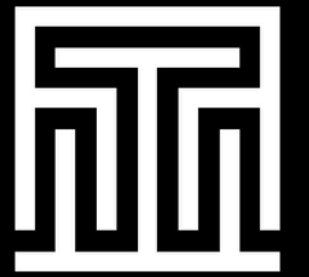


DIGITALAB 0.1

SER - GENERATIVO

PEDRO ALVES DA VEIGA



T R A
T U A
R I O
G A L E R I A

25 JUL >>> 13 SET'24

CURADORIA HERNANDO URRUTIA







T R A
T U A
R I O GALERIA

FICHA TÉCNICA | EXPOSIÇÃO e CATÁLOGO



Direção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Curadoria

Hernando Urrutia

Produção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Design Gráfico:

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Textos:

Hernando Urrutia e Pedro Alves da Veiga

Apoio:

4C - Companhia de Comunicação de Conteúdos

Data de edição:

Julho de 2024

As obras de arte generativa de Pedro Alves da Veiga - arte criada com código, usando algoritmos que determinam as transformações através de variadas técnicas computacionais - procura, além da codificação artística através de programação, afetar o âmbito da criação, modificado constantemente pela retroalimentação originada na experimentação, ajustando os sistemas para produzir novas versões de cada narrativa.

As narrativas generativas nestas obras estão baseadas conceptualmente no SER e nas diferentes formas de conexão, sejam elas internas ou externas, pelo que nas suas obras é focalizada a importância do SER interno, em conexão com a alma, a mente e o corpo e o SER externo, em ligação com os outros, com o espaço, com a sociedade. Com as suas narrativas generativas, novas formas experimentais de arte digital, Pedro Alves da Veiga explora a criação artística e discursiva contemporânea por via da linguagem digital computacional dos novos media. Elas potenciam a interligação do SER humano com as experiências cambiantes da sociedade contemporânea, e também as relações entre o pensamento e a ação, entre criatividade e a inovação do SER humano, que tudo pode gerar. SER-GENERATIVO é uma exposição que vem desde o SER para o SER, materializando-se em obras atravessadas pela tecnologia, pela estética digital, com um carácter estimulante, envolvendo distintos media digitais, e que propõem reflexões constantes.

SER-GENERATIVO apresenta na sua gênese, um renascimento do SER, gerado também a partir de processos generativos. Pedro Alves da Veiga, enquanto criador contemporâneo, assume os media do seu tempo, como explica Machado (2007, p. 10): "Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem da virada do terceiro milênio". Assumimos, portanto, este artista como um criador do terceiro milênio, da inquietação, que utiliza as diferentes áreas da sua criação para expandir o seu legado como dinamizador de novas narrativas artísticas a partir da conceptualização, da palavra, da ideia, da geração de conhecimento que a arte contemporânea nos permite, das várias formas de propagação e produção do pensamento contemporâneo na livre criação da mente humana - porque a criação contemporânea, como ato em si, é arte atravessada pelo pensamento.

Como afirma Gilles Deleuze na sua conferência "O que é o ato de criação?" (1987) "... existe uma afinidade fundamental entre a obra de arte e o ato de resistência. Isto sim. Ela tem algo a ver com a informação e a comunicação a título de ato de resistência."

A arte contemporânea está associada a tudo o que é radical, inquietante, onde se estabelece um diálogo que nos leva à reflexão, ao aprofundamento do pensamento, que é uma das suas melhores qualidades, como refere Barbosa A. Mae. (2006): "A criação de arte contemporânea preocupa-se em estabelecer um diálogo com o público e fazê-lo pensar", o pensamento permite a reflexão e é uma condição "sine qua non" do homem evoluído, condição sem a qual não pode haver uma verdadeira evolução do ser humano. Como diz Victor Hugo, "O pensamento é mais do que um direito, é a própria respiração do homem", que o apresenta Robb Graham, (1999).

Por isso, situamos Pedro Alves da Veiga como um criador contemporâneo, disseminador do pensamento e da resistência, um artista "que reflete sobre a experiência do sujeito no mundo em que vive e oferece diferentes formas de explicar o ambiente em que o sujeito e a obra estão imersos", como refere Giannetti (2006, p. 69).

No seu projeto expositivo SER-GENERATIVO, o artista procura com a sua investigação, não só gerar novas narrativas de estéticas digitais no processo generativo, como SER gerador de conhecimentos que, por sua vez, se dispõem a incitar novos olhares, que buscam gerar debates sobre problemas associados à subjetividade, consciência e à construção da cultura na nossa sociedade, como parte de uma geração que procura a mudança na perspectiva de uma evolução do SER humano.

