



LOSS OF GRASP

Serge Bouchardon

In *Loss of Grasp* by Serge Bouchardon and Vincent Volckaert, the user experiences a loss of grasp in a narrative and interactive way. The idea is to create an experience of a certain relationship with the world around us: the loss of grasp with events and with people, but also with an interactive work. *Loss of Grasp* also illustrates the desire to experience the articulation of two concepts, narrativity and interactivity, and to explore lines of research in the framework of an interactive narrative. What are the possibilities of an interactive narrative? How can the gestures and the gestural manipulations of the user contribute to the building of meaning? More generally, how can we reconsider – and re-elaborate – the concept of narrative? Eventually, *Loss of Grasp* asks the question of repurposing narrative for an interactive medium.

V diele *Loss of Grasp* od Sergeja Bouchardona a Vincenta Volckaerta, čitateľ zažíva stratu kontroly vzhľadom na naratívu aj interaktivitu. Hlavnou myšlienkou je vytvoriť zážitok zo vzťahu so svetom navôkol, ktorý definuje strata kontroly nad udalosťami a ľuďmi, ale aj nad interaktívnym dielom. *Loss of Grasp* ilustruje túžbu po zážitku a vyjadrení dvoch konceptov, naratívy a interaktivity a túžbu po preskúmaní možností výskumu v rámci interaktívneho príbehu. Aké sú možnosti interaktívneho naratívu? Ako môžu gestá a ich manipulácia prispieť k tvorbe významu? Ako môžeme novým spôsobom uvažovať o koncepte naratívu a nanovo ho rozvinúť? *Loss of Grasp* sa pýta na možnosti zmeny pôvodného úmyslu naratívu v interaktívnom médiu.

<http://lossofgrasp.com>



BALWOCHWAŁ

Mariusz Pisarski, Marcin Bylak

Balwochwał is a gamebook (paragraph fiction with links) based on Bruno Schulz's short stories. The reader-gamer is given a mission of utmost importance, its aim is to eliminate the danger looming over the city. With many elements drawn from hypertext fiction, classical IF and internet chatrooms (chats with characters, random links, alternative paths, rolling a digital dice) *Balwochwał* is a tribute to Schulz in a hybrid form of digital storytelling forms. Many events, images, objects and metaphors, which Schulz's oneiric and surrealist fiction is famous for, come to live as functional elements of *Balwochwał's* gameplay and reading.

Balwochwał je gamebook (fikcia pozostávajúca z paragrafov s linkmi), založený na poviedkach Bruna Schulza. Čitateľ-hráč má dôležitú misiu, ktorej cieľom je eliminovať nebezpečenstvo, ktoré visí nad mestom. Pre mnohé elementy, ktoré *Balwochwał* prebral z hypertextových fikcií, klasických textoviek a internetových chatovacích miestností (chaty s postavami, náhodné linky, alternatívne cesty, hádzanie kockou), je toto dielo počou Schulzovi v hybridnej podobe digitálneho rozprávania. Mnohé udalosti, obrazy, objekty a metafory, ktorými sú Schulzove snové a surrealistické diela známe, ožívajú ako funkčné elementy pri hraní a čítaní *Balwochwału*.

<http://ha.art.pl/schulz/start.html>



THE SECRET HISTORY OF ICONS

Jason Nelson

The icons were created, all manner of small graphics in the digital devices, leading us to close and open, to listen or watch, to send or create. They are meant to be their own language, with universal meanings. These icons did not just arrive, parachuting down from some digital gawd to our smart phones. Instead these small pictures of people running or arrows flying were born from strange and curious circumstances. *The Secret History of Icons* is exactly what the title implies. It's an interactive artwork/digital poem exploring the poetic and unusual pasts of this seemingly simple iconographic world. The work reuses, rethinks, re-conceptualizes dozens of popular icons, tossing them together into an interactive playground, and the result is a repurposing of iconographic symbolism, remaking our digital signposts.

Ikony, rôzne druhy malých grafických symbolov v digitálnych prístrojoch, boli vytvorené, aby nás viedli k zatváraníu a otváraníu, k počúvaníu a pozeraníu, k posielaníu alebo tvorbe. Majú byť svojim vlastným jazykom s univerzálnymi významami. Ikony sa ale neobjavili len tak, nespádli z nejakého digitálneho neba do našich smartfónov. Namiesto toho tieto malé obrázky bežiacich ľudí alebo lietajúcich ukazovateľov vznikli za podivných okolností. *The Secret History of Icons* je presne tým, čo titul implikuje. Je to interaktívne umelecké dielo/digitálna báseň, ktorá skúma poetickú a nezvyčajnú minulosť tohoto zdanlivo jednoduchého ikonografického sveta. Dielo nanovo využíva, nanovo premýšľa, rekonceptualizuje desiatky populárnych ikon, ktoré spolu vrhá na interaktívne ihrisko, čoho výsledkom je nový zmysel pre ikonografický symbolizmus, pretvorenie našich digitálnych smeroviek.



