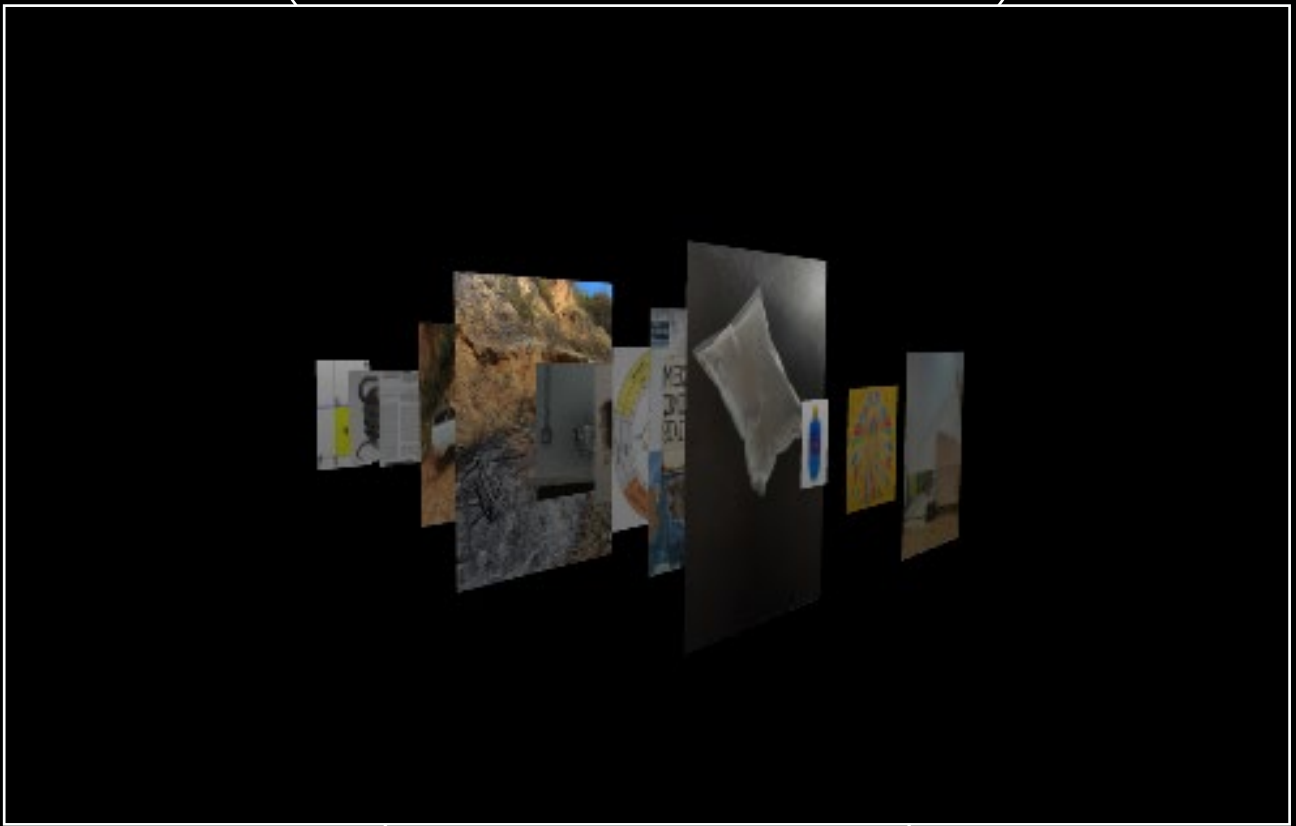


- PRIMEIRO - ENCONTRO - ÚLTIMO - ENCONTRO -

SIMON FERNANDES

2021



SIMONFERNANDES.XYZ/PRIMEIROENCONTROULTIMOENCONTRO/

-

Primeiro Encontro : Último Encontro, teve início em 2019, com uma vontade de explorar aspectos espaciais e esculturais no ambiente web. Me interessa o universo da linguagem computacional, das ferramentas "open source" e da possibilidade de modelar espaços/volumes/esculturas feitos com código - texto e luz. O conjunto das obras é hospedada em uma URL, onde podem ser acessadas e navegadas.

