visual primário, processados de acordo com o mapa retinotópico do olho. Esta transformação cria as estruturas típicas vistas em alucinações, que são, portanto, não apenas uma construção da mente, mas percepções de ordem física, originadas na arquitetura interna do olho.



MONIKER

HOLANDA

O estúdio de design Moniker, baseado em Amsterdam, é o resultado do encontro dos designers Luna Maurer, Jonathan Puckey e Roel Wouters, que reflete sobre os efeitos sociais da tecnologia e sua influência em nossas vidas diárias. Seu foco de interesse é o processo de produção criativa, conceito expresso em seu manifesto, "Conditional Design", que hoje se tornou um livro: "Sob a influência das mídias e da tecnologia em nosso mundo, nossas vidas são cada vez mais caracterizadas pela velocidade e mudança constante. Vivemos em uma sociedade dinâmica, dirigida por dados, que está constantemente gerando novas formas de interação humana e contextos sociais. Ao invés de romantizar o passado, queremos adaptar a maneira de trabalhar, de forma a coincidir com estes desenvolvimentos." (trecho de *Conditional Design, A manifesto for artists and designers*).

Blue Fungus é um projeto desenvolvido para Deep Screen, Art in Digital Culture, Stedelijk Museum Amsterdam.

Blue Fungus, 2008 - presente
 Instalação, fita adesiva
 Coleção Stedelijk Museum Amsterdam

Blue Fungus é uma instalação feita a partir da participação do espectador. Os visitantes da exposição recebem uma folha de quatro adesivos e são convidados a fixá-los em algum lugar da exposição, obedecendo a um conjunto simples de regras. Nessa dinâmica, padrões emergem a partir da observação do que já foi criado. Blue Fungus estabelece uma comparação entre a "aleatoriedade computacional" e ação humana (in)consciente.



COMO O CONDITIONAL DESIGN MUDOU O MUNDO

Imaginem só: hoje é 12 de janeiro de 2061, e uma exposição notável é inaugurada no museu de arte contemporânea em Zhiango, na China. É uma retrospectiva do movimento Conditional Design. O número de participantes é impressionante. Todos na cidade querem ver a exposição. Isso não é coincidência, pois o trabalho do Conditional Design está intimamente ligado com a história da cidade. Pela primeira vez, as pessoas poderão visitar uma exposição - assim diz o anúncio - que oferece um modelo de cidade que se tornou mundialmente famoso porque não tem um projeto.

Zhiango foi originalmente 100% planejada. A metrópole, como um megaprojeto conduzido centralmente, foi uma criação do governo chinês. Para fazer com que as pessoas se mudassem do campo para a cidade, Pequim sugeriu a ideia, no início do século XXI, de se construir uma cidade adicional junto às metrópoles existentes que estavam superlotadas.

Engenheiros do governo foram instruídos a fazer projetos de construção, e as aldeias existentes e paisagens tiveram que abrir caminho para o novo, a primeira estaca foi colocada em 2016, a cidade foi terminada dois anos depois, e depois de seis anos o projeto foi considerado um fracasso total.

A razão dada para o fracasso da metrópole totalmente planejada foi a incompatibilidade total entre o plano e a realidade. Calculou-se cuidadosamente que oito milhões de pessoas iriam viver em Zhiango, principalmente os mais ricos da classe média chinesa, que estavam cansados da qualidade de vida apertada em Hong Kong e Xangai, e que queriam apartamentos maiores, com sol e uma vista. No entanto, além do fato de que ter uma classe média nunca foi o forte da China, o que acabou acontecendo foi que as pessoas para quem os apartamentos de Zhiango foram destinados tornaram-se tão ricas que começaram a procurar locais alternativos para viver, como nos bairros de vilas nos arredores das cidades existentes ou em uma das colônias residenciais chinesas na África. Como consequência, Zhiango foi completamente tomada por um grupo homogêneo de pobres agricultores chineses vindos do campo. Por volta de 2026, havia 22 milhões de pessoas na cidade, a maior parte delas totalmente ocupadas com a produção de ouro (jogar videogames para recolher dinheiro virtual para jogadores mais ricos). Houve casos de complexos de apartamentos em que 8.000 pessoas trabalhavam como produtores de ouro em tempo integral, 24 horas por dia. E como o fluxo do campo era muito maior do que os apartamentos superlotados poderiam

sustentar, enormes favelas surgiram ao redor da cidade, que superavam as terríveis condições de vida das favelas africanas e sul-americanas. Com a falta de espaço, fornecimento inadequado de alimentos e energia, falta de higiene, caos e violência, todos puderam perceber que como um projeto totalmente planejado Zhiango foi um desastre. Se você tivesse a chance, você não iria até lá, muito menos moraria lá.

Mas chega de falar sobre os primeiros anos difíceis da Zhiango. Agora vem a história de como o Conditional Design salvou a cidade. A reviravolta começou com um jovem prefeito visionário, Chin Ong, que havia sido enviado de Pequim para dar jeito na cidade. Na verdade, ele foi enviado para lá como castigo, porque, embora ele fosse considerado um grande talento administrativo e um potencial proeminente líder do partido no futuro, algumas de suas decisões administrativas em Pequim foram consideradas por demasiado vagarosas e frívolas. O que Zhiango precisava era de uma linha dura, e Ong foi enviado para lá para mostrar que poderia fazer isso. Assim que Ong chegou a Zhiango, a situação havia se tornado obviamente impossível. A cidade precisava de regras. Mas, enquanto um administrador médio teria limpado as favelas e as substituído com uma estrutura

rígida dirigida centralmente, Ong surgiu com uma solução criativa. Alguns anos antes, ele havia participado de um workshop sobre Conditional Design durante um intercâmbio cultural internacional. Durante essa sessão, liderada pelos artistas-designers Luna Maurer e Edo Paulus, os participantes fizeram - ou melhor, geraram - desenhos em grandes folhas A0. Os padrões mais fantásticos foram gerados com base em regras simples, tais como "escolham o lado mais longo de um triângulo existente e adicionem a ele um triângulo." Ong havia ficado muito inspirado ao ver como algumas regras simples podiam levar a estruturas imprevisíveis, em camadas e complexas. Foi dado a todos os participantes um livro no final do workshop, o qual ele ainda folheou algumas vezes. Ele se deparou com o livro novamente durante sua mudança de Pequim para Zhiango. Lembrou-se da estrutura complexa e maravilhosa em forma de bolha que ele e seus companheiros participantes tinham gerado durante o workshop. Ong ficou imaginando se o que eles tinham feito em uma folha de papel poderia ser transferido para sua nova cidade. E ele começou a trabalhar.

Suas condições iniciais, ao contrário daquelas do workshop, eram muito pragmáticas e visavam instalações urbanísticas básicas.

Havia regras, como “todas as ruas deveriam ter água encanada”, “as construções não poderiam ter mais do que um andar acima do prédio ao lado” e “vinte painéis solares deveriam ser colocados próximo de cada conexão com a internet”. As condições de liberadamente visavam oferecer uma estrutura urbana equilibrada, sem a necessidade de um planejamento completo de antemão. As regras que foram estabelecidas foram rigorosamente observadas, sob o lema “Sem regras, Sem Diversão”. As estruturas existentes foram demolidas ou transformadas de acordo com as condições impostas. A nova abordagem não foi um sucesso imediato em todos os lugares. Ong havia dito a sua equipe para tentar regras diferentes nos diversos bairros e zonas da cidade. Enquanto algumas regras foram vistas como sufocantes e burocráticas, outras demonstraram a possibilidade de se alcançar uma situação dinâmica e próspera. Logo ficou claro que as condições estabelecidas não só deveriam ser abrangentes, claras e exequíveis, mas de preferência deveriam também deixar o máximo de espaço para a interpretação individual. Qualquer arbitrariedade sem sentido estava fora: as condições tinham que ser

inteligíveis e deveriam advir de uma visão clara e de uma forma de autoridade.

Uma das primeiras histórias de sucesso foi a favela Banguit, que praticamente desapareceu. Em vez de simplesmente derrubá-la, Ong havia trazido alguns caminhos com componentes de construção especialmente desenhados que eram fáceis de combinar. Os códigos de cores indicavam como eles seriam encaixados em formas diferentes, como as peças de um quebra-cabeça. Não foi necessária nenhuma outra explicação. Em poucas semanas, os moradores de Banguit haviam transformado seu bairro em um conjunto colorido de estruturas existentes e melhoradas. O sucesso deste processo semiautônomo em Banguit foi proclamado em todo o mundo. Aparentemente, Ong havia encontrado um método para administrar a complexidade da megacidade de Zhiango sem a necessidade ou o desejo de controlá-la completamente. Como problemas urbanísticos semelhantes poderiam ser encontrados em vários outros lugares do mundo - Lagos, Caracas, as favelas da Europa, e assim por diante - a história chinesa de sucesso chegou às manchetes internacionais.

O processo passou para uma nova fase nos novos bairros de Zhiango que ainda seriam construídos. Estabeleceram-se apenas condições, ao invés das habituais plantas baixas e planos de construção. Os arquitetos e urbanistas foram demitidos ou transformados em Conditional Designers confrontados com a tarefa desafiadora de implementação de um bairro esteticamente de bom gosto e com bom funcionamento por meio de um número mínimo de regras habilmente escolhidos. Todos os tipos de experiências foram feitas. No bairro de Quinoa, a forma permitida dos apartamentos em mudança contínua foi determinada pela sombra que o sol faz ao meio-dia. Em Nitsang, um bairro 100% sustentável e autossuficiente foi criado com base em uma série de critérios simples relacionados a hortas sobre o telhado de edifícios de escritórios. No subúrbio de Tsintao, um Conditional Designer jovem e ambicioso inventou uma impressora de construção engenhosa 3D. A impressora de 6 x 8 metros recebeu material de sucata moída de estruturas existentes, misturado com uma argamassa forte com consistência de cola. Se você quisesse modificar sua casa,

a impressora seria trazida até você para uma mudança completa – tudo dentro das condições previstas, é claro.