VIDEOARTE
GENERATIVAS

//

GENERATIVE
VIDEOART

DIGITALAB 0.1

SER - GENERATIVO
PEDRO ALVES DA VEIGA



1. SPECIESISM | AGEISM | RACISM

Pedro Alves da Veiga

2019-2022

(criação de novas a/r/cográficas inéditas) 2024

| 03:56

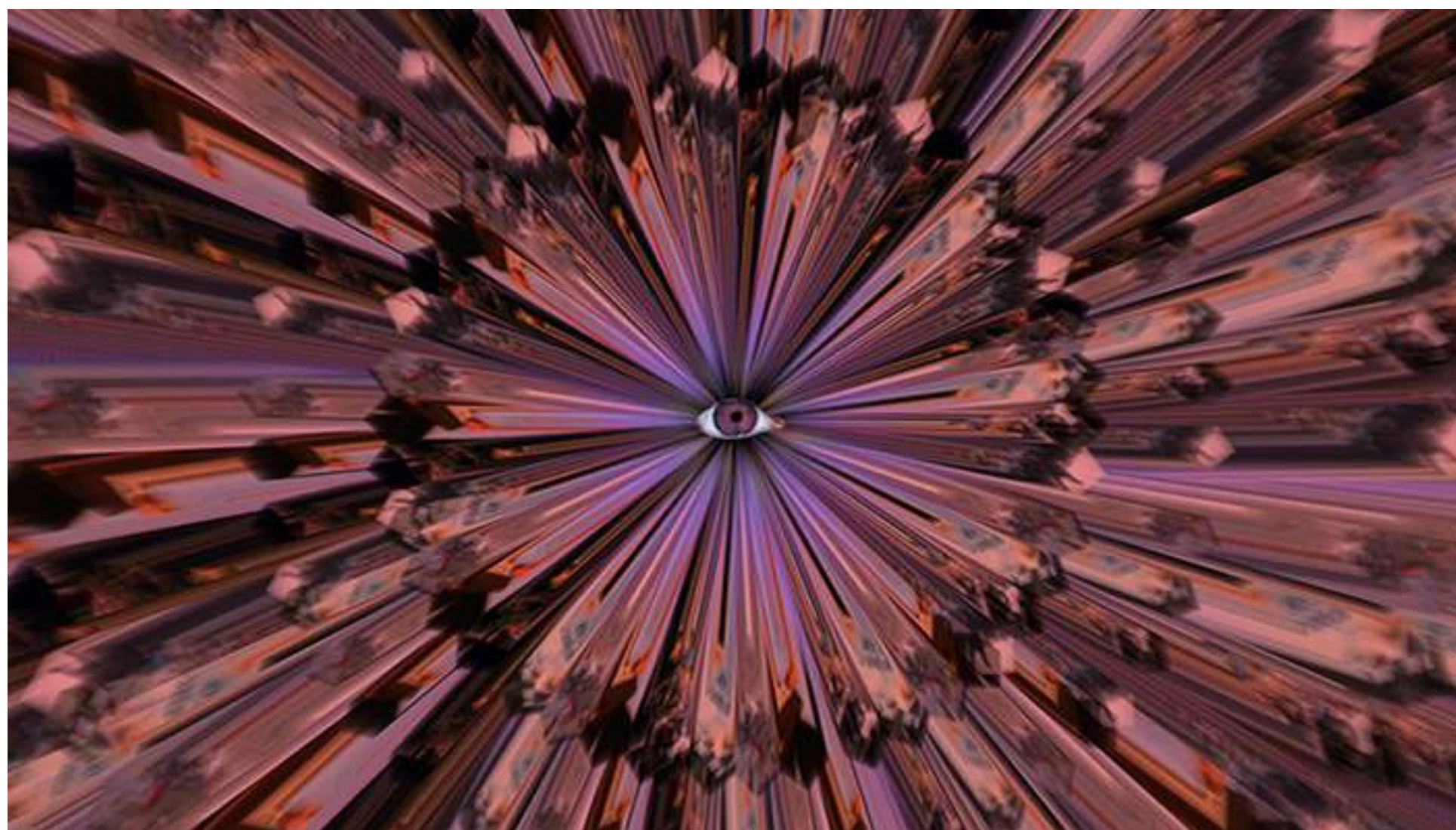
Processing 3.0, mixed media

1. SPECIESISM | AGEISM | RACISM

Todos partilhamos três afirmações universais: Eu sou. Eu vivo. Eu morro. No entanto, os humanos desenvolveram a crença de que decidir cuja vida é mais merecedora, importante ou digna de preservação é normal e ético. Historicamente, julgamentos baseados em etnia, cor da pele ou gênero são tendenciosos e frequentemente apoiados por fações dominantes, levando à opressão de fações mais fracas. Este preconceito está enraizado em fobias contra diferenças de gênero, cor da pele, idade ou espécie. Ver um rosto muitas vezes leva a uma rotulagem automática: negro, asiático, ovelha, cão, mulher, rapaz, etc. Mas e se não fosse tão simples? Speciesism | Ageism | Racism (SAR) é uma obra de videoarte generativa que enfatiza a riqueza fundamental da diversidade. Cria sequências de máscaras totemizadas a partir de fotos de pessoas e animais, livres de preconceito e significado intencional, deixando as interpretações para o público. Enraizado no folclore tradicional e na prática artesanal ancestral de criar máscaras e totens, SAR incorpora ainda conceitos de "loop" e montagem métrica. Ao remover a capacidade de identificar consistentemente a espécie, idade, raça ou gênero, a obra promove uma apreciação estética disruptiva. Ela desafia as ideologias e políticas de superioridade de grupo. SAR celebra a riqueza da diversidade - bocas grandes ou pequenas, dois ou quatro olhos, pelagem multicolorida, aparências que desafiam o gênero, pele lisa ou rugosa, jovem ou velho, feliz ou zangado. Todos estes elementos são remisturados numa exibição vibrante de formas de vida diversas. As máscaras generativas são ladeadas por amostras dos rostos utilizados na sua construção, semelhantes a placas de Petri, contendo todas as combinações culturais e naturais. Este cenário diverso é reforçado por uma banda sonora em tempo real feita de ritmos étnicos, instrumentos, sons atmosféricos e vozes humanas afirmando "EU SOU" em diferentes línguas. SAR oferece uma experiência audiovisual participativa, hipnótica, rítmica e generativa, com uma mensagem antidiscriminatória contra o especismo, o etarismo e o racismo. A obra é apresentada como uma captura em tempo real da execução do sistema generativo.

1. SPECIESISM | AGEISM | RACISM

We all share three universal claims: I am. I live. I die. However, humans have developed the belief that deciding whose life is more deserving, important, or worthy of preservation is normal and ethical. Historically, judgments based on ethnicity, skin color, or gender are biased and often supported by dominant groups, leading to the oppression of weaker factions. This bias is rooted in phobias against differences in gender, skin color, age, or species. Seeing a face often leads to automatic labeling: black, Asian, sheep, dog, woman, boy, etc. But what if it were not so simple? Speciesism | Ageism | Racism (SAR) is a generative cinematic artwork that emphasizes the fundamental richness of diversity. It creates sequences of totemized masks from photos of people and animals, free from bias and intended meaning, leaving interpretations to the audience. Rooted in traditional folklore and the global art of mask and totem making, SAR incorporates concepts of “loop” and metric montage. By removing the ability to consistently identify species, age, race, or gender, the artwork promotes a disruptive aesthetic appreciation. This challenges the ideologies and politics of group superiority. SAR celebrates the richness of diversity—large or small mouths, two or four eyes, multi-colored fur, gender-bending looks, smooth or rugged skin, young or old, happy or enraged. All these elements are remixed into a vibrant display of diverse life forms. The generated masks are surrounded by samples of the faces used in their construction, akin to Petri dishes containing all the cultural and natural combinations. This diverse setting is enhanced by a real-time soundtrack made from ethnic rhythms, instruments, atmospheric sounds, and human voices stating “I AM” in different languages. SAR offers a participatory, hypnotic, rhythmic, and generative audio-visual experience with an anti-discriminatory message countering speciesism, ageism, and racism. The artwork is presented as a real time render of the generative system.



2. G.O.D. - GENERATIVE OMINOUS DATASET

Pedro Alves da Veiga

2023

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 15:07

Processing 4.0, mixed media

2. G.O.D. - GENERATIVE OMINOUS DATASET

As representações artísticas de Deus na tradição cristã ocidental estão principalmente ligadas à visão. Como as representações figurativas são habitualmente de entidades corpóreas, a natureza triádica de Deus – Pai, Filho e Espírito Santo – sempre desafiou essa abordagem. Frequentemente, existem representações estilizadas dessa natureza, encapsulando um olho (o olho de Deus, que tudo vê) num triângulo. G.O.D. | Generative Ominous Dataset é uma obra de arte generativa que explora uma interpretação convergente de uma “tríade” de conceitos-chave: (1) DATA = GOD – Recentes avanços em Difusão Estável e Redes Adversariais Generativas, bem como no Processamento de Linguagem Natural, tornaram os sistemas de Inteligência Artificial (IA) altamente acessíveis e populares. Esses sistemas geram texto complexo e imagens de alta qualidade com base em pedidos descritivos. O sucesso dessas IA deve-se aos vastos datasets utilizados para treiná-las, muitas vezes obtidos sem autorização. Assim, o “olho que tudo vê” traduz o atual endeusamento dos dados e da sua recolha. (2) OMINOUS DATASET – O dataset usado por G.O.D. consiste em imagens obtidas da Internet, num processo semelhante ao dos sistemas de IA, desconsiderando possíveis violações de direitos autorais. O termo “OMINOUS DATASET” reflete as suas origens, pois a obra visa incentivar o debate sobre a ética na recolha de dados. As imagens escolhidas para G.O.D. retratam o pior do Antropoceno: violência, guerra, destruição, conflitos, assédio, crueldade, protestos, repressão violenta e desastres naturais. No entanto, G.O.D. altera profundamente as imagens originais, tornando-as irreconhecíveis antes de usá-las para construir as radiâncias generativas que caracterizam esteticamente a obra. (3) EPIFANIA GENERATIVA – G.O.D. oferece resplendores infinitos de iluminação generativa, como surtos de epifanias hipnóticas, combinando simetria e caos nas revelações estéticas. A apreciação cognitiva do público é constantemente estimulada e relaxada. Como instalação generativa, G.O.D. consiste num fluxo contínuo de padrões únicos, como uma sucessão infinita de epifanias, proporcionando uma experiência quase arrebatadora, uma inundação sensorial do divino. Aqui a obra é apresentada enquanto videoarte generativa, resultando de uma captura em tempo real do sistema generativo.

2. G.O.D. - GENERATIVE OMINOUS DATASET

Artistic representations of God in the Western Christian tradition are primarily linked to vision. As figurative representations usually depict corporeal entities, the triadic nature of God – Father, Son, and Holy Spirit – has always challenged this approach. Often, there are stylised representations encapsulating an eye (the all-seeing eye of God) within a triangle. G.O.D. | Generative Ominous Dataset is a generative artwork that explores a convergent interpretation of a “triad” of key concepts: (1) DATA = GOD – Recent advances in Stable Diffusion and Generative Adversarial Networks, as well as in Natural Language Processing, have made Artificial Intelligence (AI) systems highly accessible and popular. These systems generate complex text and high-quality images based on descriptive prompts. The success of these AIs is due to the vast datasets used to train them, often obtained without authorisation. Thus, the “all-seeing eye” translates the current deification of data and its collection. (2) OMINOUS DATASET – The dataset used by G.O.D. consists of images obtained from the Internet, in a process similar to AI systems, disregarding potential copyright violations. The term “OMINOUS DATASET” reflects its origins, as the artwork aims to encourage debate on the ethics of data collection. The images chosen for G.O.D. depict the worst of the Anthropocene: violence, war, destruction, conflict, harassment, cruelty, protests, violent repression, and natural disasters. However, G.O.D. deeply alters the original images, making them unrecognisable before using them to construct the generative radiances that aesthetically characterise the artwork. (3) GENERATIVE EPIPHANY – G.O.D. offers infinite resplendence of generative illumination, like bursts of hypnotic epiphanies, combining symmetry and chaos in aesthetic revelations. The cognitive appreciation of the audience is constantly stimulated and relaxed. As a generative installation, G.O.D. consists of a continuous flow of unique patterns, like an infinite succession of epiphanies, providing an almost rapturous experience, a sensory flood of the divine. Here, the artwork is presented as generative video art, resulting from a real-time capture of the original generative system.