Nos últimos anos ficou evidente como as grandes mudanças de paradigmas políticos e sociais migraram dos cofres de bancos ou das salas das instituições para o âmbito dos protocolos de infraestrutura de dados da web, localizados em alguma caixa preta de servidor. Movimentos sociais, o fluxo de mercadoria, riqueza e subjetividade são conduzidos por esses mesmos canais e interfaces, desencadeados pelas ponta dos dedos, descargas elétricas, pelo "poder brando".

Minha vontade inicial foi imaginar o que seriam trabalhos de arte feitos com esses elementos, algo que desarticulasse o funcionalismo, mas, ao mesmo tempo, nascesse dele. Me chamou a atenção como muitos modelos de aplicação de inteligência artificial são semelhantes ao universo bidimensional de Mondrian, em seu "cosmismo" simplificado, reduzido a quadrados, linhas e blocos de cor. Lembrei também de Lygia, Hélio e Cildo, espaços como interfaces.

Penso no contexto Brasileiro, na implementação do projeto de falência, na tecnologia por trás disso e nas imagens e sonoridades geradas pelos processos históricos que acontecem agora, diante de nós. Na toxicidade atrativa dos dispositivos e em como nossos sentidos se desdobram para alcançar as coisas, como moluscos se adaptam pela simples vontade de estar em um lugar, para ver e ouvir algo.

-

-

First Encounter: Last Encounter, began in 2019, with a willingness to explore spatial and sculptural aspects in the web environment. I am interested in the universe of computer language, open source tools and the possibility of modeling spaces/volumes/sculptures with code - text and light. The set of works is hosted in a URL, where they can be accessed and navigated.

In recent years, it has become evident how major shifts in political and social paradigms are taking place from bank vaults or institutional rooms to the scope of web data infrastructure protocols, hosted inside some server black box. Social movements, the flow of merchandise, wealth and subjectivity are driven by these same channels and interfaces, the place of "soft power" triggered by fingertips and electrical discharges.

My intention was to imagine what kind of art works could be made with these elements, something that would disarticulate functionalism, but, at the same time, would be born from it. Caught my attention as many artificial intelligence application models are similar to Mondrian's two-dimensional universe, in its simplified "cosmism", reduced to squares, lines and blocks of color. I also remembered the practice of Lygia Clark, Hélio Oiticica and Cildo Meireles, spaces as interfaces.

I think about the Brazilian context, the implementation of the bankruptcy project, the technology behind it and the images and sounds generated by the historical processes that happen now, before us. On the attractive toxicity of devices and on how our senses unfold to achieve things, like molluscs adapt for the simple desire to be in a place, to see, touch and hear something.

-

- Fichas técnicas -

Violência civil

Espaço digital

Dimensões variáveis

Audios extraídos do documento técnico de implementação do código (português e inglês), vídeo simulação de agentes autônomos, vozes digitais da Amazon, html, css, javascript e navegador.

2021

Link para a documentação:

https://www.pnas.org/content/99/suppl_3/7243

- - -

Civil Violence

Digital space

Variable dimensions

Audios extracted from the technical implementation document of the code (Portuguese and English), digital voices from Amazon, video simulation of autonomous agents,html, css, javascript and browser.

2021



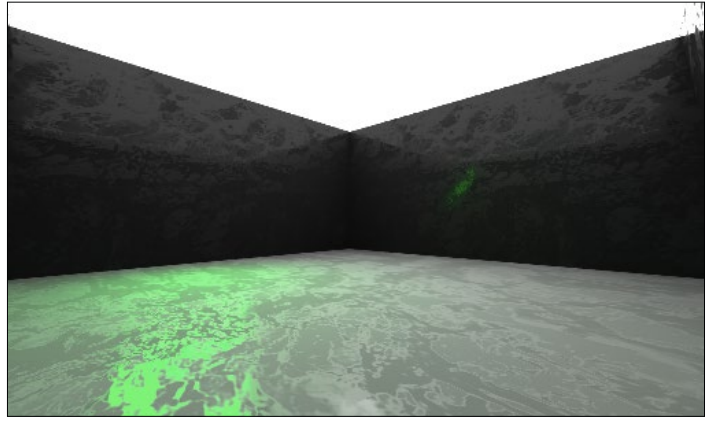
Em uma sala de armazenamento de dados, códigos são usados para criar modelos na tentativa de prever fenômenos sociais. Agentes autônomos desencadeados por leis simples - celular automaton, ou olhe para seu vizinho e reaja - desenham possíveis cenários no plano cartesiano, o universo simplificado em 4 cores, gráfico, modrianesco, dentro dos servidores, talvez debaixo do mar.