Uma das principais vantagens do desenvolvimento urbano com base no Conditional Design era que ele poderia ser mantido em constante mudança. A cidade deveria ser vista não como um projeto, mas como um processo no qual o tempo, as relações mútuas e as mudanças eram os principais fatores. Se você quisesse modificar a sua casa, não havia necessidade de apresentar um pedido formal de autorização. Tudo o que tinha que ser feito era consultar as condições que se aplicavam ao seu bairro. O resultado disso foi uma paisagem urbana extremamente dinâmica e cheia de energia. Se um casal tivesse um filho, eles poderiam simplesmente decidir acrescentar um espaço extra em sua casa. Como as condições foram muito habilmente formuladas para promover a coesão social, as pessoas ajudavam-se mutuamente para construir suas casas, se compartilhassem ou não do mesmo interesse. “Se o meu vizinho quer um andar extra na sua casa, então eu posso acrescentar um também, e por isso, eu vou ajudá-lo”. Um caso extremo disso acon-

teceu no bairro de Jinzohu, onde um morador que havia se tornado inesperadamente imensamente rico ampliou todas as casas ao seu redor a fim de poder construir a sua própria casa dos sonhos. O resultado foi um conjunto de casas com uma arquitetura angular atraente que se destacou do resto do bairro. O prefeito Ong viu tudo isso e observou que havia ficado muito bom - embora, ou talvez justamente porque ele nunca teria sido capaz de pensar nisso ele mesmo.

Zhiango teve muito que agradecer ao método Conditional Design. Por volta de 2050, a cidade de 84 milhões de habitantes cresceu e se tornou a maior aglomeração urbana do mundo. Como um coral urbano, ela ultrapassou uma área de 38.000 quilômetros quadrados no meio da China. O tamanho não era um problema porque a maioria dos bairros eram autossuficientes. A cidade conseguiu continuar crescendo sem qualquer limite e a qualidade de vida era boa.

A Academia Conditional Design foi criada por iniciativa do prefeito em 2038 para maximizar e enfatizar o sucesso do método de Conditional Design em Zhiango. Sob a orientação

inspiradora de Roel Wouters e Jonathan Puckey – ambos Conditional Designers desde o início - a academia cresceu em menos de uma década para se tornar um influente instituto, que foi muitas vezes comparado ao Bauhaus do século XX, que tinha sido um importante posto avançado de Modernismo em sua época. Como no Bauhaus, o ensino na academia baseava-se em uma visão e um método, ao invés de basear-se em cursos específicos sobre instrumentação.

As pessoas se graduavam como designers gráficos, designers de jogos, músicos, engenheiros de tecidos, diretores de cinema e urbanistas. O Conditional Design tornou-se o novo modernismo e Zhiango tornou-se a primeira verdadeira cidade do século XXI.

Na verdade, é estranho nunca ter havido uma grande retrospectiva sobre os fundamentos do movimento do Conditional Design antes. Agora há um. Antes tarde do que nunca. As pessoas da cidade se aglomeraram com entusiasmo em torno das centenas de desenhos, maquetes, projeções e paisagens sonoras no museu de arte contemporânea. Foi a primeira oportunidade de ver os proje-

tos de sua cidade sem projetos. O ex-prefeito Chin Ong, agora presidente do conselho chinês, realizou a cerimônia de abertura. Ele falou sobre jardinagem e a compreensão da complexidade. Ele se referiu ao workshop que assistira anos antes, e que se tornou uma influência tão decisiva. Ele elogiou as mentes por trás do movimento do Conditional Design pela sua visão especial e contribuição para a cidade. Todos eles - Luna Maurer, Edo Paulus, Roel Wouters e Jonathan Puckey - estavam lá para receber os aplausos. Eles perceberam que haviam mudado o mundo.

MOON KYUNGWON & JEON JOONHO

CORÉIA DO SUL

Moon recebeu seu M.F.A. em Artes do Instituto de Artes da Califórnia, EUA, e M.F.A / B.F.A da Universidade de Mulheres de Ewha, na Coreia. MOON fez várias exposições individuais. Jeon recebeu seu M.A. da Chelsea College of Art and Design e seu B.F.A da Universidade Dongeui. Jeon também realizou várias exposições individuais. Juntos, eles participaram da Bienal de Gwangju (2012) e dOCUMENTA 13, Kassel (2012). Eles receberam o Grande Prêmio da Bienal de Gwangju e o Prêmio Artista da Coreia, co-organizado pelo Museu Nacional de Arte Contemporânea, na Coreia e pela SBS Foundation.

News From Nowhere,
Livro, Workroom, 2012
<http://newsfromnowhere.kr>

A obra imagina o futuro através de projetos com a colaboração de artistas, designers e arquitetos. O projeto se estende online, onde especialistas nas áreas de educação, economia, política, cultura e religião aderem a discussão sobre as práticas artísticas contemporâneas e sugestões de futuros alternativos.



PAULO BRUSCKY

BRASIL

Artista multimídia, Paulo Bruscky inicia na década de 1960 sua pesquisa no campo da arte conceitual, através da poesia visual, da fotografia, do vídeo, troca de mensagens postais, da performance e da intervenção urbana e a partir de 1970 desenvolve pesquisas em suportes destinados à reprodução e circulação da imagem ou da informação, como o fax, o xerox, raio-x, a imprensa, os carimbos. Em um contexto de burocracia, de falta de ambiente institucional para a arte em sua cidade e de repressão do período de ditadura militar no Brasil, os trabalhos de Bruscky se apresentam como pequenas provocações, colocando o cotidiano à prova.

Máquina de filmar sonhos, 1977

Anúncio Jornal, 58 x 38 cm

Cortesia Galeria Nara Roesler

Máquina de Filmar Sonhos, 1977

Conto, offset, 26,5 x 21,1 cm

Cortesia Galeria Nara Roesler

Máquina de filmar sonhos, 1977

Carta, caneta sobre papel, 24,8 x 20,3 cm

Cortesia Galeria Nara Roesler

Este trabalho é parte de uma série de inserções em classificados de jornal realizadas pelo artista. Nesta era anunciada a venda de uma máquina de filmar sonhos com filmes (preto e branco ou colorido) sonorizada, marca Bruscky, que possibilitaria ao comprador assistir a seus sonhos tomando café da manhã.

Máquina de filmar sonhos
 Máquina de filmar sonhos com filmes (preto e branco ou colorido) sonorizada, marca Bruscky, que possibilitaria ao comprador assistir a seus sonhos tomando café da manhã.

MOCA OU RAPAZ
PROFISSIONALIZADO
 ESTÁ SEMPRE
BEM COLOCADO

DEDUÇÃO DO
IMPOSTO DE RENDA
PESSOA JURÍDICA
 A ORGANIZAÇÃO GUARAPAPIS está devidamente credenciada junto ao Conselho Federal de Mães de Casa (CFMMD) - Registro nº 4/89 para instituir o TREINAMENTO previsto na Lei 8.281 de 18/12/70 e no Decreto nº 41.616, de 29/03/78. Confira emblemas ou estatutos Detran - Leste, SENAR (SECRETARIA DO IMPOSTO DE RENDA), todos as despesas atreladas com tratamento de pessoal.

VEJA O INÍCIO DOS CURSOS:
 PRÁTICO DE CONTADOR, Instituto Procon - Instituto de Dados Contábeis (Grátis) (11-9-77) - SECRETARIA EXECUTIVA (11-9-77) - AUXÍLIAR DE ENFERMAGEM (9-9-77) - CHEFE DE DEPARTAMENTO DE PESSOAL (11-9-77) - CHEFE DE ENFERMAGEM (11-9-77) - SECRETARIA JUNIOR (11-9-77) - RECEPCIONISTA (11-9-77) - TELEFONISTA (11-9-77) - Típico, Lúcio, curso de DACTILOGRAFIA, iniciativo em máquinas elétricas.

RESERVE, LOGO, SUA VAGA
AOS SÁBADOS, CURSOS ESPECIAIS
 das seguintes matérias

TAQUIGRAFIA (tratamento cronometrado) - **MECANOGRAFIA CONTÁBIL** (Assinada) - **CONTABILIDADE** - **ADMINISTRAÇÃO DE PESSOAL** - **ORGANIZAÇÃO E MÉTODOS** - **DACTILOGRAFIA**.

CINTER
GUARAPES
 CURSOS PROFISSIONALIZANTES LIVRES
 Matricule-se na ORGANIZAÇÃO GUARAPAPIS

11/2 Paulo Bruscky

PERSIJN BROERSEN & MARGIT LUKACS

HOLANDA

Vivem e trabalham em Amsterdã e Paris. Em sua produção, a dupla faz uso de uma variedade de suportes, principalmente vídeo e computação gráfica. A partir deles, produzem um conjunto de obras que reflete sobre a natureza ornamental da sociedade de hoje, demonstrando como a realidade, a comunicação de massa e a ficção estão fortemente interligadas na cultura contemporânea. Desde 2000 a dupla vem expondo seus trabalhos em festivais, museus e galerias internacionais.