3. ALCHIMIA

Pedro Alves da Veiga

2017-2018

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 09:38

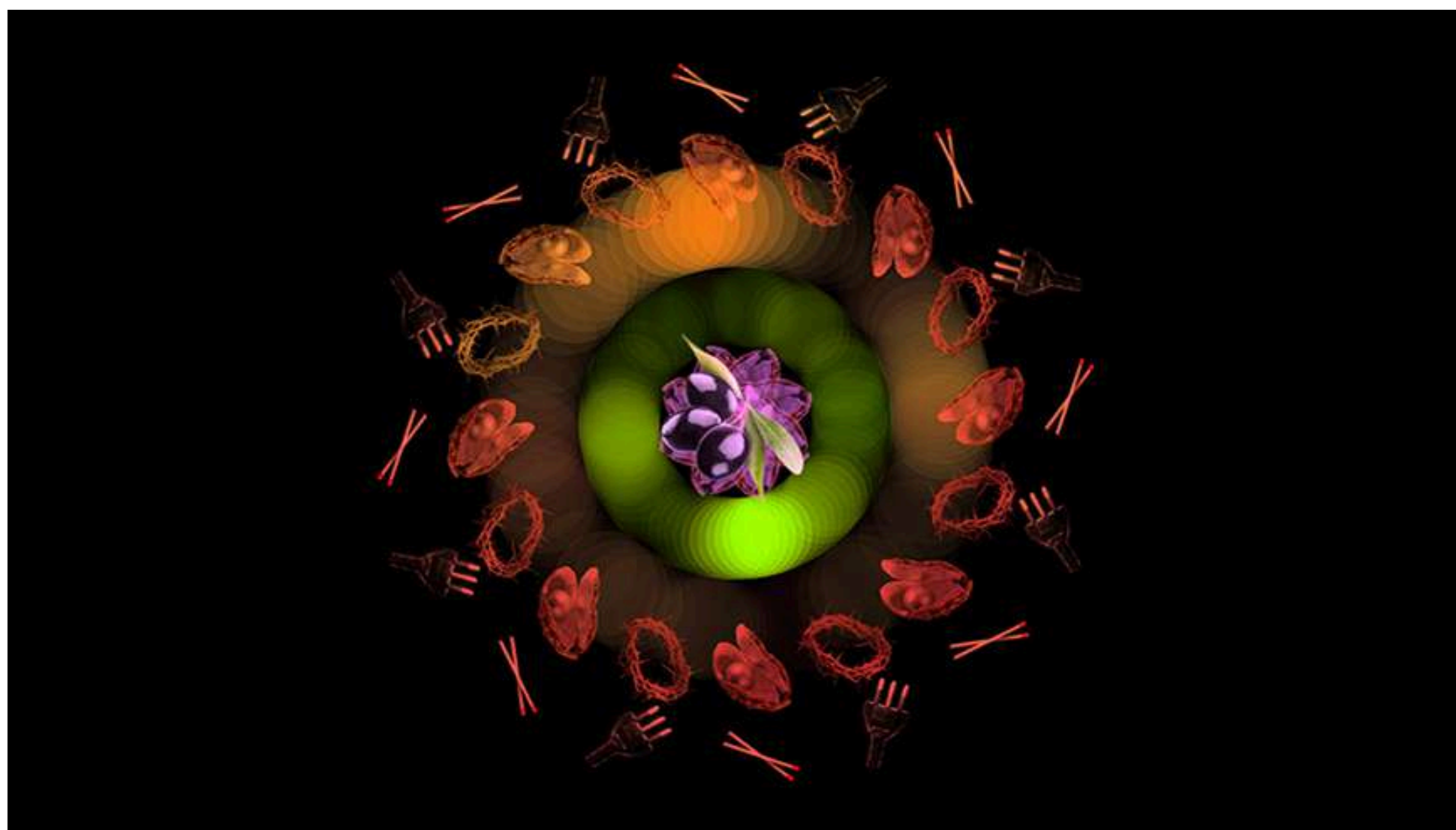
Processing 3.0, mixed media

3. ALCHIMIA

Uma transmutação misteriosa ou inexplicável, um processo aparentemente mágico de transformação, criação ou combinação. Num mundo onde as câmaras são onnipresentes, a nossa relação com a representação digital de nós mesmos é frequentemente resumida à selfie, preparada como um espelho no qual projetamos uma visão controlada do nosso "eu", com pose, iluminação e expressão ajustadas para partilha. Alchimia é uma instalação interativa que acentua essa relação ao focar se exclusivamente no rosto do observador. Este rosto torna-se o centro das atenções, independentemente da posição espacial em relação ao sistema, mas essa posição influencia outros parâmetros da representação e transmutação. Alchimia explora a nossa relação com "o outro" e transforma o rosto do observador, alterando a sua expressão, género, aplicando máscaras e tornando os traços difusos, masculinos, femininos, jovens ou velhos. A obra apela a uma expressividade exacerbada, incentivando a busca de múltiplos "eus" que transcendem a compostura da selfie, explorando diversas expressões e identidades possíveis. A banda sonora de Alchimia é gerada em tempo real e acentua o crescendo da obra, conduzindo a uma revelação oracular que culmina cada ciclo. A versão videoarte desta instalação é uma captura em tempo real de uma execução do sistema com o autor como fonte de interação.

3. ALCHEMIA

A mysterious or inexplicable transmutation, an apparently magical process of transformation, creation, or combination. In a world where cameras are omnipresent, our relationship with our digital representation is often reduced to the selfie, prepared like a mirror in which we project a controlled vision of our "self" with pose, lighting, and expression adjusted for sharing. Alchimia is an interactive installation that accentuates this relationship by focusing exclusively on the observer's face. This face becomes the centre of attention, regardless of its spatial position relative to the system, but that position influences other parameters of the representation and transmutation. Alchimia explores our relationship with "the other" and transforms the observer's face, altering its expression, gender, applying masks, and making the features diffuse, masculine, feminine, young, or old. The work calls for an exaggerated expressiveness, encouraging the search for multiple "selves" that transcend the composure of the selfie, exploring various possible expressions and identities. The soundtrack of Alchimia is generated in real-time and accentuates the crescendo of the work, leading to an oracular revelation that culminates each cycle. The video art version of this installation is a real-time capture of a system execution with the author as the source of interaction.



4. OMMANDALA

Pedro Alves da Veiga

2018-2019

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 10:04

Processing 3.0, mixed media

4. OMMANDALA

A mandala é um símbolo espiritual e ritual nas religiões hindus, representando o universo e construída de acordo com regras específicas, tal como a arte generativa. Originalmente, as mandalas eram usadas para focalizar a atenção dos praticantes, como ferramentas de orientação e para estabelecer um espaço sagrado, ajudando na indução de tranSES. Nas últimas décadas, o mundo ocidental apropriou-se do termo para designar diagramas, mapas ou padrões geométricos que representam o cosmos ou um microcosmo de forma metafísica ou simbólica. A criação interativa de mandalas, tanto orgânicas quanto geométricas, pode ser uma experiência não apenas estética, mas também um estado de consciência pessoal, de entretenimento ou meditação, seja alegre ou hipnótica. OMMANDALA é uma representação do nosso “cosmos” doméstico. Embora seja uma instalação lúdica, também estimula a nossa tendência genética de atribuir significado a símbolos. Usando representações visuais de objetos como uma cadeira, uma sardinha ou um par de sapatos de senhora, os significados destes pequenos cosmos são frequentemente absurdos, mas mesmo assim confrontam-nos com a proliferação de objetos nas nossas vidas, cuja função e papel podem e devem ser questionados. Como instalação interativa, OMMANDALA reage aos sons captados, utilizando propriedades como intensidade, frequência e timbre para ajustar vários parâmetros, desde a escolha das imagens até à velocidade de rotação e cor. A versão videoarte é uma captura do sistema em tempo real, reagindo ao som ambiente que acompanha as imagens.

4. OMMANDALA

The mandala is a spiritual and ritual symbol in Hindu religions, representing the universe and constructed according to specific rules, much like generative art. Originally, mandalas were used to focus the attention of practitioners, as tools for guidance, and to establish a sacred space, aiding in the induction of trances. In recent decades, the Western world has appropriated the term to refer to diagrams, maps, or geometric patterns that represent the cosmos or a microcosm in a metaphysical or symbolic way. The interactive creation of mandalas, both organic and geometric, can be an experience that is not only aesthetic but also a personal state of consciousness, entertainment, or meditation, whether joyful or hypnotic. OMMANDALA is a representation of our domestic "cosmos." While it is a playful installation, it also stimulates our genetic tendency to derive meaning from symbols. Using visual representations of objects such as a chair, a sardine, or a pair of women's shoes, the meanings of these small cosmoses are often absurd, but even in this condition, they confront us with the proliferation of objects in our lives, whose function and role can and should be questioned. As an interactive installation, OMMANDALA responds to captured sounds, using properties such as intensity, frequency, and timbre to adjust various parameters, from the choice of images to their rotation speed and colour. The video art version is a real-time capture of the system, reacting to the ambient sound accompanying the images.