At a server room, codes are used to create models in an attempt to predict social phenomena. Autonomous agents triggered by simple laws - cell automaton, or look at your neighbor and react - design possible scenarios on the cartesian plane, the simplified universe in 4 colors, graphic, modrianesque, inside the servers, maybe under the sea.

Primeiro encontro
Escultura
Dimensões variáveis
Html, css, javascript e navegador
2019

- - -

First encounter
Sculpture
Variable dimensions
Html, css, javascript and browser
2019



mmmmmoooooozzzzzz

Espaço digital

Dimensões variáveis

Html, css, javascript navegador e áudio
extraído de reunião na plataforma zoom

2021

- - -

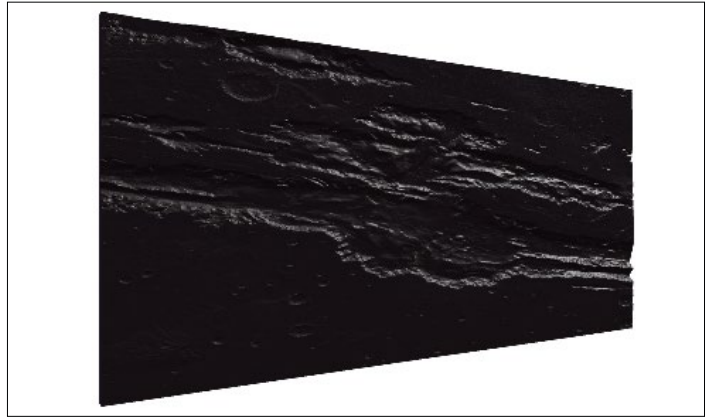
mmmmmoooooozzzzzz

Digital space

Variable dimensions

Html, css, javascript, browser and audio
extracted from meeting on zoom platform

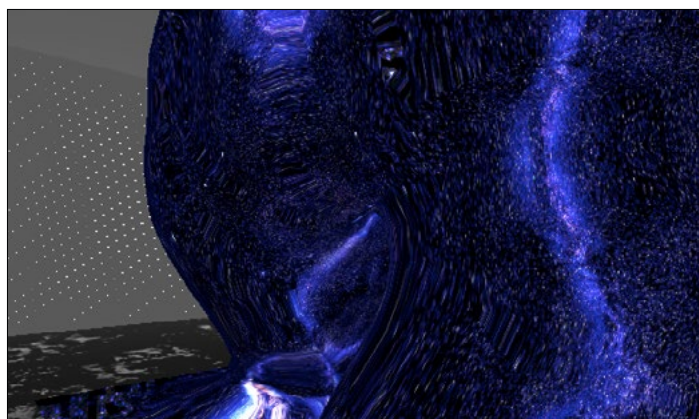
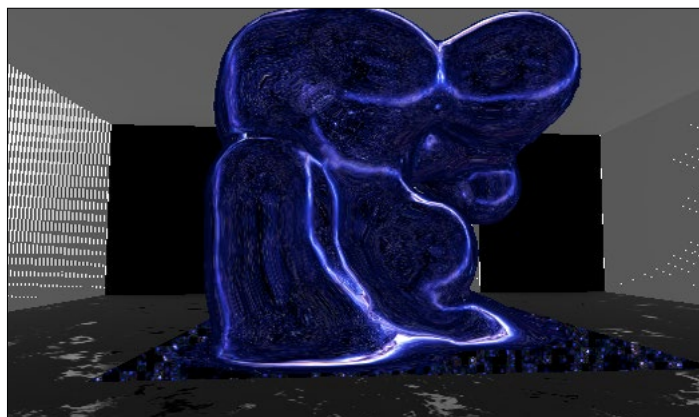
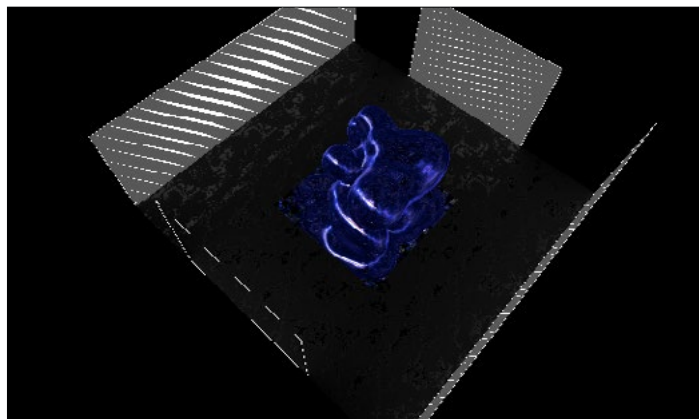
2021



