

# SONS DO PENSAMENTO

x

Sons do Pensamento apresenta 19 projectos híbridos e multifacetados onde se exploram as regras, processos e interações como dimensões do jogo entre o objecto-máquina e o espectador ou o espaço.

Os projectos foram desenvolvidos no curso de programação de ambientes jogáveis 'O Som do Pensamento', leccionado por André Sier e organizado pelo 411.LED na FBAUL, entre 21 de Janeiro e 08 Julho de 2009.

Seguindo uma abordagem prática à programação criativa, à manipulação de sons, imagens e componentes electrónicas, criam-se programas e circuitos lógicos que desenrolam uma vida própria, usando câmaras, microfones, sensores, computadores, monitores, colunas, e procurando um novo tipo de fluxo que emerge da interacção com o espaço ambiente circundante.

x

## PARTICIPANTES

Ana Calhandro. André Martins. André Nascimento . Afonso Barros. Gummy & Bunny. Catarina Mota. Fausto Fonseca. Guilherme Martins. Jorge Diogo. José Perico. Margarida Rêgo. Mário Silva. Nuno Delmas. Piece Attack. Pedro Vilela. Robin Burgess. Tiago Almeida. Tiago Beijoco

### 01 MAPPING / MAPEAR

Tiago Beijoco  
[www.craft.host56.com](http://www.craft.host56.com)

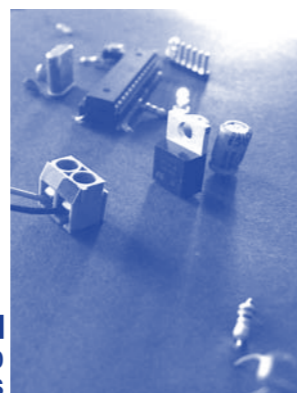
Um rover de exploração espacial move-se num ambiente tridimensional totalmente branco, pautando o espaço com o traçado do seu percurso.



### 09 CAIXA

Jorge Diogo  
[indiogo@gmail.com](mailto:indiogo@gmail.com)

Uma caixa de memórias. Por uma abertura a mão sente os objectos que estão lá dentro, que chamam por imagens de uma casa vazia, de alguém que se foi, de uma perda. Este trabalho inclui fotografias de Luísa Baeta.



10

### UNTITLED CIRCUITS

Catarina Mota & Guilherme Martins  
<http://openmaterials.org>  
<http://quihermemartins.net>

Um mobile que explora a electrónica como estética e interface. *Untitled Circuits* é composto por vários objectos independentes que reagem entre si para formar um sistema exposto e em constante mutação.



### 11 ZYGURAT

Piece Attack  
<http://www.pieceattack.tk>

Uma torre de monitores apresenta imagens obtidas de câmaras com *delays* e saltos temporais. A presença de pessoas nas imagens altera os ritmos e tempos. Agradecimentos: FBAUL, s373.net



### 12 ESPELHO

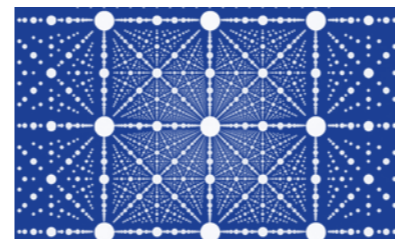
André Nascimento  
[blob@medianativa.net](mailto:blob@medianativa.net)

Uma área espelhada da realidade não é tão real quanto parece. Recurso a Processing e Pure Data — *motion capture* e síntese granular. Agradecimentos: André Sier e Catarina Mota

### 02 RADIÇÃO DE FUNDO

Nuno Delmas  
[nuno2048@gmail.com](mailto:nuno2048@gmail.com)

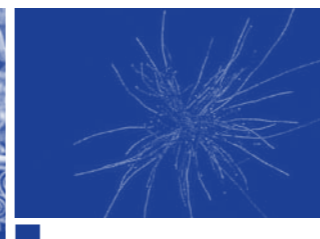
Representação de uma grelha de pontos de luz "infinitos" em 3D, na qual o espectador pode navegar em diferentes direcções e velocidades, encontrando padrões e caminhos nesta trama de pontos luminosos.