CONNECTED MEMORIES

María Mencía

This piece is an exploration of oral histories and the use of technology as a participatory and inviting medium to perform and share stories. It is an interactive piece, which repurposes a series of extracts from interviews of refugees living in London interconnecting them through common link words. To represent the fractured realities and the formations of connected memories, the viewers need to interact with the piece by clicking on the color-activated common link words. As with the oral storytelling tradition, in this work, the share of experiences happens at that moment in time. There is no recording facility; the text is in constant flux of becoming.

Toto dielo preskúmava orálne histórie a využitie technológie ako participačného a pozývajúceho média na performáciu a zdieľanie príbehov. Je to interaktívne dielo, ktoré dáva nový zámysel sérii extraktov z rozhovorov s utečencami žijúcimi v Londýne, ktoré prepája cez spoločné slová. Na to, aby sa tieto rozbité reality a podoby prepojených spomienok ukázali, musí divák interagovať s dielom pomocou klikania na farebné slová. Podobne ako pri tradícii ústneho rozprávania, aj v tomto diele sa zdieľanie zážitkov odohráva v istom časovom momente. Text sa konštantne mení a nanovo prepája.

<http://anthology.elmcip.net/works/connected-memories.html>

<http://www.mariamencia.com>



TYPE:NOIZE

jörg piringer

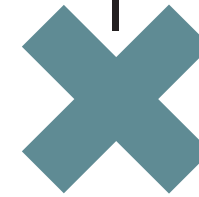
writers writing silently in front of a computer screen. they pause to think. contemplate. restructure. craft sentences.

Type:Noize redefines this situation. instead of quietness you'll get noise! instead of contemplation you'll get violence!

spisovatelia píšuci potichu pred svojou počítačovou obrazovkou. dajú si prestávku na premýšľanie. nanovo štrukturujú dielo. tvoria vety.

Type:Noize nanovo definuje túto situáciu. namiesto ticha dostaneš hluk! namiesto kontemplácie budeš mať násilie!

<http://joerg.piringer.net/typenoize>



FITTING THE PATTERN

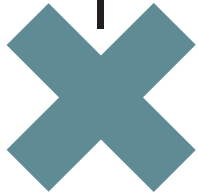
Christine Wilks

Fitting the Pattern is an interactive, animated memoir, that explores aspects of the author's relationship with her mother, a dressmaker. The design of the user-interface repurposes sewing patterns and their instructional symbols to fuse the interactive process into the narrative world. The usual cursor is restyled as a series of digital dressmaking tools so the reader becomes actively involved in cutting through memories, pinning down facts, stitching fabrications and unpicking the past. Thus the reader becomes repurposed as the tailor who brings it all together to make the pattern fit the cloth of narrative coherence.

Fitting the Pattern je interaktívny animovaný memoár, ktorý skúma aspekty autorkinho vzťahu s jej mamou, krajčírkou. Dizajn užívateľského rozhrania prikladá nový zámysel šijacím vzorom a symbolom inštrukcií, aby do naratívneho sveta vložil interaktívny proces. Klasický výzor kurzora je preštylizovaný ako séria digitálnych nástrojov na šitie, takže čitateľ sa stáva aktívnym pri strihaní spomienok, špendlení faktov, stehovaní myšlienok a páraní minulosti. Čitateľ sa tak mení na krajčírku, ktorý to všetko dáva dokopy, aby vytvoril vzor vhodný pre látku naratívnej koherencie.

http://www.crissxcross.net/elit/fitting_the_pattern.html

<http://www.crissxcross.net>



OBVIA GAUDE

Lubomír Panák, Zuzana Husárová

Obvia Gaude is a mobile application for Android devices that repurposes the textual and visual elements of a Slovak Baroque literary work – a wedding wish. By the original pattern poem “Decagrammaton”, Slovak poet Matej Gažúr wished his friends Pavol Ostrošič and Eva Ujfalusi a blissful marriage already in 1649. The app *Obvia Gaude* moves the printed baroque work from an archive to a post-digital world, while the idea of a visual wedding wish bridges 364 years. The users can also change the names of the newlyweds, twist and turn the pattern poem and listen to a digitalized Baroque music. The application analyzes user’s touch gestures and the position of the digital device and responds to it by reforming the text into post-alphabetic objects that move in the 3D graphics. The music is also looped based on the user’s interactivity.