Cosmocoisa
Espaço digital
Dimensões variáveis
Html, css, javascript e navegador
2019

- - -

Cosmocoisa
Digital space
Variable dimensions
Html, css, javascript and browser
2019



Método

Texto generativo

Dimensões variáveis

Banco de dados de textos extraídos das contas de twitter de Carlos Bolsonaro e Sérgio Moro, html, css, p5.js e navegador
2021

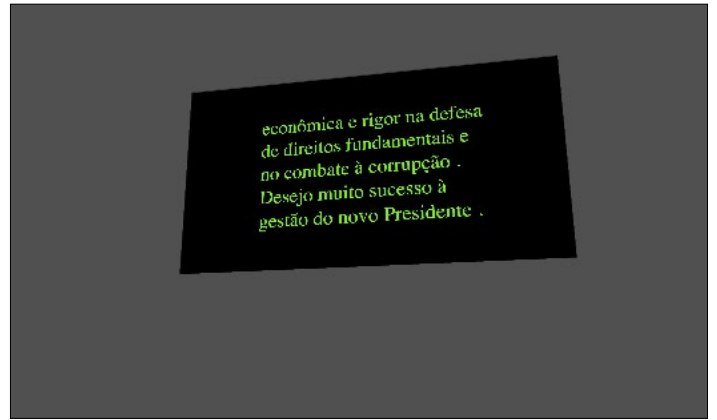
- - -

Method

Generative text

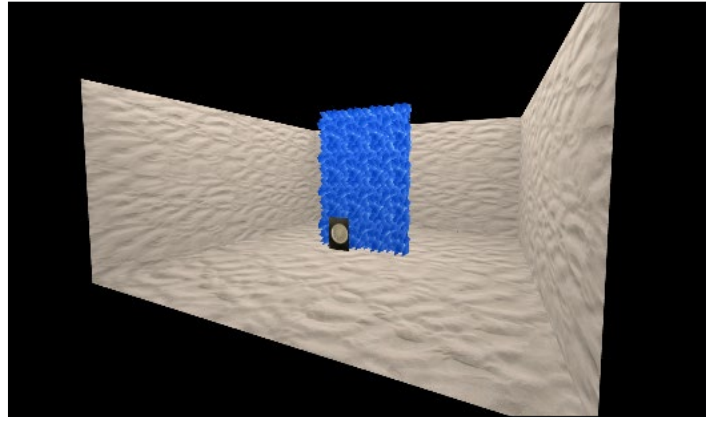
Dimensões variáveis

Generative text created from database extracted from Carlos Bolsonaro's and Sérgio Moro's twitter account, html, css, p5.js and browser.
2021



Nunca Senti Saudades do Mar
 Escultura
 Dimensões variáveis
 Html, css, javascript e navegador
 2019

- - -



Uma praia horrível

São Paulo, quarta-feira, 17 de junho de 2020, 18:43, recebo uma entrega – o almoço. A sacola branca, fina e reflexiva, pende instável nas mãos do entregador: parece que o peso da comida vai rasgá-la, mas ela resiste. Muito isopor, como sempre, sacolinhas, polímeros “all around”, os invólucros sintéticos estão quentes. Uma embalagem específica de isopor branco em formato de cone seccionado antes do ápice, com 15cm de altura, 8cm de diâmetro no topo e 4,5 cm de diâmetro na base, me chama a atenção. Ela tem um peso interessante, contém um líquido que responde aos movimentos da minha mão de forma imprevisível, deslocando constantemente o centro de gravidade do objeto. Meu sol em capricórnio avisa ao ascendente em peixes para ter cuidado no manuseio, o segredo é leveza e precisão. Aperto o meio do cone e sua boca se torna ovalada, o que facilita a retirada da tampa, mas o líquido sobe demais e derramo molho por toda mesa.