Mastering Bambi, 2011

Filme em HD, 12min 30seg
Trilha Sonora Berend Dubbe & Gwendoly Thomas
Cortesia Gallery Akinci, Amsterdam

Usando colagens fotográficas 3D, os artistas reinterpretam a visão idílica de natureza do clássico da Disney. Ao longo do filme, a câmera se move através de cenas de florestas vazias e campos de inverno. Os personagens são eliminados, restando apenas a paisagem desértica como a principal protagonista.



RICARDO DE CASTRO

BRASIL

Desde 2002, Ricardo de Castro desenvolve uma linguagem artística a partir de instalações, vídeos, performances e esculturas. O artista propõe ao espectador experiências que visam o deslocamento do indivíduo para a abertura de novos espaços mentais, renovação de atitudes cotidianas, destruição de padrões e o redesenho de um pensamento livre. As obras, que trazem em si ideias de magia, ciclo, morte e renascimento, são de caráter relacional e, em alguns casos, acontecem em espaços públicos, visando compartilhar com o maior número de pessoas a energia elaborada no trabalho.

Totem Magia, 2010

Impressão digital, 50 x 38 cm

A obra é uma documentação de uma performance que o artista fez no deserto de Atacama, Chile, popularmente conhecido como o lugar mais seco do mundo. Devido à sua aparência sobrenatural, a região tem sido usada como locação para filmar cenas de Marte. A performance mistura o personagem fictício de um super-herói com manifestações da cultura tropicalista.



SASCHA POHFLEPP

ALEMANHA

Nascido na Alemanha, Sascha Pohflepp tem mestrado em Design Interactions na Royal College of Art de Londres, com graduação em Media Art na University of the Arts de Berlim. Seu trabalho espelha seu interesse pela ciência e tecnologia, seus mitos e realidades - como refletem nossos desejos de transcendência e como estão moldando a realidade do nosso mundo. Já colaborou em vários projetos artísticos e científicos, em áreas que vão desde o microcosmo da biologia sintética até o macrocosmo da exploração espacial. Seu ensaio sobre a noção de máquinas vivas será publicado no livro *Synthetic Aesthetics*, pela MIT Press.

The Tsiolkovsky Trick, 2011/2013

Vídeo em loop

A obra é uma narrativa visual de um aspecto da história da tecnologia a partir do scrolling de modelos de foguetes espaciais encontrados no Google's 3D Warehouse. Assim como passado serve de prólogo, o mesmo acontece com o futuro imaginado. O título faz referência aos estudos pioneiros do cientista russo Konstantin Tsiolkowsky, também autor do romance sobre a colonização do espaço "Dreams of the Earth and Sky". Em seu ensaio "Langrangian Futures", Pohflepp comenta: "A tecnologia, embora envolta em noções de lógica, razão e lucro, é acima de tudo um esforço narrativo. Futuros tem que ser pensados antes de poderem ser construídos ou vendidos, e seu pensamento enquanto visões, mitos e mentiras fornece o que Norman M. Klein apropriadamente chama de 'infra-estrutura fantástica!'"



SEMICONDUCTOR

REINO UNIDO

Desde 1999 os artistas britânicos Ruth Jarman e Joe Gerhardt desenvolvem trabalhos que se tornaram conhecidos pela forma inovadora com que exploram a natureza material de nosso mundo, como nós a experienciamos e como formamos um entendimento sobre ela – questionando nosso lugar no universo físico.

Comissionado por Jacqui Davies and FACT, Foundation for Art and Creative Technology. Apoio Arts Council England. Gulbenkian Galapagos Artists Fellowship. Smithsonian Artists Research Fellowship.

***Worlds in the Making*, 2011**

Instalação de vídeo em HD, 3 canais, 23 min
Trilha sonora: Oren Ambarchi

A instalação explora a maneira como observamos, experimentamos e criamos uma compreensão das origens físicas do mundo a nossa volta. Ao apropriar-se das ferramentas e processos da vulcanologia para re-interpretar as paisagens primordiais de nosso planeta vulcânico, *Semiconductor* cria um mundo diferente do que pensamos conhecer, interrompendo nossas suposições sobre a realidade e questionando como a ciência afeta a nossa experiência do mundo natural. Os dados sísmicos recolhidos sob vulcões e traduzidos em áudio evocam imagens de rochas em atrito de baixo da terra e são usados como uma ferramenta escultórica para gerar elaboradas animações CG de formação de cristais minerais. O diálogo de um cientista aparece para nos guiar através de paisagens extraordinárias. O espectador é transportado para um mundo entre ficção científica e fato científico – uma reinterpretação contemporânea do sublime.



THOMAS THWAITES

REINO UNIDO

Designer, explora em seu trabalho o grande interesse que tem por tecnologia, ciência e pesquisas futurológicas. Tem um MA em Design Interactions do Royal College of Art de Londres e vem desenvolvendo desde 2009 uma série de projetos comissionados abordando diversas áreas, como tendências sociais, biotecnologia, história e filosofia da ciência.

Policing Genes, 2013

Instalação, colméia modificada, 3 caixas de acrílico contendo amostras de plantas, sinal de rua, diagrama e vídeo

O artista parte das experiências da indústria farmacêutica com pharming, ao inserir genes em plantações de batatas e tomates, por exemplo, para produzir drogas úteis e lucrativas contra doenças como Alzheimer e Hepatite B. Nessa obra de design-fiction, Thwaites especula sobre um cenário onde as técnicas de engenharia genética estão ao alcance do amador, e seu uso ilegal passa a ser alvo de controle policial.

Obra comissionada pelo Engineering & Physical Sciences Research Council como parte do IMPACT Project, com o UCL Centre for Security & Crime Science.



TUUR VAN BALEN,
STEVEN OUNANIAN,
CATHRINE KRAMER

BÉLGICA / NORUEGA / ESTADOS UNIDOS
/ REINO UNIDO

O belga Tuur Van Balen desenvolve uma produção experimental de objetos ficcionais, fotografias, performances e vídeos, em parceria com Revital Cohen, com quem administra um espaço para arte experimental em Londres. Suas obras exploram as tensões entre biologia e tecnologia. O norte-americano Steven Ounanian tem formação em Design e recebeu em 2010 o prêmio Arts Admin Bursary em Live Art para continuar suas pesquisas sobre tecnologias emergentes no contexto social. A norueguesa Cathrine Kramer é artista, designer, pesquisadora e curadora com atuação internacional. Em seus trabalhos, cria cenários interativos que investigam nossas relações uns com os outros e o ambiente no qual vivemos.

Performance live da obra com Adriana Capparelli em 8 de outubro.

***Do Androids Dream of Electric
Beatles?*, 2007**

Vídeo, 4min 54seg

A obra tem como referência o Teste Turing, que começou a ser desenvolvido em 1950 pelo matemático Alan Turing, como uma proposta para testar a inteligência das máquinas, colocando à prova sua capacidade ou não de se passar por um humano. No vídeo, Angelina canta uma versão de Yesterday dos Beatles, criada a partir de uma série de traduções feitas por computador.



SINOPSE

3 convidados apresentam uma playlist de 10 minutos de vídeos da internet.

CONCEITO

Recebemos constantemente um link que nos leva a um vídeo da internet, o qual visualizamos enquanto fazemos várias outras atividades, checando nossos emails, falando ao telefone, ou mesmo durante reuniões de trabalho. Em MOSTRA TUDO paramos para apreciar este tipo de conteúdo de uma nova forma, como parte de uma playlist de um convidado especial. A arquitetura da web é desenhada de maneira a fazer com que nos relacionemos com aqueles que nos são semelhantes. Ao convidar pessoas de identidades diversas para apresentar suas playlists em uma mesma sessão, nosso objetivo é criar um cruzamento de perspectivas e um espaço de reflexão sobre essa dimensão da cultura digital.



IV 3M DIGITAL
ART SHOW

RADICAL FICCTIONS

CURATORSHIP
GISELA DOMSCHKE

SÃO PAULO 2013

3M PRESENTATION

3M Digital Art Show has become a reality since 2010, driven by the desire to reflect on the Arts the creative pulse of contemporary society, highlighting the influence of technological evolution in human life and, accordingly, on the cultural creations of this early century.

Each year, the Show is renewed, by inviting a new curator to imagine a unique exhibition that pursues unexplored paths and awakens different issues. At the Show, we practice our speech and belief about the essence of Innovation that 3M values and nurtures so much, in which new visions, trials and constant change are golden rules.

In 2013, we come to the 4th edition of 3M Digital Art Show with an inspiring proposal based on "Radical Fictions" with artist Gisela Domschke, at the distinguished Instituto Tomie Ohtake cultural space, our only concession when it comes to repeat any variable in the whole process.

The Show is an invitation to rethink our future in a society suffering from exhaus-

tion. National and international artists will present their fictional versions that, in view of the curator, offer "critical, experimental or simply imaginary perspectives, which suggest the possibility of alternative paths."

As a major sponsor and partner for the accomplishment of the Show, 3M helps us take an innovative plunge in the world of Arts, doing what we love to do: connecting with new people and languages, tracking paths yet little explored, reviewing concepts and exercising NEW ways of thinking and seeing the world, re-imagining tomorrow with passion and creativity.

We hope you all enjoy the 4th 3M Digital Art Show and help us build and transform our project, year after year.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

For the second consecutive year, Instituto Tomie Ohtake host the 3M Digital Art Show, contributing to the current debate about the dynamic dialogues and interactions between art and technology.