Obvia Gaude je mobilná aplikácia pre Android platformu, ktorá nanovo uvažuje o textových a vizuálnych elementoch slovenského barokového literárneho diela – svadobného prania. Pôvodnou vzorovou básňou “Decagrammaton” slovenský básnik Matej Gažúr prial svojim priateľom Pavlovi Ostrošičovi a Eve Ujfalusi šťastné manželstvo už v roku 1649. Aplikácia *Obvia Gaude* prenáša tlačene barokové dielo z archívu do post-digitálneho sveta, pričom idea svadobného prania prepája 364 rokov. Užívatelia môžu zmeniť mená novomanželov, točiť a ohýbať vzorovú báseň a počúvať digitalizovanú barokovú hudbu. Aplikácia analyzuje dotykové gestá používateľa a aj pozíciu digitálneho prístroja a odpovedá na to premenou textu na „post-alfabetické“ objekty, ktoré sa hýbu v 3D grafike. Hudba sa tiež mení s interaktivitou užívateľa.

<http://www.obvia-gaude.delezu.net/>

<http://www.delezu.net>



R3MIXWORX

R3MIXWORX (remixworx) is an ongoing collaborative creative project for remixing multimedia digital art and writing. It can inhabit a number of forms but began as a group blog in November 2006 and has grown to contain well over 500 individual works. The idea is that each new piece is remixed, literally or conceptually, from others on the site and sources are attributed by linking, but new work is also welcome because *R3MIXWORX* needs to be fed. With such a voracious appetite, its no surprise that *R3MIXWORX* feeds on external sources too and a lot of remixed material is repurposed from the world at large. Many artists have bubbled through *R3MIXWORX* and the project has no single author. The current remixing members are Randy Adams (runran), Andy Campbell (Author X), Chris Joseph (babel) and Christine Wilks (crisscross).

R3MIXWORX (remixworx) je prebiehajúci kolaboratívny kreatívny projekt pre remixovanie multimediálneho digitálneho umenia a písania. Má rôzne podoby, ale začal ako skupinový blog v novembri 2006 a dnes obsahuje viac než 500 diel. Jeho myšlienkou je remixovanie (doslovné alebo konceptuálne) iných diel na stránke, ktoré sú potom prelinkované. Avšak vítané sú aj nové diela, pretože *R3MIXWORX* musí byť živé. Nie je prekvapivé, že *R3MIXWORX* sa so svojim nenásytným apetítom živí aj na externých zdrojoch a veľa remixovaného materiálu pochádza aj odinakiaľ. Mnohí umelci prešli cez *R3MIXWORX* a projekt nemá iba jedného autora. Súčasnými remixujúcimi členmi sú Randy Adams (runran), Andy Campbell (Author X), Chris Joseph (babel) a Christine Wilks (crisscross).

<http://www.runran.net/remixworx/>



#CARNIVAST

Mez Breeze, Andy Campbell

#Carnivast – a collaboration between Mez Breeze and Andy Campbell – is a virtual reality code poetry application for Windows, Mac and Android that repurposes a work of Mez Breeze – into a series of complex and beautiful 3D shapes and textures that can be explored with the mouse or through pinch/touch gestures.

#Carnivast – spolupráca medzi Mez Breeze a Andym Campbellom – je aplikácia kódovej poézie vo virtuálnej realite pre Windows, Mac a Android. *#Carnivast* nanovo pretvára jazyk Mez Breeze – jedinečný poetický jazyk, ktorý vytvorila Mez Breeze – v sérii komplexných a nádherných 3D tvarov a textúr, ktoré možno preskúmať pomocou myši alebo dotykových gest.

<http://www.carnivast.net>



BETWEEN PAGE AND SCREEN

Amaranth Borsuk-Brad Bouse

Acknowledging the centrality of both print and digital media to the 21st-century reader, *Between Page and Screen* repurposes the book, placing the codex in conversation with the computer in hopes they might reach some compromise, rather than asking us to choose between them. The project merges the book arts and e-poetry traditions, trespassing the boundary between print and digital, old and new media. You might say *Between Page and Screen* repurposes the pop-up book as well, turning the space of childhood delight into a virtual playground where words beckon us in. Between pages, the animations disperse, scattering letters in every direction to suggest the text's ephemerality: it does not exist on either page or screen, but in the augmented space between them opened up by the reader, in whose hands page and screen might learn to coexist.