### 13 BAND OF OUTSIDERS

José Perico  
[josaap@gmail.com](mailto:josaap@gmail.com)

Um ambiente de vídeo interactivo "dançante" onde os participantes "dançam" o seu caminho através de *loops* vídeo.



### 14 GERM

Robin Burgess  
[Nibor7301@yahoo.co.uk](mailto:Nibor7301@yahoo.co.uk)

Simulação de uma população de germes cujo comportamento evolui de acordo com as características do ambiente. O ambiente é controlado pelo utilizador.

### 04 SONIC NETWORK

Mário Silva  
<http://telamatico.wordpress.com>

Filamentos de várias densidades combinam-se em padrões orgânicos que evoluem numa rede num espaço virtual 3D, dialogando com o som do espaço ambiente.



### 06 GLITSCHIG

Ana Calhandro  
[ana.calhandro@gmail.com](mailto:ana.calhandro@gmail.com)

Vários ruídos são activados através da detecção do movimento dos espectadores. Pretendo que o registo dos movimentos coincida com os pontos correspondentes aos ruídos e, dessa forma, os accione.



### 15 SAFESPOT

Afonso Barros  
[afonsoabarro@gmail.com](mailto:afonsoabarro@gmail.com)

Todos abstraídos dos ruídos de fundo, das imagens rotineiras... Sair do barulho, sair das imagens rápidas do dia a dia, e sentar confortavelmente num *safespot* PureData Processing Flob. Agradecimentos: André Sier



### 05 I NEVER THOUGHT ABOUT IT

Gummy & Bunny  
[gummyandbunny@gmail.com](mailto:gummyandbunny@gmail.com)

Uma instalação interactiva onde o espectador, de imediato, passa de passivo para o elemento central e propulsor de inesperadas dinâmicas comunicacionais. Agradecimentos: André Sier, s373.flob.\*



### 08 INABITÁCULO

Pedro Vilela  
[pedrovilela@msn.com](mailto:pedrovilela@msn.com)

Grelhas que se expandem vindas do infinito. Um som psicadélico a tocar. O utilizador controla a imagem a partir da velocidade dos seus movimentos: movimentos mais bruscos aumentam a intensidade do som e a velocidade da expansão da grelha.



### 16 ESTAÇÃO NET

Vários Autores

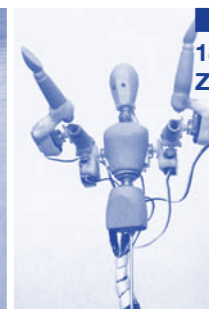
Vários trabalhos em linha, desenvolvidos durante o curso, geram experiências lúdicas e generativas com os utilizadores. Um *browser* mostra todos os projectos disponíveis.



### 17 1/2 NÓS

Margarida Rêgo  
[margarida.sala7@gmail.com](mailto:margarida.sala7@gmail.com)

*Estamos a ser agarrados por todo o lado, como se fôssemos loucos, ou deixássemos que os outros o fossem sobre nós. Querem ser louco por mim?* Gonçalo M. Tavares Um desenho de itinerário. Um espaço visual de experimentação entre o meu imaginário e o espectador/interveniente.



### 18 ZEZINHO, THE POSER\*

Guilherme Martins  
<http://quihermemartins.net>

Um manequim de madeira robotizado convida os visitantes a interagir através de uma mesa com controladores físicos.



### 19 ESSÊNCIA

André Martins  
[andre\\_m2martins@hotmail.com](mailto:andre_m2martins@hotmail.com)

Nuvens difusas de cor azul acompanham as pessoas que, ao se aproximarem umas das outras, mudam de cor gradualmente para vermelho.

### 07 CAIXA

Tiago Almeida  
[tiagolalmeida@gmail.com](mailto:tiagolalmeida@gmail.com)

Criação de uma experiência sonora através de sons que variam de tom em função da zona de toque e de intensidade em relação à força utilizada.