The gradual assimilation of new media in art expands its field of possibilities and presents challenges to the public, artists and critics.

For this edition, curator Gisela Domschke proposes the theme "Radical Fictions", which will bring works which result from critical reflection about the ubiquity of consumer electronics in recent history and the present of humanity, in a dynamic that ranges from the relationship between individuals and the environment and its surroundings to our own physiological and psychological constitution.

The selected works are in the fine line between the virtualities of technology and materiality of reality, pointing out the potential, but also the consequences of the most daring projects of human ingenuity.

Radical Fictions presents a diverse panorama of Brazilian and international artists whose works suggest narratives that help to think of the possible outcomes of this technological omnipresence.

Some works reflect on the implications of the advances in biotechnology, others approach the influence of the Internet on the understanding of the world, and there are also those who evidence the means used by technology to conquer invisible and intangible territories which go beyond our perception and understanding. The reunion of these different positions allows the show to establish a conducive platform to address this latent issue in all sectors of contemporary society.

We thank 3M for making this project feasible, Elo3, who conceived and produced it, and the Ministry of Culture for enabling all sectors to unite in favor of art.

RADICAL FICTIONS

At the end of her essay "The Conquest of Space and the Stature of Man," Hannah Arendt shows us that our capacity to "conquer the space" was due to our ability to radically abandon our terrestrial common sense. "And yet, an actual change of the human world, the conquest of space or whatever we may wish to call it, is achieved only when manned space carriers are shot into the universe, so that man himself can go where up to now only human imagination and its power of abstraction, or human ingenuity and its power of fabrication, could reach"¹. To the observer in balance in the free space imagined by Einstein now joins one of flesh and blood. From this point in space, technology no longer appears "as the result of a conscious human effort to extend man's material powers", and is then seen as "a large-scale biological process".

1. Arendt, Hannah (1963). "The Conquest of Space and the Stature of Man", in *Between Past and Future*.

At the end of the twentieth century, the world can be divided by different borders, which are permeable by information. Donna Haraway writes in "A Cyborg Manifesto" that communication technologies and modern biology are constructed by a common move - "*the translation of the world into a problem of coding*"². Yet before the passage of the millenium, Negroponte announces: "Like air and drinking water, being digital will be noticed only by its absence, not its presence."³ Microelectronic devices are everywhere. Control strategies focus on interfaces and exchange flows between borders. Multi-national corporations, the military power, satellite systems, political processes, the fabrication of our imaginations depend on electronics. Biotechnology starts to get more attention than human reproduction. Biology arises as a potential science to

2. Haraway, Donna (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*.

redraw materials and processes with revolutionary consequences for the industry. In this scenario, the greatest threat is the system failure. Stress becomes the prime condition to affect all types of components of this universe.

We have now come to a point of exhaustion - social, environmental and economic. Today, in the context of a long-lasting "financial" crisis, which calls into question many aspects of our society, the discussion about alternate futures and paths becomes imperative.

This exhibition is not a call to a revolution. It is an invitation to a moment of pause, to look back and think about the future. A space for proposition of radical fictions, whether of critical, experimental or simply imaginary perspectives.

3. Negroponte, Nicholas. "Beyond Digital", in WIRE, December 1998.

Fiction is a form of narrative that deals with (yet) non-factual events, which allows us to explore the possibilities of our desires in order to understand what limitations are today. This helps to take a step beyond the rigid structure of our way of life, and look at its complexities from a distance.

The works gathered here feature various types of fiction. Acting as agents, they are action systems designed to provoke and question the way we live and reimagine our future every day.

Gisela Domschke

ARTISTS & WORKS

ARNALDO ANTUNES

BRAZIL

The musician Arnaldo Antunes was part of the band Titãs from 1982 to 1992 and since 1992 has released 12 albums as a solo artist. It was also in the 1990s that Arnaldo began to participate in collective and individual exhibitions in Brazil and abroad. As in his production as a musician, the word is the starting point of his work as a visual artist. Mixing letters and colors, the words are worked in their handwriting, in their meanings (individual and in relation to other words), from their sounds, their intonation in reading and the colors that are used.

Oráculo, 2009

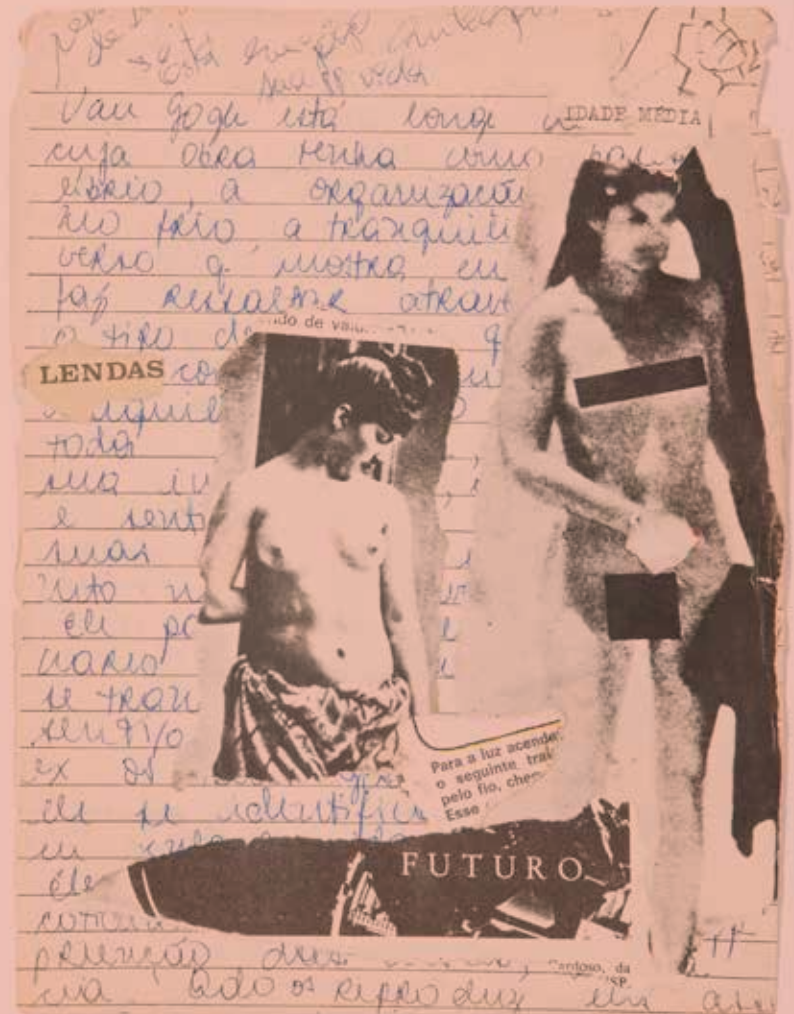
Audio, 30 min

In this sound work, Arnaldo Antunes refers to the reading of an oracle - a large collage of philosophical texts, photo soap opera, invitations, documents, texts of news and fragments of poems. With a unison intonation, all these references seem to be part of one and the same story - a poetic retelling of the ancient practice of consulting deities about the future.

"In the early 80s, I started to produce a series of collages, using cut outs from various sources (books, books, magazines, newspapers, catalogs, package inserts, prescriptions, instruction manuals, leaflets, posters, etc.) torn by hand and juxtaposed in unusual associations. They were composed in a fixed measure, with the project of turning them into a book, to be called *Oráculo* and which, when opened casually on a page, could give answers to questions, or say something about that moment the

person. The book ended up not being edited, the collages were kept and, many years later, I was urged to make a recording of those fragments of different registers of discourse, in an intonation that gave them the illusion of continuity, as if they composed a single narrative. The result became a sound collage that produces, at the same time, engagement and strangeness".

Arnaldo Antunes



CHARLES CSURI

UNITED STATES

Artist and computer graphics pioneer and Professor, at The Ohio State University. In 1964, he experimented with computer graphics technology and, ten years later, he created computer animated films. His work was highlighted in the exhibition *Cybernetic Serendipity* held at The Institute for Contemporary Art, London, England, 1968. One of his computer films is in the collection of New York's Museum of Modern Art.

***Random War*, 1967**

Print, 104 x 229 cm

Cortesia CsuriVision, Ltd.

In this work, Csuri captures the chaos of the battlefield through the generation of random numbers, which determine the location and angle of the design of a small green soldier on the printed page. The artist explores, by means of mathematical systems, a new idea of form as well as a new idea of structure. "You can have thirty dimensions, instead of the usual three that always come to mind," says Csuri. "This is not a real space, but a theoretical space." In this space, the pioneering generative experiences from computer graphics converge with the reference to the social upheaval caused by the Vietnam War in the 60s.



FERNANDO VELÁZQUEZ

URUGUAY / BRAZIL

Born in Montevideo, Fernando Velázquez lives and works in São Paulo. His works include videos, installations and interactive objects, as well as audiovisual performances and has received many awards such as the Scholarship to Incentive Artistic Creation in Visual Arts Funarte (São Paulo, 2010), the 8th Sergio Motta Art and Technology Award (São Paulo, 2009), the "Artificial Life 11.0" Award (Madrid, 2008) and the Mídias Locativas Arte.mov Award of the International Mobile Media Festival (Belo Horizonte, 2008), among others. He is currently doing his PhD in Communication and Semiotics at PUC - SP.

***When everything I learned served
for nothing, Mateo Velázquez in
memoriam, 2009***

Interactive object, balsa wood, books, sensor, cooler, weathervane.