Uvedomujúc si centralitu aj tlačenej aj digitálnej médií pre čitateľa v 21. storočí, *Between Page and Screen* nanovo využíva knihu tým, že vnáša kódex do rozhovoru s počítačom v nádeji dosiahnutia spoločného kompromisu. Tým pádom nechce, aby sme si vybrali iba jedno z médií pre čítanie. V projekte sa prepájajú tradície knižného umenia s tradíciami elektronickej poézie, pričom prekonáva hranice medzi tlačnými a digitálnymi, starými a novými médiami. Dalo by sa povedať, že *Between Page and Screen* nanovo definuje aj pop-up knihy, premenou priestoru detského potešenia na virtuálne ihrisko, na ktoré nás lákajú slová. Pri pretáčaní strán animácie rozháňajúce slová na rôzne strany, aby naznačili efemeritu textu: text neexistuje ani na stranách ani na obrazovke, ale v augmentovanom priestore medzi nimi, ktorý otvára čitateľ, v ktorého rukách sa strana a obrazovka učia koexistovať.

<http://www.betweenpageandscreen.com>



REMIXTHEBOOK.COM

Mark Amerika

The *remixthebook.com* website is the online hub for the digital remixes of many of the theories generated in the print version of the book and features the work of artists, creative writers and scholars for whom the practice and theory of remix art is central to their research interests. The *remixthebook* author, artist Mark Amerika, along with co-curator and artist Rick Silva, have invited over 25 contributing international artists, poets, and critical theorists, all of them interdisciplinary in their own practice-based research, to sample from *remixthebook* and manipulate the selected source material through their own artistic and theoretical filters.

Webová stránka *remixthebook.com* je online prostredie pre digitálne remixy rôznych teórií generovaných z tlačenej verzie knihy. Táto stránka obsahuje diela umelcov, spisovateľov a vedcov, pre ktorých je prax a teória remixového umenia centrálnou pre ich výskumné záujmy. Autor tohto projektu, umelec Mark Amerika, spolu s ďalším kurátorom Rickom Silvom, pozvali viac než 25 umelcov z celého sveta, básnikov a teoretikov (ktorí sa vo svojom výskume pochádzajúcom z praxe opierajú o interdisciplinárny prístup), aby vybrali časti z *remixthebook* a manipulovali vybraný zdrojový materiál cez vlastné umelecké a teoretické filtre.

<http://www.remixthebook.com>



SEA AND SPAR BETWEEN

Nick Montfort, Stephanie Strickland

Our poetry generator, *Sea and Spar Between*, was fashioned based on Emily Dickinson's poems and Herman Melville's *Moby-Dick*. Appropriated lexicons supply the vocabulary for a poetry generator that produces about 225 trillion stanzas, arranged on a toroidal surface and accessible by a novel interface. Since *Sea and Spar Between* is explicitly offered under a free software license, it is open to all sorts of reuse and modification. To date these reuses have included a translation into Polish, *Między Reją a Morzem* (by Monika Górská-Olesińska and Mariusz Pisarski), and a version, *House of Leaves of Grass* (by Mark Sample), in which text and some code have been replaced to conflate the phrases of Mark Z. Danielewski and Walt Whitman. Here, the types of repurposing that have been done involve not only poetics but also programming and licensing.

Nás poetický generátor *Sea and Spar Between* bol vytvorený na základe básní Emily Dickinson a *Bielej veľryby* Hermana Melvilla. Apropriované lexikóny poskytli slovnú zásobu pre generátor poézie, ktorý produkuje okolo 225 triliónov strof usporiadaných na prstencovom povrchu a dostupných na novom rozhraní. Keďže *Sea and Spar Between* je šírené explicitne s voľnou softvérovou licenciou, ponúka rôzne druhy nového využitia a modifikácií. Tieto nové využitia zahŕňajú preklad do poľštiny, *Między Reją a Morzem* (od Moniky Górská-Olesińskiej a Mariusza Pisarskeho) a verziu *House of Leaves of Grass* (od Marka Samplea), v ktorej text a niečo z kódu boli odstránené, aby spojili frázy Marka Z. Danielewského (*House of Leaves*) a Walta Whitmana (*Leaves of Grass*). V oboch týchto remixových dielach sa nový úmysel diela tvorí nielen v poetike, ale aj v programovaní a licencovaní.