5. NO TIME, NO SPACE, ONLY FLOW

Pedro Alves da Veiga

2017-2024

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 07:39

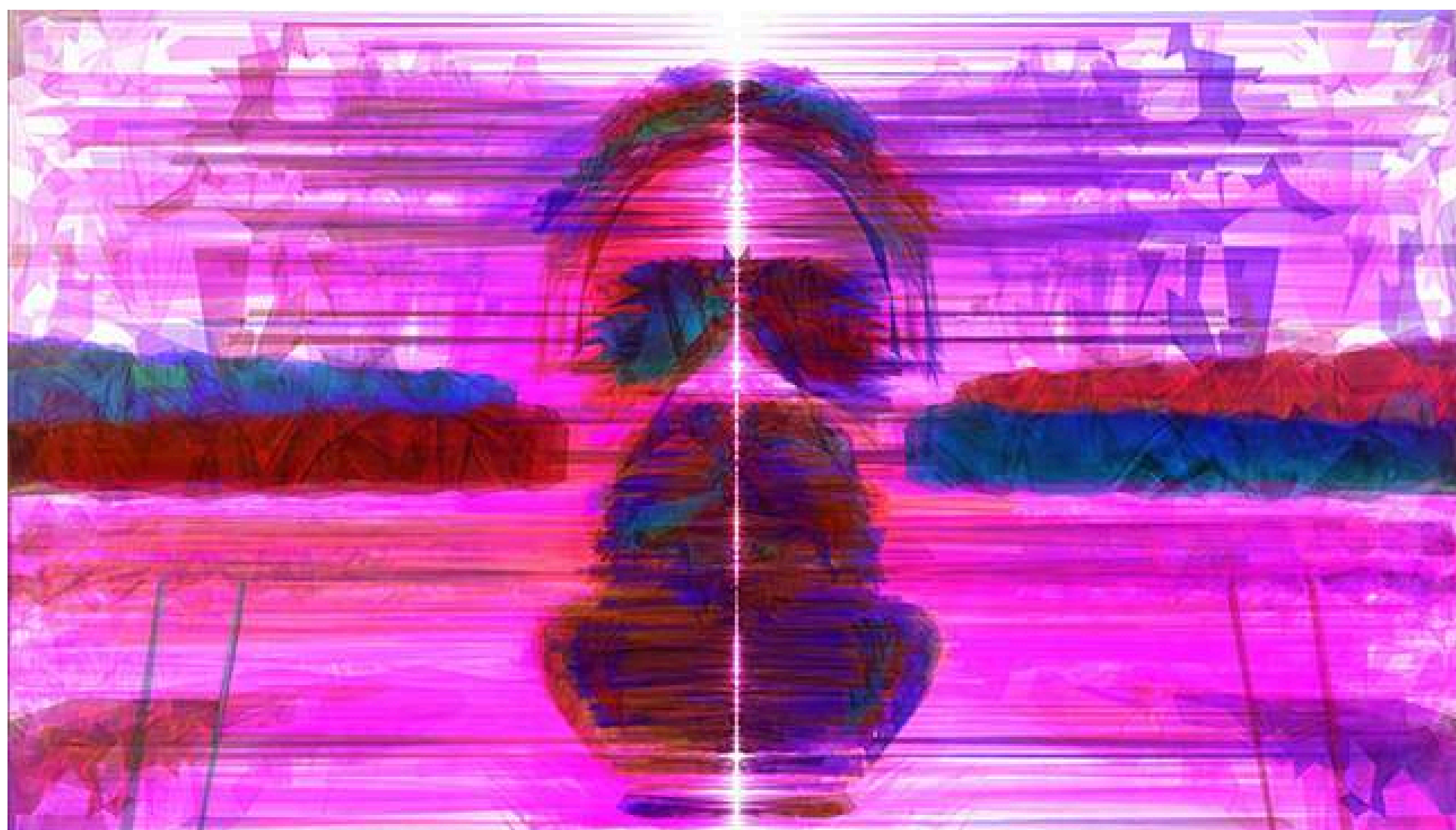
Processing 4.0, mixed media

5. NO TIME, NO SPACE, ONLY FLOW

Esta obra de arte generativa interativa decompõe um stream de vídeo capturado em tempo real pela webcam do computador, para produzir uma composição semelhante a um mosaico, mudando continuamente de tamanho, rotação e velocidade. Ao intercalar o momento atual com fotogramas previamente capturados e guardados, cria uma experiência visual dinâmica que desafia as percepções tradicionais de tempo e espaço. Cada fotograma é calculado como uma descontinuidade espacial, e a sua sequência não garante um mapeamento linear e preciso do tempo, resultando assim num fluxo hipnótico onde a continuidade é interrompida. A composição torna-se uma tapeçaria fluida de fragmentos visuais, refletindo a natureza não linear da memória humana. Tal como as nossas memórias muitas vezes se entrelaçam e sobrepõem, desencadeando recordações de outros tempos e lugares, esta obra de videoarte esbate as linhas entre o imediato e o recordado, o agora e o então, o espaço que é e o espaço que foi. O resultado é uma representação evocativa da mente humana e do seu fluxo contínuo de ideias, pensamentos e memórias. O espaço dissolve-se no tempo dentro deste mosaico digital, desdobrando-se numa série de momentos interconectados, tal como os fragmentos das nossas reflexões interiores. Esta exploração artística espelha a forma como a nossa consciência navega pelas camadas de experiências passadas, reconfigurando e redefinindo constantemente a nossa compreensão do presente. Ao perturbar o fluxo convencional de tempo e espaço, a obra oferece um comentário sobre a fluidez da percepção humana, encorajando uma contemplação mais profunda das complexidades da memória e da identidade.

5. NO TIME, NO SPACE, ONLY FLOW

This interactive generative artwork decomposes a real-time video feed captured by the computer webcam to produce a live mosaic-like composition, perpetually changing in size, rotation, and speed. By intermixing the actual moment with previously captured and saved frames, it creates a dynamic visual experience that challenges traditional perceptions of time and space. Each frame is rendered as a spatial discontinuity, and their sequence does not ensure an accurate linear mapping of time, thus resulting in a hypnotic flow where continuity is disrupted. The composition becomes a fluid tapestry of visual fragments, reflecting the non-linear nature of human memory. Just as our memories often intertwine and overlap, triggering recollections of other times and places, this artwork blurs the lines between the immediate and the recalled, the now and the then, the space this is and the space that was. The result is an evocative rendition of the human mind and its continuous flow of ideas, thoughts, and memories. Space dissolves into time within this digital mosaic, as it unfolds into a series of interconnected moments, much like the fragments of our inner reflections. This artistic exploration mirrors the way our consciousness navigates through the layers of past experiences, constantly reshaping and redefining our understanding of the present. By disrupting the conventional flow of time and space, the artwork offers a commentary on the fluidity of human perception, encouraging a deeper contemplation of the complexities of memory and identity.