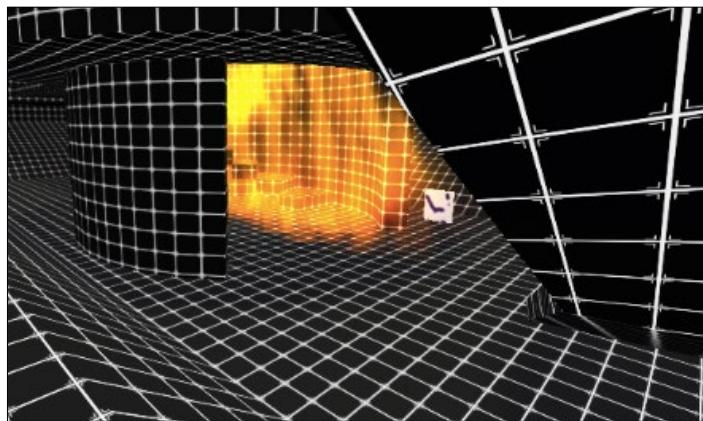
O molho é escuro, suponho que a base de shoyu, com cebolinha picada e certamente algumas outras coisinhas, não sou muito bom em detectar elementos culinários. Mesmo com meu espectro olfativo extremamente limitado, sinto um ar salgado tomar conta do microambiente em que estou. Não há o que fazer, o líquido preto está por toda mesa, cobriu partes da sacola plástica e criou pequenas lagoas que revelam todo um lindo sistema de saliências e reentrâncias geográficas. Na mão esquerda seguro a tampa da embalagem e vejo um grafismo no formato de sol desenhado em alto relevo em sua face superior. A praia estava ali.

A horrible beach
 Digital space
 Dimensões variáveis
 Html, css, javascript e navegador
 2019

Pinturinhas
Espaço digital
Dimensões variáveis
Html, css, javascript e navegador
2021

- - -

Small paintings
Digital space
Variable dimensions
Html, css, javascript and browser
2021



Like a bot
Espaço digital
Dimensões variáveis
Html, css, javascript e navegador
2017-2021

- - -

Like aBot
Digital space
Variable dimensions.
Html, css, javascript and browser
2017-2021



Caverna
Espaço digital
Dimensões variáveis
Html, css, javascript, browser
e coleção de fotografia de celular
2017-2021

- - -

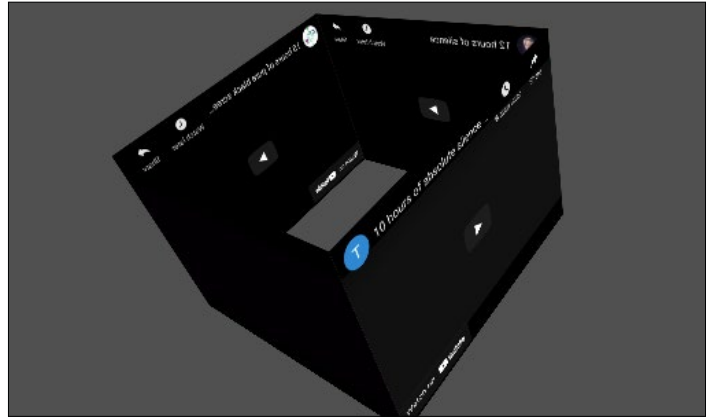
Cave
Digital space
Variable dimensions.
Html, css, javascript and browser
and mobile photography collection
2017-2021



Cubo vácuo
Escultura
Dimensões variáveis
Html, css, javascript e navegador
2020

- - -

Vacuum cube
Sculpture
Variable dimensions
Html, css, javascript and browser
2021



Cubo Vácuo é uma escultura desenvolvida para web, o ambiente 3D permite com que o objeto seja manipulado, assistido, penetrado e navegado. O trabalho incorpora elementos UI do youtube para renderizar no browser um sólido de aparência cúbica, seus quatro lados são constituídos por vídeos de longa duração sem imagem nem som. A obra abre um espaço epifânico no navegador, um lugar onde paredes são também buracos, uma clareira de silêncio.