120 x 15 x 10 cm

The work is an interactive object, which highlights the paradoxes and the fragility of life — a strong metaphor about our future searches.



GABRIELA GREEB & MARIO RAMIRO

BRAZIL

Gabriela Greeb is a filmmaker and visual artist, author of fiction films, authorial documentaries and video installations. She Lived in Europe for 12 years, where she got in contact with the movie universe. In Paris she made her first short film, *Le Baiser*, shown in over a thousand theaters in France.

Mario Ramiro is a multimedia artist and was a member, alongside Hudinilson Jr. and Rafael França of 3NÓS3 group, which between 1979 and 1982 held public interventions in São Paulo.

***Rede Telefonía*, 2009**

Audio, 4min 33sec

Acknowledgement Instituto Hilda Hilst

Work based on the experiences made by Brazilian writer Hilda Hilst in the '70s, when she was seeking, through the recording of radio signals a channel of communication with deceased friends. The work documents an experimental practice of the writer, who explores, with methodological rigor, universes hardly investigated by science.

Radio piece created for the Radiovisual project, of the 7th Mercosul Biennial: *Grito e Escuta* (Crying and Listen), with reference to the concert 4'33" created by John Cage in 1952.

Photo: J. Toledo (s/data)



GOLAN LEVIN AND SHAWN SIMS

UNITED STATES

Artist, researcher and Associate Professor of Electronic Art at Carnegie Mellon University, Golan Levin has a production interested in new modes of interactive expression and nonverbal communication. For over 20 years, he participated in high technology research programs, including the MIT Media Laboratory, Ars Electronica Futurelab, Interval Research Corporation and the Eyebeam Art + Technology Center. His work gained visibility in the Whitney Biennial and was awarded by programs like Creative Capital, Rockefeller MAP Fund and Arts Council England, among others. Levin has made exhibitions and delivered lectures in Europe, the Americas and Asia. Through performances, response artifacts and virtual environments, Levin presents creative twists to digital technologies, highlighting our relationship with machines, expanding the vocabulary of human action, and awakening participants to their own potential as creative actors.

Developed in collaboration with F.A.T. Lab and Sy -Lab.

The Free Universal Construction Kit,
2012
3D printed objects

The project offers about 80 adapters among toys such as Lego, Duplo, Duplo, Fischertechnik, Gears! Gears! Gears!, K'Nex, Krinkles (Bristle Blocks), Lincoln Logs, Tinkertoys, Zome, and Zoob. By allowing any piece to fit any other, the Kit encourages new ways of relationships between closed systems, allowing the creation of previously impossible designs. Adapters can be downloaded on sharing websites for reproduction by means of personal manufacturing devices, such as Makerbot (a low cost open-source 3D printer). A "meta-mashup" system, the kit enables a creative process, where anyone can develop the necessary parts to modify or adapt mass produced commercial products. An invitation to reflect on our relationship with mass material culture and the evolution of the ways in which we can better adapt them to our imagination.



HOJUN SONG

SOUTH KOREA

With a degree in engineering and computer science, South Korean Hojun Song has participated in group exhibitions since 2005. His work focuses on the construction of narrative and fiction design objects.

Impossible Is Expensive, 2013

Digital print
120cm x 180cm

In front of the Soyuz Rocket, 2013

Digital print
120 x 180cm

Radiation Jewelry, 2010

Uranium 238 ore, Uranium oxide bead, 18k Gold, 1.2mm Stainless steel wire
20 cm x 25 cm x 150 cm, 1 kg

OSSI-1 Satellite, 2013

ABS plastic
10cm x 10cm x 11,4cm 200g

Please Buy My T Shirts, 2012,

HD video, 3min 41sec

Launch Vehicle Contract, 2011

HD video, 4min 3sec

How OSSI-1 Satellite Works, 2012

HD video, 5min 31sec

Satellite Launching, 2013

HD video, 1min 59sec

OSSI-1 Satellite Building And Testing

Since 2008, Hojun has been working on the launch of his satellite. In Back to Program In Ossi, he disputes the fact that all space programs are directed and developed by governments or military forces. "Ossi"- Open Source Satellite Initiative - is a DIY satellite for individual use, which allows a connection between individuals and the universe, stimulating our fantasies.



INKA & NIKLAS

FINLAND/ SWEDEN

Inka Lindergård and Niclas Holmström live and work in Stockholm. The duo of photographers investigates unspoiled natural landscapes. Their images cause strangeness through subtle interference, such as a spray that colors the depicted landscape.

Saga VIII, 2011

Archival Pigment Print, 40 x 51 cm
 Courtesy Swedish Photography

Watching Humans Watching XIV, 2010

Archival Pigment Print, 40 x 51 cm
 Courtesy Swedish Photography

Watching Humans Watching V, 2008

Archival Pigment Print, 40 x 51 cm
 Courtesy Swedish Photography

The two series are linked to the concepts of human observation and natural landscapes. In *Watching Humans Watching*, artists explore the presence of visitors in desert environments. In *Saga*, the application of strange colors on the rocks suggests climatic irregularities in a supposedly pristine landscape. The word 'saga' means "fairy tale" or "myth" in Swedish, and it is interesting to note that virtually everything there was planned. As a whole, the work questions our relationship with the environmental landscape.



JAMES BRIDLE

UNITED KINGDOM

Writer and artist based in London. His work is in the intersection of literature, culture and network. He is the author of the blog "New aesthetics" and has written for magazines and periodicals such as Wired, ICON, Domus, Cupboard, The Atlantic and the Observer newspaper. His works seek critical questioning of the role of technology in contemporary society.

***Drone Shadows*, 2012**

Installation, adhesive tape specific for soil

By drawing on the floor the fictitious shadow of a drone, James Bridle highlights the invisibility of those robotic flying machines, ranging from helicopter toys to military weaponry technology. Although invisible, they are here among us, increasingly interconnected, permeating our contemporary society. Bridle's work is an attempt to bring our attention to this technological black-box. As he explains in his blog: "The Drone Shadow is not just a picture of a drone. It is a diagram of a political system. Every time we draw one, we use it to cast light on the actors who would prefer that the reality of their intentions and actions remain hidden. (...) That invisibility is the intention of power; rendering it visible is the intention of art."



JUSTIN BENNETT

UNITED KINGDOM / NEDERLANDS

He studied sculpture and performance at Sheffield City Polytechnic, sound at the Institute of Sonology in Den Haag and video in Jan van Eyck Academy in Maastricht. His designs make use of different media - drawing, video, audio recording, photography, and multiple ones - and are often shown in public spaces, as well as in cultural institutions. His work plays with the boundaries between image and sound, music and architecture.

Dream map, 2013

Audio, 45 min

Since 2001, Justin Bennett has produced soundwalks where the soundtrack, heard in headphones, accompanies the viewer on a trip through an urban space. The places and things that can be seen and experienced along the route are as important as the sounds and texts that can be heard. For this exhibition, the artist was invited to create an audio piece in the district of Pinheiros.

Partnership:

X Bienal de Arquitetura, São Paulo



MARCELO KRASILSIC

BRAZIL / UNITED STATES

Born in São Paulo, Krasilcic works in New York. He studied photography at New York University. Since 1990, Krasilcic creates fashion editorials for the most influential magazines in the world. His work has been exhibited in international galleries and museums, such as the Institute of Contemporary Art (Boston), Centre Pompidou (Paris), Centro Cultural Banco do Brasil (São Paulo) and Museum of Modern Art of São Paulo (SP). Besides photography, Krasilcic makes sculptures, videos and performances. Recently he published book 1990s with images that helped define a new photographic language.

#PHOFOAM, 2013

Hybrid performative installation, made of polyurethane foams in various formats, colored rubber bands, table, chair, coat rack, mirror, Instagram

For the show, Marcelo Krasilcic made an unpublished piece. #PHOFOAM is a performative installation that explores the multiple dimensions of contemporary social discourse where participants photograph and are photographed wearing foam and elastic adornments. The photos will be posted on Instagram with the hashtag #PHOFOAM. The work evokes various references – from sci-fi literature wearable to Helio Oiticica Parangolé.



MARCELO ZOCCHIO

BRAZIL

Born in São Paulo, Marcelo Zocchio graduated in Civil Engineering from Mackenzie School of Engineering. In the '90s, he attended the General Studies Program at the International Center of Photography (ICP) in New York. Since 1991, he has participated in group exhibitions and produced solo exhibitions. Zocchio has works in institutions such as São Paulo Museum of Art Assis Chateaubriand (MASP), the Museum of Modern Art of São Paulo (MAM - SP) and the Museum of Modern Art in Rio de Janeiro (MAM - RJ). Published in 1999 the book "Pequeno Dicionário Ilustrado de Expressões Idiomáticas" (Small Illustrated Dictionary of Idioms) launched in 2012 and the book "Repaisagem São Paulo". He won the National Photography Award of Funarte in 1996 and Porto Seguro Photography Award in 2005.

Planeta L.22S.1D, série Planetas, 2009
Planeta PJ.78L.4D, série Planetas, 2009
Planeta PQ.22N.2D, série Planetas, 2009
Planeta S.32S.5D, série Planetas, 2009
Planeta VL.12N.6D, série Planetas, 2009
 Methacrylate digital print 26 x 21 x 10 cm,
 stone in acrylic box, 60 x 85 cm

The series is the result of Zocchio's interest for matters related to man's relationship with the environment. "I did two basic courses in astronomy and cosmology to delve a bit in it, which made me realize even more the rarity of planet Earth and that man's hope to create living out of here can only be a useless way to escape from the problems we have created for ourselves", writes Zocchio. The work consists of nine interplanetary voyages made by the photographer, with the exhibition of a self-portrait and a souvenir from the place visited to confirm his visit.