6. 3X0šAMán

Pedro Alves da Veiga

2018-2024

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 06:21

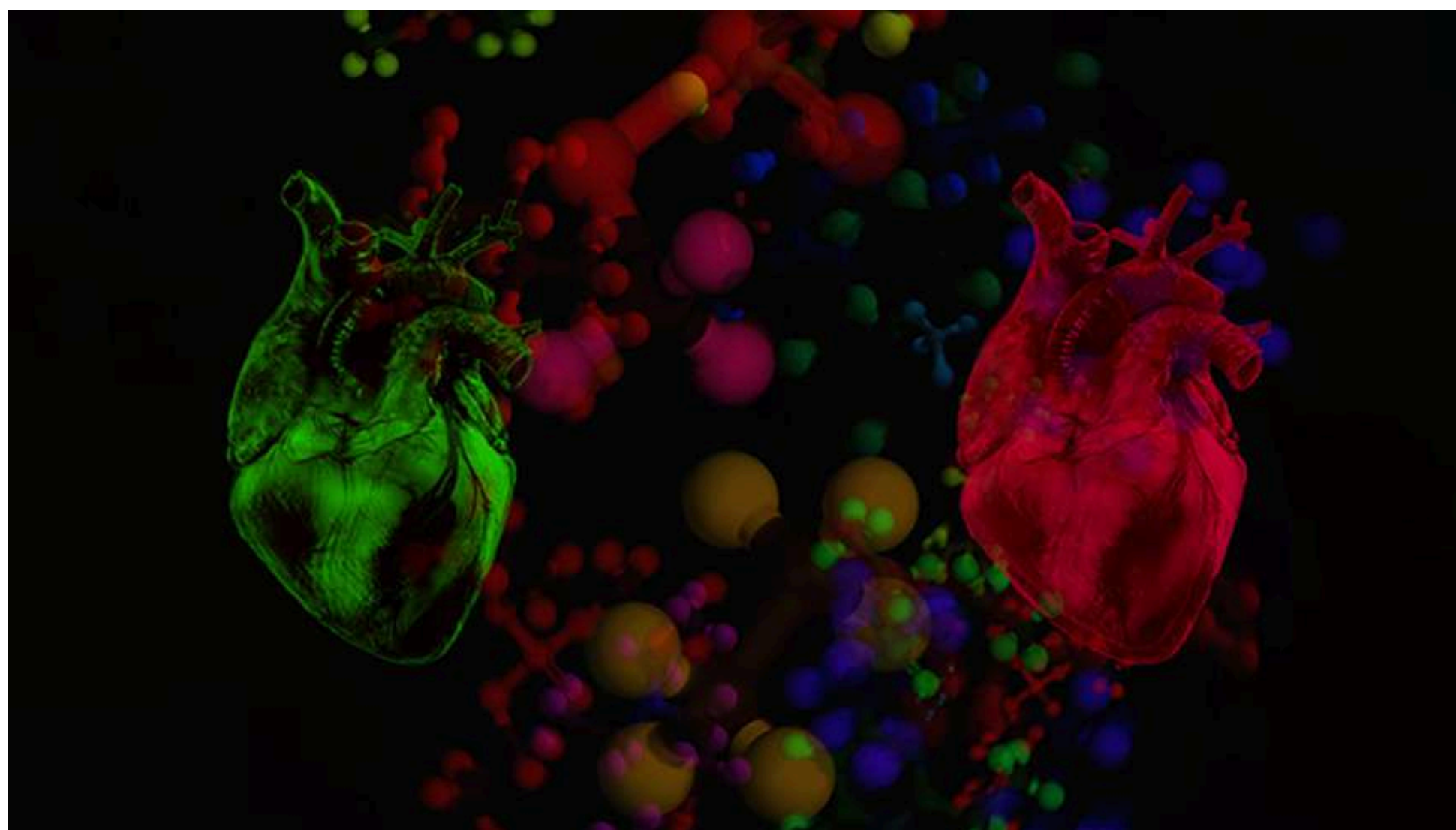
Processing 4.0, mixed media

6. 3X0šAMÁN

3X0šAMÁN (pronunciado exo-xamã) é um estudo sobre o poder transformador de um sistema generativo, que converte uma pessoa comum num xamã digital. Este projeto utiliza as capacidades de técnicas computacionais avançadas para capturar e manipular as imagens de um indivíduo diante de um computador e respetiva webcam. À medida que estas imagens são transformadas num fluxo geométrico e psicadélico de triângulos e linhas, a representação visual transcende o comum, criando uma experiência imersiva irreal. Este processo não só constrói uma estética visual, mas também tem um impacto profundo no estado psicológico e emocional do interator. Os visuais dinâmicos e fluidos do sistema generativo funcionam como um espelho, refletindo e fomentando uma versão transformada e sobrenatural do indivíduo. Este reflexo obriga a pessoa a envolver-se com a sua nova identidade digital, explorando e abraçando o papel de xamã dentro desta performance virtual. A interação entre o eu e o seu contraponto digital cria um poderoso ciclo de feedback, onde as fronteiras entre o real e o virtual se tornam indistintas, conduzindo a uma forma única de autoexploração e expressão. A versão videoarte é uma captura em tempo real de uma performance do sistema com o autor.

6. 3X0šAMÁN

3X0šAMÁN (pronounced exo-shaman) is a study on the transformative power of a generative system, turning an ordinary person into a digital shaman. This artwork leverages the capabilities of advanced computational techniques to capture and manipulate the images of an individual standing in front of a computer equipped with a webcam. As these images are transformed into a geometrical, psychedelic flow of triangles and lines, the visual representation transcends the ordinary, creating an immersive and otherworldly experience. This process not only creates the artwork's visual aesthetics but also has a profound impact on the psychological and emotional state of the interactor. The generative system's dynamic and fluid visuals serve as a mirror, reflecting and fostering a transformed and supernatural version of the individual. This reflection compels the person to engage with their new digital identity, exploring and embracing the role of the shaman within this virtual performance. The interplay between the self and its digital counterpart creates a powerful feedback loop, where the boundaries between the real and the virtual blur, leading to a unique form of self-exploration and expression. The video art version is a real time capture of a runtime performance with the author.



7. YOU&ME (A infinita constelação dos nossos sentidos)

Pedro Alves da Veiga

2018

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 12:41

Processing 4.0, mixed media

Créditos: Casimiro de Brito, O Amigo, in "Jardins de Guerra" (utilização autorizada pelo autor)

7. YOU&ME (A INFINITA CONSTELAÇÃO DOS NOSSOS SENTIDOS)

You&Me (a infinita constelação dos nossos sentidos) é um projeto de arte generativa, inicialmente concebido enquanto instalação interativa e lúdica, destinado a dois participantes, e agora apresentado como videoarte generativa. Surgiu como resposta ao crescente encapsulamento dos indivíduos em microcosmos tecnológicos, incapazes de se libertarem dos seus smartphones, que tudo mediam e interligam. Essa hiperconexão parece sobrepor-se às ligações diretas e físicas, não mediadas pela tecnologia, entre indivíduos no mesmo espaço, com o mundo ao redor, ou com as obras de arte em exposição. Parece existir um imperativo de capturar fotografias ou vídeos em vez de usufruir das sensações diretas. Neste projeto, dois indivíduos são simbolicamente representados por animações realistas de dois corações humanos. O coração, símbolo da vida, que bombeia o sangue por todo o corpo, também simboliza as diversas formas de interligação humana: amizade, amor, paixão, partilha de gostos, entre outras. Inicialmente, os corações estão separados e flutuam num ambiente repleto de moléculas dos compostos químicos mais relevantes para a "química" humana: dopamina, oxitocina e serotonina. Quando a ligação física é forte, os corações aproximam-se e explodem euforicamente nos versos do poema "O Amigo" de Casimiro de Brito, que encerram uma rica simbologia imagética. Nesta versão, os versos foram rearranjados para melhor comporem o cenário conceptual e imagético:

O Amigo

Um amigo, o primeiro amigo dentro da
nuvem de um sonho.

O impossível toca-nos as mãos
subitamente - o fogo, a flor concêntrica de
planetas no exílio.

Na terra do silêncio os frutos caem de sua
própria vontade.

Ao coração das coisas, ao jugo das cores
da memória, ao pequeno desvio da sombra
no deserto...

...ao amor que nos alimenta de morte
à morte que morre conosco

...opomos a infinita constelação dos
nossos sentidos

7. YOU&ME (A INFINITA CONSTELAÇÃO DOS NOSSOS SENTIDOS)

You&Me (the infinite constellation of our senses) is a generative art project, initially conceived as an interactive and playful installation, designed for two participants, and now presented as generative video art. It emerged as a response to the increasing encapsulation of individuals within technological microcosms, unable to free themselves from their smartphones, which mediate and interconnect everything. This hyperconnection seems to overshadow direct, physical connections between individuals in the same space, with the world around them, or with the artworks on display. There appears to be an imperative to capture photographs or videos instead of enjoying direct sensations. In this project, two individuals are symbolically represented by realistic animations of two human hearts. The heart, a symbol of life, pumping blood throughout the body, also symbolises various forms of human connection: friendship, love, passion, sharing interests, among others. Initially, the hearts are separated and float in an environment filled with molecules of the most relevant compounds for human "chemistry": dopamine, oxytocin, and serotonin. When the physical connection is strong(er), the hearts draw closer and euphorically explode into the verses of the poem "The Friend" by Casimiro de Brito, which encapsulate a rich symbolic imagery. In this version, the verses have been rearranged to better compose the conceptual and visual setting:

The Friend

A friend, the first friend within the
cloud of a dream.

The impossible suddenly touches our
hands - the fire, the concentric flower of
planets in exile.

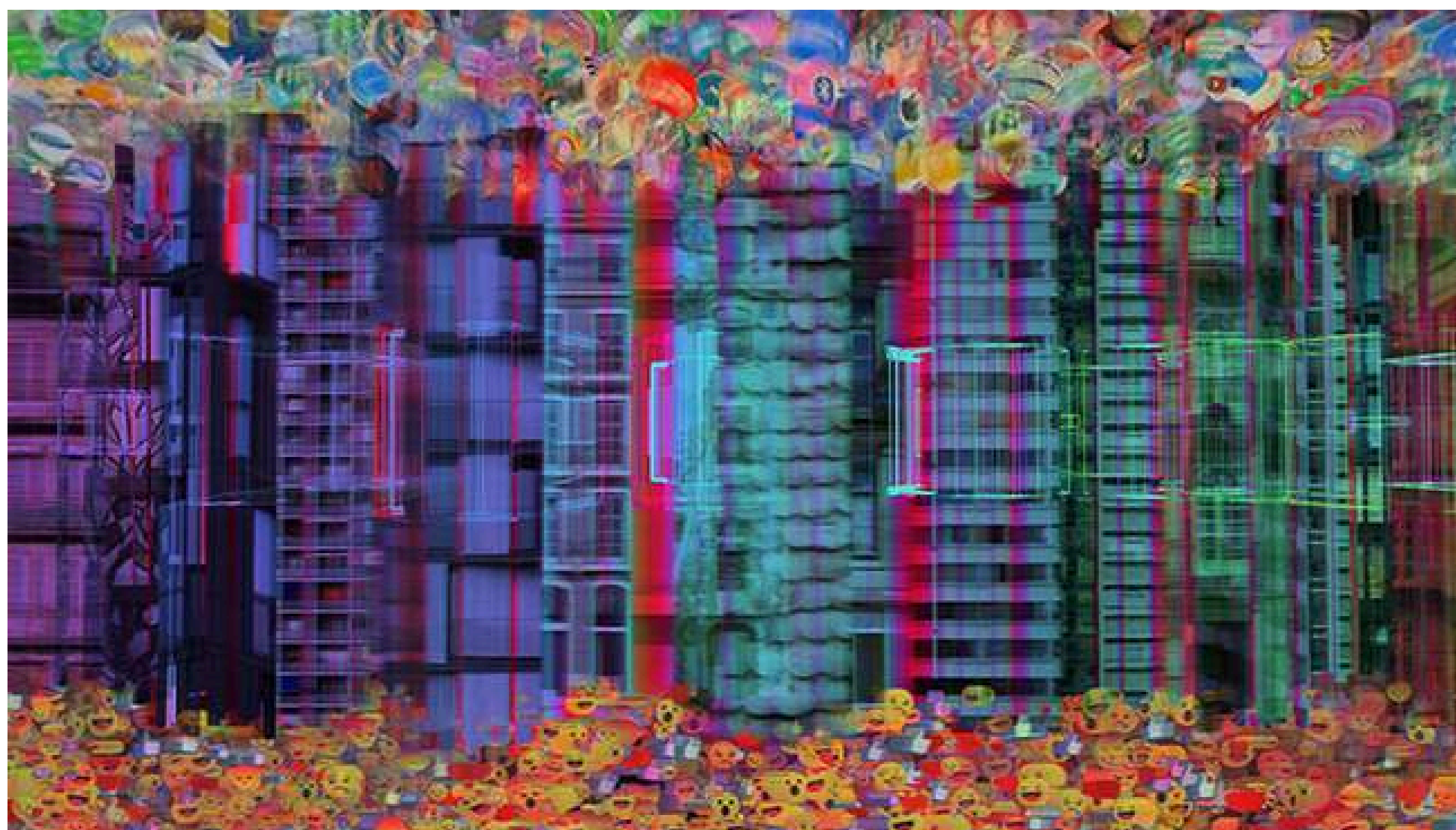
In the land of silence, the fruits fall of their
own will.