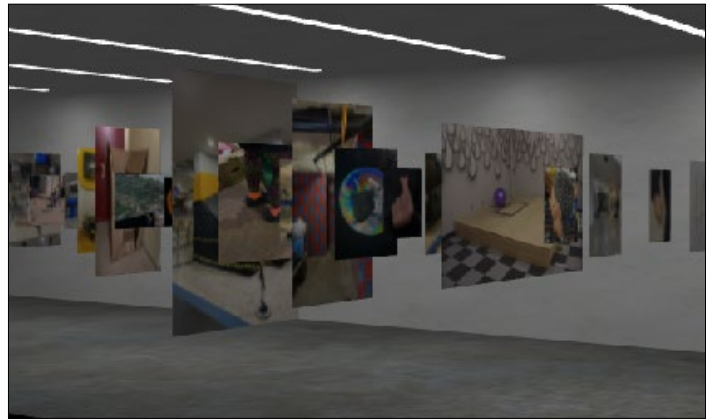
- - -

Vacuum cube is a sculpture developed for the web, the 3D environment allows the object to be manipulated, watched, penetrated and navigated. The work incorporates youtube UI elements to render in the browser a solid with a cubic appearance, its four sides made up of long-running videos with no image or sound. The work opens up an epiphanic space in the browser, a place where walls are also holes, a clearing of silence.

Shopping Center
Espaço digital
Dimensões variáveis
Html, css, javascript e navegador
2020

- - -

Shopping center
Digital space
Html, css, javascript and browser
2020



O fim de uma era
Espaço digital
Dimensões variáveis
Html, css, javascript e navegador
2021

- - -

An age after: before
Digital space
Variable dimensions
Html, css, javascript and browser
2021



- Texto - Daniela Avellar -

Para além da forma e da experimentação, a arte é prática criadora de uma topologia sensível. Agregam-se de modo dinâmico à superfície de qualquer trabalho, questões discursivas, plásticas, sonoras – pontos que estão de forma constante negociando com o circuito, com a recepção, com espaços, ideias, as infinitas traduções. Existe também algo que se situa para além do ver e do interpretar, tampouco a arte seria só agregado de signos e de informações, não há essa esterilidade.

Meu contato com os trabalhos aqui dispostos se dão balizados por uma questão de escala específica e expandida. Discordo de quem afirma peremptoriamente que qualquer troca mediada por telas estaria desprovida de ressonância, como se não fosse possível uma implicação corporal dentro deste regime, uma ideia um tanto monolítica. Vejo esculturas em 3D que se agrupam feito colônias. Manipuláveis, os conjuntos funcionam de modo simpoiético e me fazem duvidar da unidade, quando surgem em primeiro plano, diagramas de relação onde pontos se rizomatizam.

A imagem digital não é imaterial. Se considerarmos uma noção expandida de materialidade podemos pensar essas imagens como sistemas que contêm tendências e dinâmicas internas. Assim elas se relacionam com outros entes, com o mundo, criando uma rede de efeitos e transformações mútuas. Todo material envolve a criação de um espaço morfológico de possibilidades. Visito as salas aqui disponíveis de modo contínuo e encontro objetos que conjugam geometria, cor e movimento, que convocam o que é da ordem do inteligível para compor com o que é da ordem do sensível, sem subjugar forma a projeto. Imagens que não param de emergir e não cessam em aparecer.

O que me parece, todavia, dedicando tanto tempo à contemplação dessas imagens-objeto, é que estariam elas explicitando talvez uma forma processual de arte que não apenas se relaciona com a questão do sensível e da experiência, caras à história da arte, mas que excede essa premissa. Afinal, como espectadora não estática eu sei que tem algo da obra que sobra para mim, que resta comigo, e posso completá-la de algum modo, ou criar prolongamentos. Mas não haveria aí, ainda, um registro muito humanista, antropocêntrico?