MATTHIJS MUNNIK

NEDERLANDS

Matthijs lives and works in The Hague, where he studied ArtScience at the Royal Academy of Art. His production revolves around the idea of expanding our sensory capacities, using installations and performances. His work has been featured in several new media festivals, such as SonicActs (NLD), Kontraste (AUT) Sight & Sound (CAN). His work Microscopic Opera was awarded the Artist & Designer 4 Genomics Award and was nominated for the Rotterdam Design Award.

Work commissioned by Sonic Acts, Amsterdam, with support from the European Commission.

Citadels: Lightscape VII, 2013

Installation: LED light, acrylic, steel, active monitors, computer. Made possible by Mondriaan fonds, Sonic Acts, Stedelijk Museum

Citadels is a new dream machine, a window into a virtual world, visualizing an abstract universe composed of light and sound only. The purpose of this universe is to explore the boundaries of our sensory perception. While the eye tries to make sense of the sensory overload of the effects of light, a dazzling display of highly detailed patterns, fractals and geometry are processed and shipped within the retina to the brain. The investigation on the effect by Bressloff et al suggests that these visual patterns arise because of interference of signals in the primary visual cortex, processed according to the retinotopic mapping of the eye. This transformation creates the typical structures seen in hallucinations. These structures are, therefore, not only a construction of the mind, but physical perceptions originating in the inner eye architecture.



MONIKER

NEDERLANDS

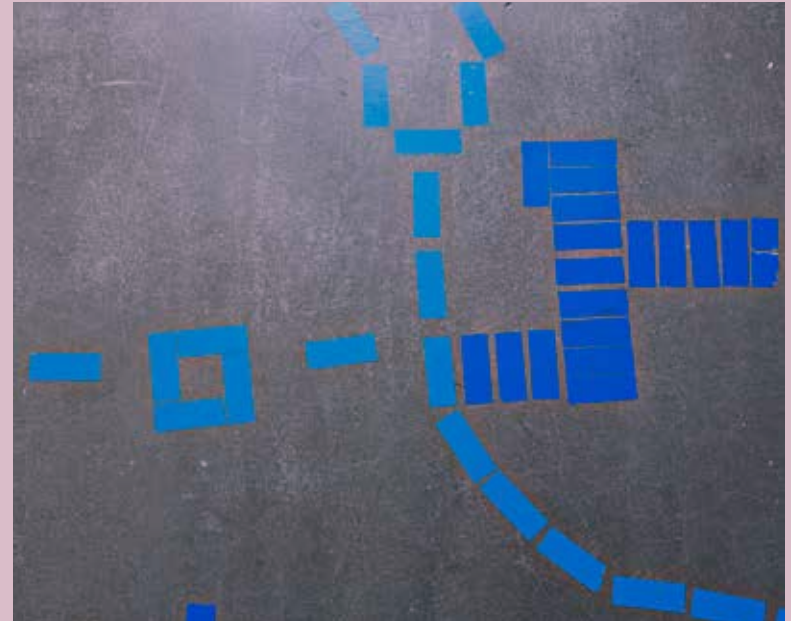
Moniker design studio, in Amsterdam, is the result of the encounter of designers Luna Maurer, Jonathan Puckey and Roel Wouters, which reflect on the social effects of technology and its influence on our daily lives. Its focus is the creative production process, a concept expressed in its manifesto, "Conditional Design", which has now become a book: "Under the influence of media and of technology in our world, our lives are increasingly characterized by speed and constant change. We live in a dynamic and data-driven society, which is constantly generating new forms of human interaction and social contexts. Instead of romanticizing the past, we want to adapt the way they work, to coincide with these developments." (Excerpt from *Conditional Design, A manifesto for artists and designers*).

Blue Fungus is a project developed for Deep Screen, Art in Digital Culture, Stedelijk Museum Amsterdam.

Blue Fungus, 2008

Installation, adhesive tape
Collection Stedelijk Museum Amsterdam

Blue Fungus is an installation made with the participation of viewers. Visitors are given a sheet with four stickers and are invited to stick them somewhere in the exposition, following a simple set of rules. In this dynamic, patterns emerge from the observation of what has already been created. Blue Fungus makes a comparison between the "computational randomness" and (un) conscious human action.



HOW CONDITIONAL DESIGN CHANGED THE WORLD

Just imagine: It is 12 January 2061, and a remarkable exhibit opens in the museum of contemporary art in Zhiango, China. It is a retrospective of the Conditional Design movement. The turnout is staggering. Everyone in the city wants to see the exhibit. That is no coincidence, for the work of the conditional designers is closely connected with the history of the city. For the first time people can visit a show – so runs the announcement – that offers a blueprint of the city which has become world-famous for not having a blueprint.

Zhiango was originally 100% planned. The metropolis as a centrally run mega-project was a brainchild of the Chinese government. To encourage people to move from the countryside to the city, Beijing had come up with the idea at the start of the 21st century of building an extra city next to the existing metropolises that were bursting at the seams.

State engineers were instructed to make building drawings, existing villages and landscapes had to make way for the new,

the first pile was driven in 2016, the city was complete two years later, and another six years on the project was recognized as a total failure.

The reason given for the failure of the fully planned metropolis was the complete mismatch between plan and reality. It was carefully calculated that eight million people would go to live in Zhiango, mainly from the wealthier Chinese middle class, who were tired of the cramped quality of life in Hong Kong and Shanghai and wanted larger apartments with sun and a view. However, apart from the fact that China has never been strong in having a middle class, it turned out that the people for whom the apartments in Zhiango were intended had become so rich by now that they went looking for alternative places to live, such as in the villa districts on the outskirts of the existing cities or in one of the Chinese residential colonies in Africa. As a consequence, Zhiango was completely filled with a homogeneous group of poor Chinese farmers from the countryside. By about 2026 there were 22 million people in the city, most of them fully occupied

with gold farming (playing videogames to collect virtual money for wealthier players). Cases were known of apartment complexes in which 8,000 people worked as gold farmers on a full-time 24-hour shift. And because the influx from the countryside was much larger than the crammed apartments could sustain, enormous slum neighborhoods arose around the city, which exceeded the appalling living conditions of African slums and South American favelas. With its shortage of space, inadequate food and energy supply, poor hygiene, chaos and violence, everyone could see that as a totally planned project Zhiango was a disaster. If you had the chance, you didn't go there, let alone live there.

So much for the difficult early years of Zhiango. Now comes the story of how conditional design saved the city. The U-turn started with a young and visionary mayor, Chin Ong, who had been sent from Beijing to sort the city out. Actually, he was sent there as a punishment because, although he was regarded as a great administrative talent and a potential prominent party leader in the future, a number of

his administrative decisions in Beijing were considered too easy-going and frivolous. What was needed in Zhiango was a hard line, and Ong was sent there to show that he could do just that.

As soon as Ong arrived in Zhiango it was patently obvious that the situation had become impossible. The city needed rules. But while the average administrator had cleaned up the slums and replaced them with a rigid centrally directed structure, Ong came up with a creative solution. A few years earlier he had taken part in a conditional design workshop during an international cultural exchange. During that session, led by the artist-designers Luna Maurer and Edo Paulus, the participants had made – or rather, generated – drawings on big A0 sheets. The most fantastic patterns were generated on the basis of simple rules such as 'choose the longest side of an existing triangle and add a triangle to it'. Ong had been very inspired at the sight of how a few simple rules could lead to unpredictable, layered, complex structures. All the participants had been given a book at the end of the workshop,

and he still leafed through it now and then. He came across the book again during the move from Beijing to Zhiango. He remembered the wonderful, complex bubble structure that he and his fellow participants had generated during the workshop. Ong wondered whether what they had done on a sheet of paper could be transferred to his new city. And he got down to work.

His initial conditions, unlike those of the workshop, were very pragmatic and aimed at basic urban planning facilities. There were rules such as 'every street should have piped water', 'a building may not be more than one floor higher than the building next to it', and 'twenty solar panels must be placed around every internet connection'. The conditions were deliberately aimed at bringing about a balanced urban structure without the need to plan it completely beforehand. The rules that were drawn up were strictly observed under the motto No Rules, No Fun. Existing structures were demolished or transformed to comply with the conditions imposed. The new approach was not an immediate

success everywhere. Ong had told his staff to experiment with different rules in the various neighborhoods and zones of the city. Whereas some rules were felt to be stifling and bureaucratic, others proved to lead to a flourishing, dynamic situation. It soon became clear that the conditions laid down must not only be comprehensible, clear and feasible, but should preferably also leave a maximum of space for individual interpretation. Meaningless arbitrariness was out: the conditions had to be intelligible and to be the result of a clear vision and source of authority.

One of the first success stories was the slum neighborhood Banguit, which had been practically written off. Instead of simply razing it to the ground, Ong had brought in a number of trucks with specially designed building components that were easy to combine. The color codes indicated how they could be fitted together in different ways like the pieces of a jigsaw puzzle. No other explanation was needed. Within a few weeks the residents of Banguit had turned their neighborhood into a colorful ensemble of existing and im-

proved infrastructure. The success of this semi-autonomous process in Banguit was trumpeted all over the world. Apparently Ong had found a method to administer the complexity of the megacity of Zhiango without the need or the desire to control it completely. As similar urban planning problems could be encountered in various other places in the world – Lagos, Caracas, the slums of Europe, and so on – the Chinese success story hit the international headlines.