To the heart of things, to the yoke of the
colours of memory, to the small deviation of
the shadow in the desert...

...to the love that feeds us with death,
to the death that dies with us

...we oppose the infinite constellation
of our senses.

Casimiro de Brito, in "Gardens of War"



8. POST-DIGITAL CITY

Pedro Alves da Veiga

2023

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 02:33

Processing 4.0, mixed media

8. POST-DIGITAL CITY

Post-Digital City é uma obra de videoarte gerativa ambiental, inteiramente codificada em Processing. Retrata o conceito do autor de uma cidade pós-digital, com as suas transformações inevitáveis e constantes a diferentes níveis e velocidades. Assim, o ecrã está dividido em três áreas principais: (1) A "paisagem urbana", que ocupa a parte central do ecrã, com os seus edifícios em constante mutação, onde o velho cede lugar ao novo, e as tendências arquitetónicas promovem o exibicionismo e a renovação. Mas a decadência também se instala, com casas e espaços públicos abandonados, cujas ruínas colapsam e são cobertas por vegetação, enquanto as áreas verdes são avidamente ocupadas por novas construções inteligentes, anunciadas e compradas online. Observamos estas fusões como muitas vezes acontece quando viajamos de autocarro, elétrico ou comboio e apenas vislumbramos estas imagens de relance. (2) A "nuvem" pairando sobre a paisagem urbana, com a sua multitude de marcas, serviços, vigilância, recolha de dados e propaganda, dependente de eletrónica cada vez mais complexa e centros de dados. Gravita sobre - e domina - a cidade pós-digital. (3) As "pessoas", em constante movimento físico pela cidade, utilizando um número cada vez maior de transportes com componente digital, desde trotinetes a táxis e autocarros. Mas as suas mentes também viajam virtualmente, através do uso constante dos seus dispositivos móveis sofisticados, redes sociais e aplicações. Paradoxalmente, as suas reações e emoções parecem tornar-se mais básicas e parametrizadas, ao contrário da crescente complexidade dos algoritmos e serviços que sustentam as suas vidas mundanas.

8. POST-DIGITAL CITY

Post-Digital City is an atmospheric generative video artwork, entirely coded in Processing. It depicts the author's concept of a post-digital city, with its inescapable and constant transformations occurring at different levels and speeds. Thus, the screen is divided into three main areas: (1) The "cityscape", which overtakes the central part of the screen, with its buildings in constant mutation, the old giving way to the new, where architectural trends foster exhibitionism and renewal. But decay also sets in, as homes and public spaces are abandoned, their ruins collapse and are covered in vegetation, while green areas are greedily overtaken by new smart-building constructions, advertised and purchased online. We watch them merge into one another, as if often happens when we are travelling by bus, tram or train and only catch glimpses from the corner of our eyes. (2) The "cloud", looming over the cityscape, with its multitude of brands, services, surveillance, data gathering and hype, relying on increasingly more intricate electronics and data centres. It gravitates over - and dominates - the post-digital city. (3) The "people", in constant physical motion through the city, using an increasingly larger number of transports with a digital component, from scooters to taxis and buses. But their minds also travel virtually, through the constant use of their sophisticated mobile devices, social networks and applications. Paradoxically their reactions and emotions appear to become more basic and parameterised, unlike the galloping elaboration of the algorithms and services behind their mundane lives.



9. SOLIS | SANGUINIS

Pedro Alves da Veiga

2023

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 11:50

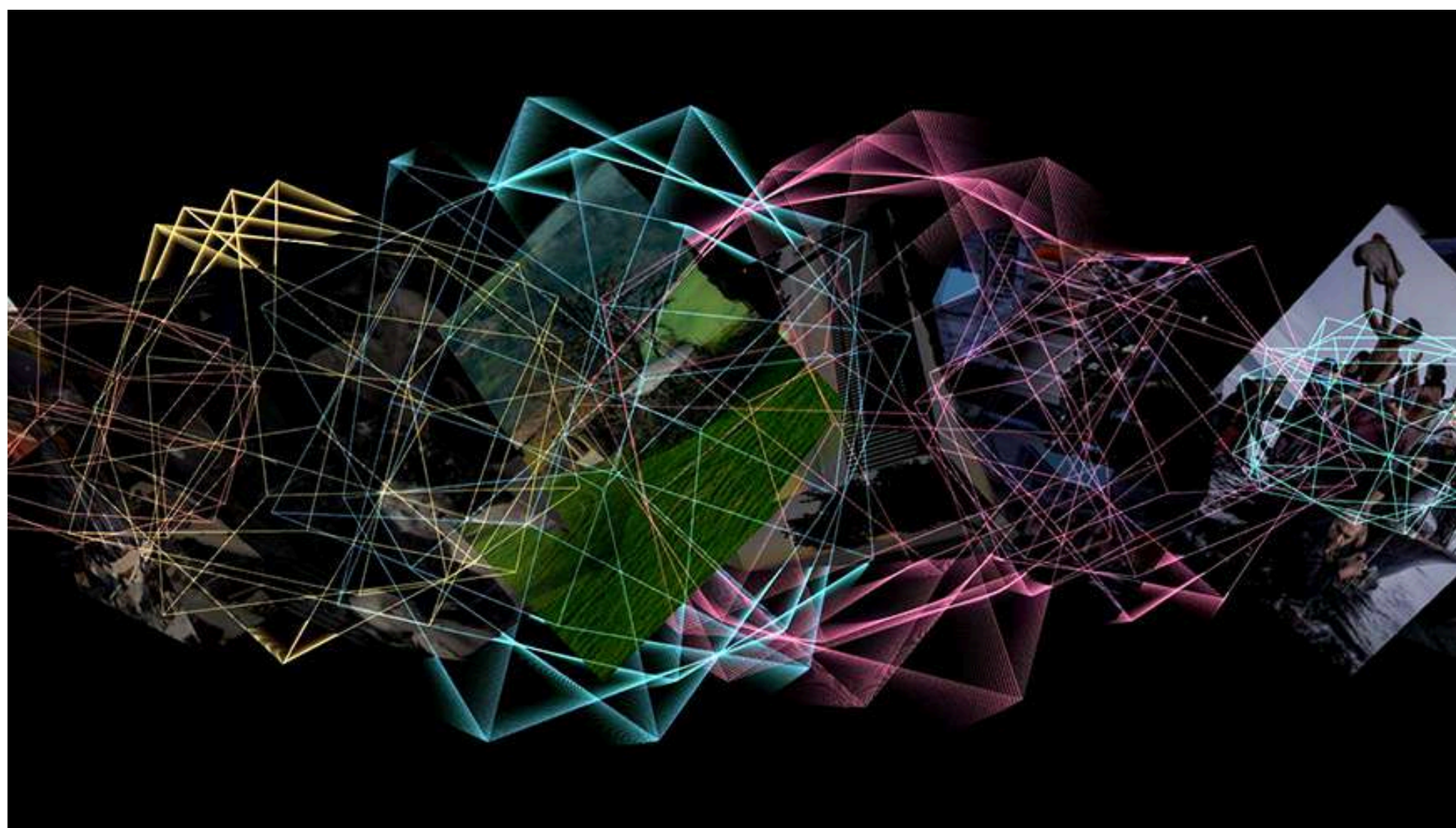
Processing P5.JS, mixed media

9. SOLIS | SANGUINIS

SOLIS | SANGUINIS é uma reflexão sobre o conceito de “pátria”, baseada nos princípios que determinam o direito à nacionalidade: Jus Solis (local de nascimento) e Jus Sanguinis (sangue). Estes princípios são aplicados de forma diferente no mundo e podem levar à existência de apátridas, como os judeus durante a 2ª Guerra Mundial, ou várias minorias étnicas não reconhecidas pelos estados onde vivem. O conceito de pátria pode gerar sentimentos de apego ou recusa, e a obra explora essa dualidade, apresentando afirmações e negações em combinações caóticas, convidando à reflexão sobre o posicionamento pessoal e o dos que são forçados a deixar suas pátrias devido a guerras, fome ou busca de uma vida melhor. A animação generativa desenvolve-se num plano que identifica o território (SOLIS) dentro da fronteira formada pelas letras da palavra PÁTRIA. Imagens aleatórias de fundo, recolhidas da Internet e processadas para obter efeitos de simetria, remetem para a identificação de territórios: doméstico, local, regional, universal. Sobre o território, encontram-se partículas representando células sanguíneas (SANGUINIS). Estas partículas movem-se pelo ecrã, sendo migrantes anónimos (cinzentos) fora da pátria, mas ganhando expressão e visibilidade dentro das suas fronteiras. As cores das partículas representam todas as bandeiras possíveis, variando em combinações. Ao atravessar as fronteiras para fora da pátria, os migrantes voltam ao anonimato, vistos como fonte de divergência cultural ou como invasores de um espaço privilegiado, ou ainda como mal amados que ousaram sair em busca de novas vidas, levando o sangue para outros solos. Esses “outros” seguem para longe das fronteiras, muitas vezes esquecendo-se da sua existência. O não-território, tudo o que fica fora da pátria, é, curiosamente, a pátria daqueles que nele vivem, bastando uma mudança de perspetiva.

