

© sier <a.s@clix.pt>, 1998 -

. nachtlicht

motivação - anima  
sinopse - synopsis

[motivação]

ponto de partida: construtivista. explorar no âmbito interno do homem. promover uma relação intrincada na composição extendendo a sonoridade ao nível imagético. estende-se a experiência da audição à retina, intentando de novo uma . comunicando com os pensamentos, prolongando . a relação é para com o indivíduo e não para a massa de indivíduos. focado na experiência dos actos em si. no intuir momentâneo da ex- periência. sequenciando o vortex dos pensamentos brotados no seio de um sistema altamente complexo e ainda obscuro. sentir. as passagens dos instantes fugazes, o fluxo inter- minável do devir. pensamentos que operam nas trincheiras de um sistema orgânico que sabe o que sabe a cada instante e novamente e a cada instante refuta, amplia, destrói esse saber. modifica a sua extensão, constantemente delineando novas fronteiras pulsadas pelo pautar do coração. modelar a ideia em estado puro. fora deste sistema. analisando outros sistemas a modificarem-se, prever direcções, efectuar decisões e vislumbrar em curta extensão o acontecimento de ambas simultaneamente. compor minuciosamente na partitura temporal. segredar palavras aos segundos.

[sinopse] nachtlicht é ambiente. evolutivo em tempo-real. o ambiente é constituído por um espaço tridimensional e por uma matriz activa controladora do espaço, som, luz, de acções, emergindo assim numa visão, numa imagem mental da consciência e para esse mesmo resultado preparado. nachtlicht é uma imersão num simulacro, uma passagem de um plano de existência para outro onde as regras são colocadas em questão. omnipresença espacial em relação ao controlo e manipulação da imagem, qualquer que ela seja: livre acessibilidade a todo e qualquer instante/momento trabalhado; é este o seu objectivo. nachtlicht pretende ser o processo de captação de um espaço em tempo-real. a percepção deste enquanto nos é transmitido, simulando a sua captação em forma de imersão sonora e visual. torná-lo acessível; criar uma zona espacial; percorrer o espaço em linhas de dinâmicas imaginárias provocadas por sensações reais (assumindo que o real o seja) que se retorcem ao sabor do som criado mentalmente aquando da sua inteligibilidade. a narrativa não existe: apenas acções, movimentos de energia extremizados por essas que as causam e simultaneamente são efeito. pretende-se captar toda uma dinâmica de uma zona espacial na sua plenitude; construir uma partitura de eventos e do seu suporte.

[sinopse] environment. evolves in real-time. the environment is assembled by a three dimensional space and an active matrix controller of space, sound,

light, actions, becoming then a vision, a mental image of the consciousness, and for that purpose edified. nachtlicht is an immersion in a simulacrum, a doorway from one plane of existence to another where the rules are questioned. spacial omnipresence regarding the control and manipulation of the image, whatever it might be: free access to any worked instant/moment. nachtlicht wants to be the process of acquiring a real-time space. the perception of that space while we elaborate the perception/focus emerged in sound/sight. make it accessible; birth a space zone; travelling the space in imaginary dynamic lines set in motion by real perception (assuming real is so) which tweet to the sound mentally generated when experiencing it. narrative doesn't exist: just actions, energy movements extremized by those who cause it and are simultaneously their effect. i intend to capture the dynamics of a space zone in its all; build a score of events and their support.[space] based in real spaces and in-site photographs, movement dynamics and actions the space is conceived to be crossed in specific ways that, when not obeyed will trigger actions, movements.[active matrix] imaginary support grid able to index a three dimensional space. therefore it consists on the matrixlization of all the acessible space in the (generated) world becoming active through the use of space or time sensors that might trigger any change on the tridimensional sound perception, space, light or even metaphysical perception, changing the logical links to a reality that is mistaken with the original.[construction] through the use of a videogame construction tool (unrealed) which allows the manipulation in real-time of information related to the concepts explained before. unrealed is an editor of the new videogame generation based on the first person capable of simulating with some accuracy the vision(s) which we own of the exterior. it's a tool with a 3d editorcapable of boolean operations with a compiler of an informatic language designed for the game that consist of a mix between c++ and java. the application's code is open, passible of change. nachtlich will need a built three dimensional space, textures developed and also light, sound and bots (characters with artificial intelgence)[project] ambient acessible through an immersion system placed in an intimate space. aims to be aquired/percessed disconnected from the surrounding reality. the viewer will go through a neutral zone, a space before the generated one, a corridor, at the end of wich he finds the machine he must log on to. hooked, he must travel back the neutral zone. he will face an urban space he does not recognize. a space focused in an expanded/compressed action. nachtlicht will capture that moment and give it in some space/time possibilities.