The process was taken a stage further in the new districts of Zhiango that were to be built. Only conditions were laid down instead of the usual ground plans and building plans. Architects and urban planners were either sacked or turned into conditional designers faced with the challenging assignment of implementing an aesthetically tasteful and smoothly functioning neighborhood by means of a minimal number of cleverly chosen rules. All kinds of experiments were made. In the Quinoa district, the permitted form of the continuously changing apartments was determined by the shadow that the sun

cast at noon. In Nitsang a 100% sustainable and self-sufficient district was created based on a number of simple criteria regarding rooftop vegetable gardens on office blocks. In the Tsintao suburb an ambitious young conditional designer had devised an ingenious 3D building printer. The 8 x 6 meter printer was supplied with milled scrap material from existing structures, mixed with a tough glue-like mortar. If you wanted to modify your home, you had the printer brought in for an extreme makeover – all within the conditions laid down, of course.

One of the main advantages of the urban development based on conditional design was that it could be kept in continuous movement. The city should be seen not as a design but as a process in which time, mutual relations and change were the primary factors. If you wanted to change your home, there was no need to submit a formal request for a permit. All you had to do was to consult the conditions that applied to your neighborhood. This resulted in an extremely dynamic and vital urban landscape. If a couple had a baby, they could

simply decide to add an extra room to their home. Because the conditions were very cleverly formulated to promote social cohesion, people helped one another to build their homes, whether they shared the same common interest or not. 'If my neighbor wants an extra floor in his home, then I can add one too, so I'll lend him a helping hand.' An extreme case of this was the Jínzohu district, where a resident who had unexpectedly become immensely wealthy had all the homes around him extended in order to be able to implement his own dream home. The result was a group of homes with an attractive angular architecture that stood out above the rest of the district. The mayor Ong saw it and, behold, it was very good – even though, or perhaps precisely because he would never have been able to think of it himself.

Zhiango had a lot to thank the conditional design method for. By around 2050 the city of 84 million residents had grown to become the largest urban conglomeration in the world. Like a living urban coral, it spanned an area of 38,000 square kilometers in the middle of China. The scale

was not a problem because most of the districts were self-sufficient. The city could keep on growing without any limit, the quality of life was good.

The Conditional Design Academy was set up on the initiative of the mayor in 2038 to maximize and underline the success of the conditional design method in Zhiango. Under the inspiring guidance of Roel Wouters and Jonathan Puckey – both conditional designers from the very beginning – the academy grew in less than a decade to become an influential institute that was often compared with the 20th-century Bauhaus, which had been an important outpost of Modernism in its day. Like the Bauhaus, teaching in the academy was based on a vision and method rather than on medium-specific courses. Its graduates included graphic designers, game designers, musicians, tissue engineers, film directors and urban planners. Conditional design was the new Modernism. Zhiango was the first real 21st-century city.

It's strange, in fact, that there has never been a major retrospective on the founda-

tions of the conditional design movement before. Now there is one. Better last than never. The people from the city thronged enthusiastically around the hundreds of drawings, scale models, projections and soundscapes in the museum of contemporary art. It was their first opportunity to see the blueprints of their blueprint-less city. The former mayor Chin Ong, by now president of the Chinese council, performed the opening ceremony. He talked about gardening and embracing complexity. He referred to the workshop that he had attended years before and that had been such a decisive influence. He praised the minds behind the conditional design movement for their special vision and contribution to the city. All of them – Luna Maurer, Edo Paulus, Roel Wouters and Jonathan Puckey – were there to receive the applause. They realized that they had changed the world.

Koert van Mensvoort

MOON KYUNGWON & JEON JOONHO

SOUTH KOREA

Moon did her M.F.A. in Arts at the California Institute of the Arts, USA, and his M.F.A./B.F.A. at the Ewha Women's University in Korea. MOON has done many individual exhibits. Jeon did an M.A. at the Chelsea College of Art and Design and a B.F.A. at the Dongeui University. Jeon has also done many individual exhibits. Together they have participated in the Gwangju Biennial (2012) and dOCUMENTA 13, Kassel (2012). They received the Gwangju Biennial Grand Prize and the Korean Grand Prize, co-organized by the National Contemporary Art Museum in Korea and the SBS Foundation,

News From Nowhere,
Book, Workroom, 2012
<http://newsfromnowhere.kr>

The work imagines a future through projects in collaboration with artists, designers and architects. The project continues online, where specialists in Education, Economics, Politics, Culture and Religion join the discussion on contemporary artistic practice and alternative future scenarios.



PAULO BRUSCKY

BRAZIL

Multimedia artist, Paul Bruscky starts in the 1960s his research in the field of conceptual art through visual poetry, photography, video, exchange of messaging cards, performance and urban intervention, and from 1970 he conducts research on media intended to reproduction and of image or information, such as fax, photocopies, x-ray, the press, stamps. In a context of bureaucracy, lack of institutional environment for art in his city and repression during the period of military dictatorship in Brazil, Bruscky's works is presented as small provocations, putting daily life to test.

Máquina de Filmar sonhos, 1977

Newspaper ad, 58 x 38 cm

Courtesy Galeria Nara Roesler

Máquina de Filmar sonhos, 1977

Story, offset, 26,5 x 21,1 cm

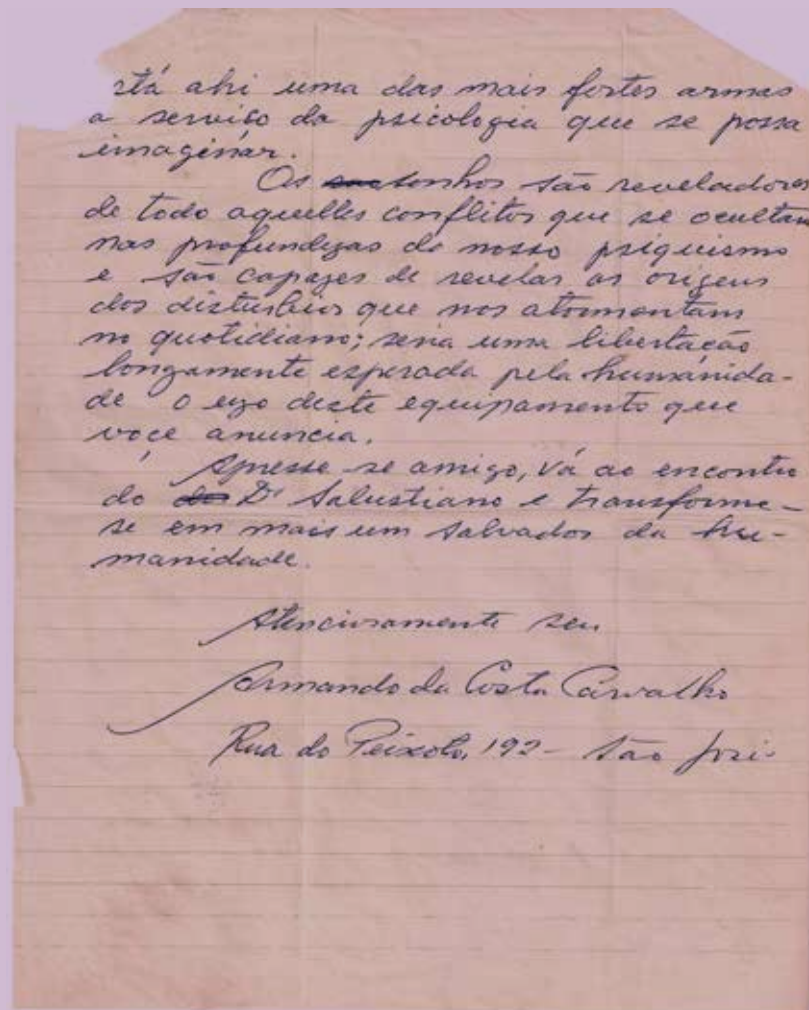
Courtesy Galeria Nara Roesler

Máquina de filmar sonhos, 1977

Letter, pen on paper, 24,8 x 20,3 cm

Courtesy Galeria Nara Roesler

This work is part of a series of inserts in newspaper classifieds made by the artist. He announced the sale of a dream filming machine with movies (black and white or color), with sound, Bruscky brand, which would allow purchasers to watch their dreams eating breakfast.