9. SOLIS | SANGUINIS

SOLIS | SANGUINIS is a reflection on the concept of "homeland", based on the principles that determine the right to nationality: Jus Solis (place of birth) and Jus Sanguinis (blood). These principles are applied differently throughout the world and can lead to the existence of stateless individuals, such as Jews during the Second World War, or various ethnic minorities not recognized by the states or countries where they live. The concept of homeland can evoke feelings of attachment or rejection, and the artwork explores this duality, presenting affirmations and denials in chaotic combinations, inviting reflection on personal positioning and that of those forced to leave their homelands due to wars, famine, or the pursuit of a better life. The generative animation unfolds on a plane that identifies the territory (SOLIS) within the border formed by the letters of the word HOMELAND (PÁTRIA). Random background images, collected from the Internet and processed to achieve symmetry effects, refer to the identification of territories: domestic, local, regional, universal. On the territory, there are particles representing blood cells (SANGUINIS). These particles move across the screen, being anonymous migrants (grey) outside the homeland, but gaining expression and visibility within its borders. The colours of the particles represent all possible flags, varying in combinations. When crossing the borders out of the homeland, migrants return to anonymity, seen as a source of cultural divergence or as invaders of a privileged space, or even as unloved ones who dared to seek new lives, carrying their blood to other lands. These "others" venture far from the borders, often forgetting their existence. The non territory, everything outside the homeland, is, curiously, the homeland of those who live in it, requiring a change of perspective.



10. HANNO SPARATO CONTRO IL SOLE

Pedro Alves da Veiga

2021

(criação de novas a/r/cográficas inéditas 2024)

| 06:06

Processing 3.0, mixed media

10. HANNO SPARATO CONTRO IL SOLE

Este projeto, cujo título deriva do poema de Alfonso Gatto “Hanno sparato contro il sole” (dispararam contra o sol), capta a essência dos movimentos de resistência. A obra combina uma abordagem sincrónica e anacrónica, entrelaçando passado e presente. Ao pesquisar online imagens através de frases do poema juntamente com expressões contemporâneas como “máscaras faciais anti-COVID-19” e “movimentos anti-extremistas”, a introdução dessas imagens reflete as diversas formas de resistência atualmente. As imagens são dispostas em cubos tridimensionais, simbolizando diferentes eventos e tempos, esbatendo as linhas entre causa e efeito. Estas imagens foram processadas e tratadas digitalmente, criando um contexto etéreo semelhante aos ecos visuais desencadeados pelo poema. O movimento das estruturas geométricas simboliza a passagem do tempo, com mudanças de escala e velocidade de rotação indicando a importância subjetiva e objetiva dos eventos. Cada verso do poema desencadeia um novo conjunto de imagens, selecionadas aleatoriamente e por vezes sem relação com o texto encorajando os espectadores a encontrarem as suas próprias interpretações. Sobrepor as imagens com os versos adiciona profundidade, enquanto os versos que vão caindo ajudam a fornecer contexto entre linhas adjacentes. Esta apresentação dinâmica garante a reinterpretação contínua do poema, unindo gerações e mantendo a sua relevância ao longo do tempo. Captura a essência da resistência, tanto passada como presente, convidando os espectadores a refletir sobre a natureza em evolução da mudança social.

10. HANNO SPARATO CONTRO IL SOLE

This artwork, titled after Alfonso Gatto's poem "Hanno sparato contro il sole" (they shot at the sun), captures the essence of resistance movements. It combines a synchronic and anachronistic approach, intertwining past and present. By searching online for images using phrases from the poem alongside contemporary terms like "anti-COVID-19 facemasks" and "anti-extremist movements" the introduction of these found images reflects the diverse forms of resistance today. The visuals are arranged in three-dimensional cubes, symbolizing different events and times, blurring the lines between cause and effect. These images underwent various processes, to create an ethereal context akin to the visual echoes evoked by the poem. The movement of geometric structures is a symbol of the passage of time, with changes in scale and rotation speed marking the subjective and objective importance of events. Each verse of the poem triggers a new set of images, randomly selected and sometimes disconnected from the text, encouraging viewers to find their own interpretations. Overlaying the images with the verses adds depth, while the falling lines help provide context across adjacent verses. This dynamic presentation ensures the poem's continual reinterpretation, bridging generations and maintaining its relevance over time. It captures the essence of resistance, both past and present, inviting viewers to reflect on the evolving nature of social change.