Estar diante das esculturas criadas por Simon, para mim, é reconhecer um materialismo vitalista que muito pode contribuir para pensarmos a arte de lugares mais interessantes. É pensar a influência de objetos não humanos pelos quais humanos se movem. Estamos enredados e distribuídos em redes, emaranhados e misturas compostos por sujeitos, coisas, imagens, sons, humanos e não humanos. Coisas viventes e matéria aparentemente não-vivente possuem, igualmente, agência. A vitalidade aqui seria a capacidade de coisas agirem enquanto forças portadoras de trajetórias e tendências próprias. A matéria não é, pois, coisa passiva, crua e inerte, uma vez que cria aliança, que pode afetar.

Falou-se muito em desmaterialização da arte, mas no que isso implicaria? Quando a matéria sucumbe? As vanguardas dos anos 60 se implicaram em um questionamento intenso em torno da noção de objeto de arte, o que fez surgir partituras propositivas, uma certa presença imperativa da linguagem, a presença ativa do corpo. A comunicação e a informação criam uma nova dinâmica global e no entanto ainda seguimos interpretando o mundo como uma série de objetos fixos e reduzidos. Em 2021 concebemos de forma prática que a vida real e a vida online não se distinguem, os objetos de arte produzidos em regime de imagem digital e gerados por códigos explicitam a matéria como heterogeneidade viva – não há ponto de parada, assim como não existe átomo que não seja de forma contínua perturbado por uma força virtual.

Daniela Avellar

English Version

Beyond form and experimentalism, art is a practice that creates sensible topology. Discursive, plastic, sonorous matters are put together on the surface of any work – points that are always dealing with the reception, the spaces, ideas, endless translations. There is also something that is located beyond seeing and interpretation, art is not only about signs and information assemblages, there is no such barrenness.

A specific and expanded scale issue marks my approach with the works presented here. I do not agree with whom affirms that any exchange mediated by screens would be unprovided of resonance. As if it was not possible a bodily implication inside this regime. This is like a monolithic idea. Here I see 3D sculptures that group together like colonies. The manipulable sets functions in a sympoietic way and make me suspicious about the idea of unity when relation diagrams emerges on the foreground, making rizomatic paths.

Digital image is not immaterial. If we consider an expanded notion of materiality is possible to think these images as systems with inside tendencies and dynamics. This is how they relate with other beings, with the world, creating a network of mutual effects and transformations. Every material involves making a morphological space of possibilities. I look up these available rooms here and find objects that combine geometry, color, movement. Objects that are also calling upon intelligibility to compose with sensibility, without subjugating form to project. Images that do not cease appearing.

After devote such time looking on these object-images, however, I became to think they are maybe making explicit a procedural form of art that not only relates with sensibility and experience (one of the hard issues for art history), but they surpass such premise. As a non-static spectator, I know there is something from the work that is left to me, that remains with me. Somehow, I could complete the work, or create extensions. Nevertheless, would not still be a very humanist, anthropocentric outlook here?

To be in front of Simon's sculptures, to me, is to acknowledge a vitalist materialism that contributes to a thinking about art in a more interesting perspective. Is to think about the influence of non- human objects by which humans move. We are entangled and distributed on networks composed by subjects, things, images, sounds, humans and beyond-humans. Living things and matter likewise have agency. The vitality here is the capacity of things to act like forces that carry their own trajectories. Therefore, matter is not a passive, raw and inert thing, since it creates alliances, which can affect other beings, other things.

Much was said about dematerialization of art, but what would that imply? When does matter collapse? The 60s avant-garde was involved in an intense questioning around the notion of art object, which gave rise to propositional scores, a certain imperative presence of language, the active presence of the body. Communication and information create a new global dynamic and yet we are still interpreting the world as a series of fixed and reduced objects. In 2021 we practically conceived that real life and online life are not distinguished, the art objects produced in digital image regime and generated by codes make the matter explicit as living heterogeneity - there is no stopping point, just as there is no atom that it is not continuously disturbed by a virtual force.

Daniela Avellar

- * A exposição e seus códigos poderão ser comprados via NFT na plataforma Foundation. -