http://nickm.com/montfort_strickland/sea_and_spar_between/

<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000149/resources/source/000149.html>



WINDSOUND

John Cayley

Looped b/w digital video, 23'09"
generated from custom software

windsound is a poetic and narrative 'text movie' with transliteral morphing. The texts were written by the author, and they include the repurposed translation of a Song-period classical Chinese lyric. The narrative underlying *windsound* also, in a sense, repurposes a fiction from Republican-period China and transforms it, through transliteral morphing so as to engage, poetically, with the author's autobiography. For this rendition *windsound* is re-presented (repurposing the images its algorithms produced) as a looping twenty-three minute digital video. In the original version the transliteral morphs and the resulting transitional texts were software-generated, and the speech synthesis was 'live.'

windsound je poetický a naratívny 'textový film' s transliterárnym morfovaním. Texty boli napísané autorom a obsahujú preklad klasickej čínskej poézie z obdobia dynastie Song. Naratív v diele *windsound* dáva nový zmysel čínskej fikcii z republikánskeho obdobia a transformuje ju cez transliterárne morfovanie, aby sa čitateľ poeticky stretol s autorovou autobiografiou. Pre toto predstavenie je *windsound* re-prezentovaný (nová funkcia pre obrázky, ktoré boli vytvorené algoritmami) ako zaslučkované dvadsaťtri minútové digitálne video. V originálnej verzii boli transliterárne zmeny a ich výsledné prechodné texty generované softvérom a hlasová syntéza prebiehala naživo.



POEMS IN THE MIDDLE OF THE ROAD

Rui Torres

Poems in the Middle of the Road is a set of combinatory texts programmed in a way that allows the reader to dynamically change the paradigms that feed the original syntax of the poems. The sound is also randomly generated, live-mixing voices and sound textures from a given database. Besides altering the poems, the reader can also save his/her versions on a weblog on the Internet.

Poems in the Middle of the Road je súbor kombinatorických textov naprogramovaných tak, aby umožňovali čitateľovi dynamicky meniť paradigmy, ktoré živia pôvodnú syntax básní. Zvuk je tiež náhodne generovaný, pozostáva zo živého mixovania hlasov a zvukových textúr z danej databázy. Popri premene básní, čitateľ si môže aj uchovať vlastné verzie na internetovom blogu.

<http://telepoesis.net/streamflowconditions/index.html>



UPSIDE DOWN CHANDELIER

Code Interactive Group (Christine Wilks, Jeneen Naji, María Mencía, Zuzana Husárová)

This multiplatform digital work references an event connected with the history of Košice as well as with the tobacco factory. The tobacco factory, that started to be built in Košice in 1851, employed mostly women workers. Some decades later, when St. Elizabeth's Cathedral was being renovated, the women workers donated a candle chandelier. The chandelier itself was repurposed twice – from the original candles, to gas lighting and then to electric bulbs. In order to facilitate this repurposing it was turned upside down. In the installation images of the chandelier from the cathedral are projected onto the screen in a constant flux of forms while simultaneously the words connected with this story appear projected on the walls of the room, and phonetic sounds from Slovakian, Hungarian and German are generatively mixed in to create the soundscape of languages that were once spoken in the very same place by women workers.

Prevrátený luster

Toto multiplatformové digitálne dielo referuje na udalosť spojenú s históriou mesta Košice a tiež s tabakovou továrňou. Tabaková továreň, ktorá začala byť v Košiciach stavaná v roku 1851, zamestnávala prevažne ženské pracovníčky. Niekoľko desaťročí neskôr, počas renovácie Dómu sv. Alžbety, pracovníčky dómu darovali sviečkový luster. Pôvodný zámysel lustra (ako svietidla pomocou sviečok) sa dvakrát zmenil – z originálnych sviečok, cez plynové svetlo až na elektrické žiarovky. Počas týchto zmien sa zmenila aj jeho poloha, bol prevrátený. V inštalácii sú obrázky lustra z dómu (v konštantnej premene foriem) projektované na stenu. Zároveň sa slová spojené s týmto príbehom objavujú v projekciách na stenách miestností a fonetické zvuky slovenčiny, maďarčiny a nemčiny sa generatívne mixujú, aby vytvorili zvukovú krajinu jazykov, ktorými na tomto mieste kedysi pracovníčky hovorili.