INSTALAÇÕES
INTERATIVAS

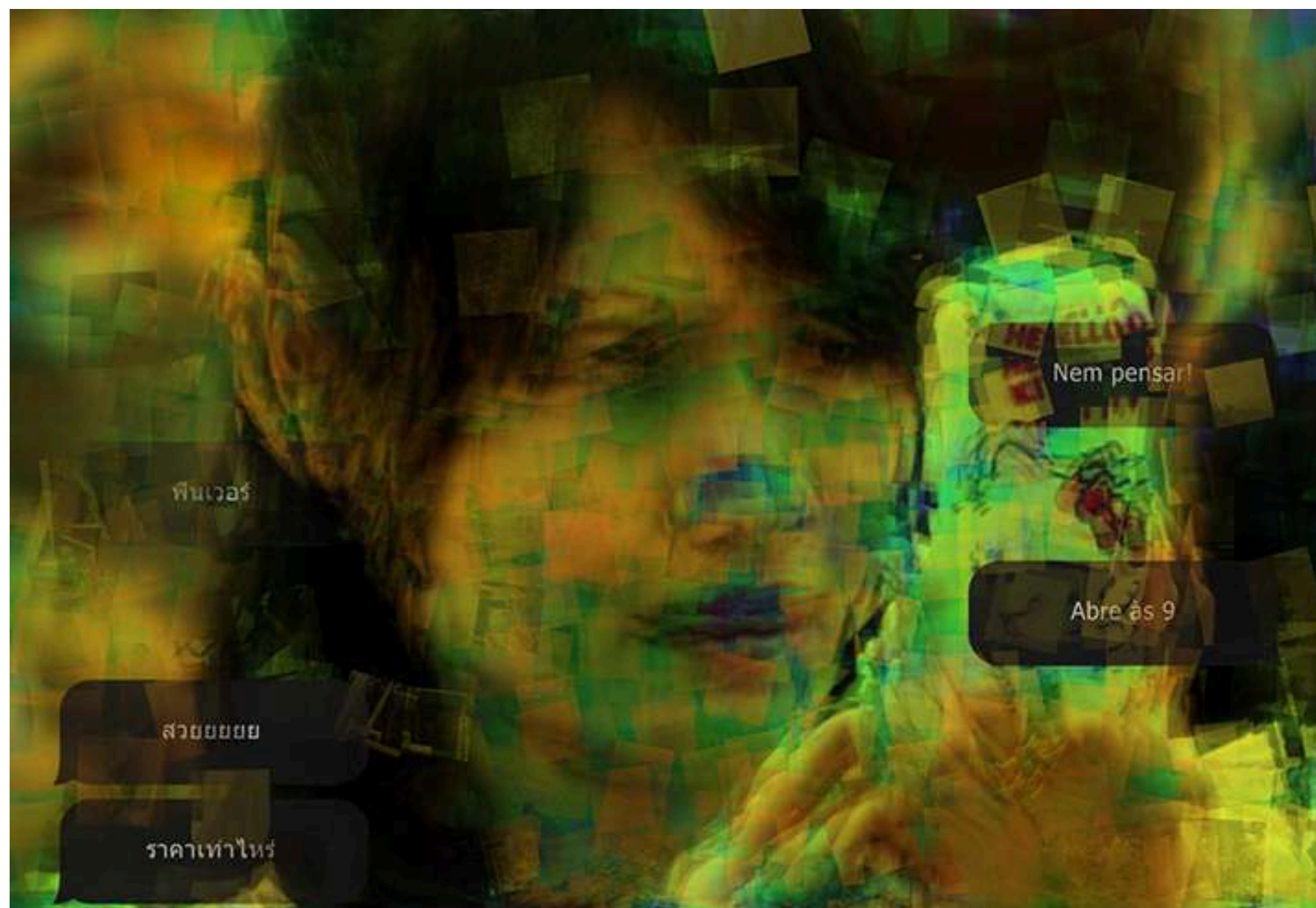
//

INTERACTIVE
INSTALLATIONS

DIGITALAB 0.1

SER - GENERATIVO

PEDRO ALVES DA VEIGA



1. HELLO

Pedro Alves da Veiga

2019

Processing 4.0, mixed media

1. HELLO

“Hello” é uma saudação, que inicia conexões em vários cenários, desde encontros durante viagens até diálogos digitais. Comunicação e transporte partilham paralelos intrigantes: os comboios ligam lugares distantes fisicamente, enquanto os dispositivos móveis conectam as pessoas virtualmente. No entanto, ambos também podem criar divisões, já que os carris dos comboios delimitam territórios e os dispositivos móveis desconectam os utilizadores dos seus ambientes físicos e próximos. Este artefacto desenvolve-se em torno de duas ideias-chave: (1) uma conversa móvel surreal, representada graficamente, entre duas pessoas, uma tailandesa e outra portuguesa, espelhando as interações globais diárias; (2) e a tendência humana para gerar significado a partir de inputs sensoriais díspares e incompletos, tentando reconstruir um diálogo do qual apenas uma parte é inteligível. Imagens desconstruídas de passageiros e cenários tailandeses, e paisagens sonoras portuguesas fundem-se numa jornada sensorial. O projeto mergulha os espectadores numa experiência transcontinental, onde estes se tornam simultaneamente sujeitos e condutores. Conforme os visitantes se movem diante da instalação, as suas ações influenciam a dinâmica audiovisual e o fluxo narrativo. Através de conversas fragmentadas e imagens reconstruídas como vislumbres de uma viagem de comboio, a obra promove a reflexão sobre a fluidez da percepção e a interligação das experiências humanas.

1. HELLO

“Hello” serves as a greeting, initiating connections in various scenarios, from travel encounters to digital dialogues. Communication and transportation share intriguing parallels: trains link distant places physically, while mobile devices connect people virtually. Yet, both can also create divisions, as train tracks delineate territories and mobile devices detach users from immediate surroundings. This art project revolves around two key ideas: (1) a surreal mobile conversation depicted graphically, between two persons, a Thai and a Portuguese, mirroring daily global interactions; (2) and the human tendency to derive meaning from disparate and incomplete sensory inputs, trying to piece back a dialogue of which only a part is intelligible. Generatively transformed images of Thai commuters and scenery and Portuguese soundscapes, blend into a sensory journey. The project immerses viewers in a cross-continental experience, where they become both subjects and conductors. As visitors move in front of the installation, their actions influence the audiovisual dynamics and narrative flow. Through fragmented conversations and glitched imagery as captured glimpses of a train journey, the artwork prompts reflection on the fluidity of perception and the interconnectedness of human experiences.



2. PATIENT ZERO

Pedro Alves da Veiga

2020 - 2022

Processing JS, HTML

2. PATIENT ZERO (in memory of anyone unknown to me)

Patient Zer0 (in memory of anyone unknow to me) foi inspirado, concebido e implementado durante a pandemia de COVID-19. Cada célula azul representa um indivíduo anónimo, que é infetado ao cruzar-se com o paciente zero ou outro indivíduo infetado - as células vermelhas. Eles perdem o anonimato quando morrem, ao contrário do que aconteceu na vida real, em que se tornaram parte de uma macabra estatística diária. Nomes, idades e países foram obtidos a partir de obituários online. A célula branca, a economia, que é movida pelo rato ou por um dispositivo equivalente, quando colocada na proximidade das outras células faz com que elas se movam e atuem sobre as suas relações (os arcos), acelerando assim o processo de infeção. A obra efetua uma leve intervenção sobre o magnífico poema "In Memory Of Anyone Unknown To Me", de Elizabeth Jennings, já que o desenho original dos versos é ajustado para a apresentação no ecrã: a escolha foi feita de forma a apresentar frases-chave e expressões completas, em vez de versos inteiros, mas salvaguardando o fluxo original do poema. A poeira que forma as palavras alude ao facto do vírus ser transmitido pelo ar. O áudio deriva do discurso televisivo do presidente Bolsonaro, de março de 2020, durante o qual ele menciona a chegada do vírus, critica os mecanismos de confinamento e defende a economia acima da segurança pessoal, ao mesmo tempo em que afirma que a COVID-19 não causaria sequelas a 90% da população, comparando-a a uma "gripezinha". Os canais de áudio esquerdo e direito foram separados e um deles invertido. O ficheiro digital com o som foi desacelerado por um fator de 8 e o tom desceu duas oitavas. O áudio resultante ecoa como um filme de terror e foi, portanto, considerado apropriado para esta peça.

2. PATIENT ZERO (in memory of anyone unknown to me)

Patient Zer0 (in memory of anyone unknown to me) was inspired by, conceived and designed in the middle of the COVID-19 pandemic. Each blue cell represents an anonymous individual, who becomes infected when crossing paths with patient zero or another infected individual - the red cells. They lose their anonymity when they die, unlike what happened in real life, where they became part of a macabre daily statistic. Names, ages and countries were obtained from online obituaries. The white cell, the economy, which is operated by the mouse or an equivalent pointer device, when placed in the vicinity of other cells causes them to move and acts upon their relationships (the arcs), thereby accelerating the infection process. The artwork (slightly) remixes Elizabeth Jennings's most excellent poem "In Memory Of Anyone Unknown To Me", as the original verse layout is slightly adjusted for on-screen presentation. The choice was made to present key sentences and expressions at a time, rather than full verses, yet safeguarding the original flow of the poem. The dust that forms the words alludes to the airborne characteristics of the virus. The audio was produced from Brazilian President Bolsonaro's televised speech in March 2020, during which he acknowledged the arrival of the virus, criticising lockdown mechanisms and defending the economy above personal safety, while claiming that COVID-19 would cause no harm to 90% of the population. He then proceeded to compare it to a mild flu. Left and right audio channels were separated and one of them reversed. The whole sound file was slowed down by a factor of 8 and the pitch dropped two octaves. The resulting audio is reminiscent of a dark horror film, and therefore deemed appropriate for this piece.

PEDRO ALVES DA VEIGA

//

MINI-BIO



PEDRO ALVES DA VEIGA

Pedro Alves da Veiga é um artista transdisciplinar e académico português. É licenciado em Engenharia Informática (Universidade Nova de Lisboa), pós-graduado em Estudos Avançados de Arte Digital (Universidade Aberta) e doutorado em Média-Arte Digital (Universidade Aberta e Universidade do Algarve). Após uma carreira empresarial de duas décadas em web design e sistemas de informação, incluindo o lançamento e venda de duas empresas de TI e vários prémios de multimédia e web design, é atualmente Professor na Universidade Aberta, em Lisboa, onde também é subdiretor do programa de doutoramento em Média-Arte Digital. Os seus interesses de investigação incluem o ativismo dos novos media, curadoria de arte digital e os impactos das economias da experiência, atenção e ubiquidade nos ecossistemas da média- arte digital. Ele desenvolve as suas obras usando programação criativa, assemblage de media mistos, sistemas generativos multimédia, sustentando-se no trabalho teórico sobre a/r/cografia – uma metodologia criativa baseada em artes digitais. As suas obras de arte são uma investigação sobre representações de factos e situações, bem como traduções de ideais e intervenções, materializadas de forma otimizada através da média-arte digital. Elas exigem e desafiam a atenção do público, expressando metaforicamente as suas intenções através da estética e tecnologia, permitindo ao público interpretar livremente e construir a narrativa através da exposição sensorial, interação e exploração. As suas obras foram exibidas em Portugal, Brasil, Espanha, França, Itália, Holanda, Roménia, Rússia, China, Tailândia e EUA.

PEDRO ALVES DA VEIGA

Pedro Alves da Veiga is a Portuguese transdisciplinary artist and scholar. He holds a degree in Computer Science (Nova University of Lisbon), a Post-graduation in Advanced Studies of Digital Media Art (Aberta University) and a PhD in Digital Media Art (Aberta University and University of Algarve). After a two-decade business career in web-design and information systems, including the launch and sale of two IT companies and several multimedia and web-design awards, he is currently a Professor at the Aberta University, in Lisbon, where he is also the subdirector of the Digital Media Arts PhD programme. His research interests include new media activism, new media curatorship, and the impacts of the experience, attention and ubiquity economies in new media art ecosystems. He develops his work through creative programming, mixed media assemblage, multimedia generative systems, supported by theoretical work on a/r/cography – a digital arts based creative methodology. His artworks are an investigation into representations of facts and situations as well as depictions of ideals and interventions, optimally materialised through media art. They demand and shatter the audience's attention, metaphorically expressing his intentions through aesthetics and technology, while letting the audience freely interpret and build the narrative through sensorial exposure, interaction and exploration. His artworks have been exhibited in Portugal, Brazil, Spain, France, Italy, the Netherlands, Romania, Russia, China, Thailand and the USA.