PERSIJN BROERSEN & MARGIT LUKACS

NEDERLANDS

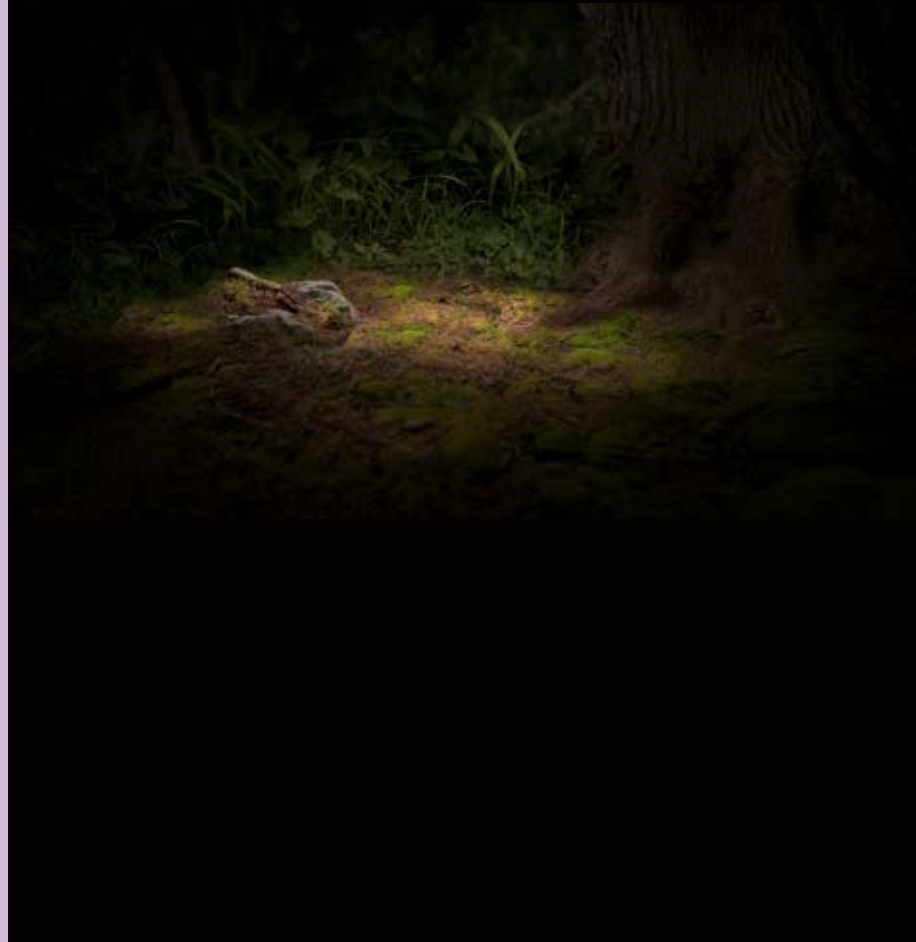
They live and work in Amsterdam and Paris. In their production, the duo makes use of a variety of supports, especially video and computer graphics. From them, they produce a number of works that reflect on the ornamental nature of today's society, demonstrating how reality, mass media and fiction are strongly intertwined in contemporary culture. Since 2000 the duo has been exhibiting their work at international festivals, museums and galleries.

***Mastering Bambi*, 2011**

HDfilm, 12min 30sec

Sound by Berend Dubbe & Gwendoly Thomas,
Courtesy Gallery Akinci, Amsterdam

Using 3D photographic collages, the artists reinterpret Disney classic's idyllic vision of nature. Over the course of the film, the camera pans across empty forest scenes and winter fields. The characters are eliminated, and the desert landscape is the only protagonist left.



RICARDO DE CASTRO

BRAZIL

Since 2002, Ricardo Castro developed an artistic language from installations, videos, performances and sculptures. The artist offers the viewer experiences aimed at the displacement of the individual to the opening of new mental spaces, renovation of everyday attitudes, destruction patterns and redesign of a free thinking. The works, which bring with them ideas of magic, cycle, death and rebirth, are relational in character and, in some cases, take place in public spaces, in order to share with a higher number of people the energy developed at the work.

Magia Totem, 2010

Digital print, 50 x 38 cm

The work is a documentation of a performance that the artist did in Atacama Desert, Chile, commonly known as the driest place in the world. Due to its otherworldly appearance, the region has been used as a location for filming Mars scenes. The performance mixes the fictional character of a superhero with manifestations of tropicalist culture.



SASCHA POHFLEPP

GERMANY

Born in Germany, Sascha Pohflepp holds a Masters in Design Interactions from the Royal College of Art in London, with a degree in Media Art at the University of the Arts Berlin. His work reflects his interest in science and technology, their myths and realities – how they reflect our desires for transcendence and how they are shaping the reality of our world. Sascha has already collaborated on several artistic and scientific projects, in areas ranging from the synthetic biology microcosm to the space exploration macrocosm. His essay *Invisible Animals* on the notion of living machines will be published in a forthcoming book by MIT Press.

***The Tsiolkovsky Trick*, 2011/2013**

Video loop

The work is a visual narrative of an aspect of the history of technology from the scrolling model space rockets found in Google's 3D Warehouse. Just like the past serves as a prologue, the same happens with the future imagined. The title refers to the pioneering studies of the Russian scientist Konstantin Tsiolkowsky, also the author of the novel on the colonization of space, "Dreams of the Earth and Sky." In his essay "Langrangian Futures" Pohflepp comments: "Technology, though shrouded in notions of logic, reason and profit is above all a narrative effort. Future must be thought before they can be built or sold, and such thought as visions, myths and lies provides what Norman M. Klein appropriately calls "fantastic infrastructure".



SEMICONDUCTOR

UNITED KINGDOM

Since 1999, the British artists Ruth Jarman and Joe Gerhardt have developed works that became known for innovative way to explore the material nature of our world, as we experience it and how we form an understanding about it - questioning our place in the physical universe.

***Worlds in the Making*, 2011**

3 channel HD video installation, 23 min
Sound track: Oren Ambarchi

The epic installation explores how we observe, experience and create an understanding of the physical origins of the world around us. By appropriating the tools and processes of volcanology to re-interpret the primordial landscapes of our volcanic planet, Semiconductor create a world slightly removed from the one we think we know, disrupting our everyday assumptions of reality and questioning how science affects our experience of the natural world. Seismic data collected from beneath volcanoes and translated into audio evokes images of rocks crunching and grinding below the Earth and is used as a sculptural tool to generate elaborate CG animations of matter forming as mineral crystals. A scientist's dialogue appears to guide us through extraordinary landscapes. The viewer is transported to a world between science fiction and science fact – a contemporary reinterpretation of the sublime.

Commissioned by Jacqui Davies and FACT, Foundation for Art and Creative Technology. Supported by Arts Council England. Gulbenkian Galapagos Artists Fellowship. Smithsonian Artists Research



THOMAS THWAITES

UNITED KINGDOM

The designer explores his great interest about technology, science and futur-ological research in his work. Thomas has an MA in Design Interactions from the Royal College of Art in London and, since 2009, has been developing a series of commissioned

Policing Genes, 2009-2010

Installation, modified beehive, three clear boxes containing, samples of plants, a street sign, diagram and a video.

The starting point of the artist are the pharmaceutical industry experiments with pharming, by inserting genes in potato and tomato crops, for example, to produce profitable and useful drugs against diseases such as Alzheimer's disease and hepatitis B. In this work of design - fiction, Thwaites speculates a scenario where the genetic engineering techniques are within reach of the amateur, and its illegal use becomes the target of police control.

Work commissioned by Engineering & Physical Sciences Research Council as part of the IMPACT Project, with the UCL Centre for Security & Crime Science.



TUUR VAN BALEN,
STEVEN OUNANIAN,
CATHRINE KRAMER

BELGIUM / NORWAY / UNITED STATES
/ UNITED KINGDOM

The Belgian Tuur Van Balen develops an experimental production of fictional objects, photographs, performances and videos, in partnership with Revital Cohen, who manages a space for experimental art in London. His works explore the tensions between biology and technology. The American Ounanian Steven has background in Design and in 2010 received the Arts Bursary Admin Award in Live Art to continue his research on emerging technologies in the social context. The Norwegian Cathrine Kramer is an artist, designer, researcher and curator working internationally. In her work, she creates interactive scenarios that investigate our relationships with each other and the environment in which we live.

Live performance of the work with Adriana Capparelli on October 8.

***Do Androids Dream of Electric
Beatles?*, 2007**

Video, 4min 54sec

The work makes reference to the Turing Test, which was first developed in 1950 by the mathematician Alan Turing, a proposal to test the intelligence of machines, testing their ability to act as a human or not. In the video, Angelina sings a version of Yesterday by the Beatles, created from a series of translations done by computer.



GISELA DOMSCHKE

SYNOPSIS

3 guests present a 10-minute playlist of internet videos.

CONCEPT

We constantly receive links that lead to a video on the internet, which we view while doing several other activities, such as checking our emails, talking on the phone, or even during meetings. In MOSTRA TUDO we stop to view this kind of content in a new way, as part of a playlist from a special guest. The web architecture is designed so that we relate to those who are similar to us. By inviting people of diverse identities to submit their playlist in the same session, our goal is to create a crossing of perspectives and a space for reflection on this aspect of digital culture.



AGRADECIMENTOS/ ACKNOWLEDGMENTS

Annette Wolfsberger, Mike Stubbs,
Solange Farkas, Felipe Chaimovich,
Paula Alzugaray, Giselle Beiguelman,
Agnaldo Farias, Christiane Paul,
Bruce Sterling, Jasmina Tesanovic,
Bronac Ferran, Guilherme Kujawski,
Marcelo Bressanin, Juliana Monachesi,
Christine Mello, Lucas Bambozzi,
Eduardo Brandão, Rejane Cantoni,
Leonardo Crescenti, Claudio Bueno
Adriano Casanova, Denise Agassi,
Fernando Velazquez, Raquel Kogan,
Lea van Steen, Lourival Cuquinha,
Erika Verzutti, Marcelo Krasilcic,
Renata Bueno, Felipe Moreau
Mario Ramiro, Marcus Bastos,
Lenora de Barros, Floor van Spaendonck,
Nathalie Shin, Gabriel Menotti,
Renata Gomes, Paulo Miyada
Ricardo Ohtake

sonic
acts |


FACT



Patrocínio



Realização



Elo 3



Ministério da
Cultura

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO E PAÍS SEM POBREZA