

WIREFIRE

Only text (no graphic)

Me gustó éste este título inteligente, porque no es sólo una presentación Wirefire sobre el proceso del proyecto virtual.

Es una historia completa de El amor en los cables. "Los cables " pasa a ser un eufemismo para la Internet, por supuesto. El "amor" es no sólo el amor con que se llevó a cabo, también el amor del proyecto, el amor al trabajo, el amor que tuvimos y continuamos teniendo

Mucho de lo que era Wirefire, está perfectamente explicado en la página web.

<http://entropy8zuper.org/wirefire>

El proyecto se inició en 1999 y fue terminado y durante más de 9 años.

Usted no va a encontrar nada nuevo o innovador en la tecnología de programación que puede utilizar hoy. En ese momento , era increíble. Estrujar las posibilidades de la web, tecnología con seguridad. No había nada más en línea como ella. Y nos gustaba discutir no ha habido nada parecido desde Internet. Y hubo consecuencias a este aprovechamiento ... Wirefire fue uno de los primeros, si no el primero multimedia, de cyberperformance on-line. Y hacerlo cada semana durante 3 años tuvo un gran impacto en nosotros y el trabajo que hacemos en la actualidad. Y es esa progresión de la cual quiero hablar y presentar a ustedes.

A través de la magia de esta interfaz de chat en particular , voy a ser capaz de dejar oír y jugar con los archivos que formaban parte de ese entonces y que hacen al nuevo rendimiento. Así que esto es un poco de una "arqueología interactiva" quien eres?

<http://entropy8.com> <http://zuper.com>

<http://entropy8zuper.org>

+

1999-2003 (más o menos)

Auriea Michaël

Yo, Auriea, NYC, entropy8.com)

Él, Michael, Bélgica, zuper.com

Nos reunimos y se unieron en 1999 para formar entropy8zuper.org

Entropy8Zuper! siempre estaba sobre su contenido. Y el contenido de E8Z! era autobiografía. Sentimos una magia especial, un "technoromanticism" de la web, de vuelta entonces. Y la web se convirtió en una parte de nuestra historia. Nos pareció que esta red que nos trajo juntos, en la que ambos trabajamos y jugabamos desde el año 1995 fue un lugar, un destino, un lugar en el que se vivió y amó. Queríamos que la gente se diese cuenta que este lugar no era sólo de las máquinas, sino de personas. Michael y yo diseñábamos y construíamos, literalmente , cientos de sitios web en conjunto.

<http://www.hell.com/NO/SUCH/PLACE/EXISTS/seasideMOTEL/>

Nos reunimos en un servidor llamado hell.com

¿Dónde se ha bía colaborado con otros artistas en varias cosas basadas en la web.

Sabíamos del trabajo del otro, pero que en realidad nunca conversamos con los demás ... hasta que una noche lo hicimos.

Nuestra colaboración personal comenzó un día después de que nos conocimos ... en una dirección

secreto llamado 'seasideMOTEL'

<http://entropy8zuper.org/skinonskinonskin>

Me envió la página, Mientras me movía el mouse, se reflejaba el movimiento de mi puntero. que respiraba. me enamoré. él se enamoró.

Le envié una copia de la página web. hicimos , adelante y atrás, durante varias semanas ... el contenido de skinonskinonskin era lo que se sentía al estar con amor, dentro de una pantalla del ordenador.

ser un ser humano y el único medio de tocar era con un puntero de ratón.

cada página de un poema interactivo pequeño ...

distancia. dial up.

zuper: (privada) dormir conmigo

! zuper: (privada) cierra los ojos

! womanonfire -> zuper: los ojos están cerrados

! zuper: (privada) los míos también

! womanonfire -> zuper: aquí estoy

! womanonfire -> zuper: con usted

! zuper: (privado) sí

! Zuper: (Privado) huesos

! womanonfire -> zuper: puedo escuchar los latidos del corazón

! Zuper: (Privado) los músculos

! zuper: (privado) Puedo escuchar el tuyo

! zuper: (privada) Puedo sentirlo

!

womanonfire - zuper>: el sueño

! womanonfire - zuper>: sueño

! zuper: (privada) Creo que voy a quedarme despierto solo un poco

! zuper: (privada) y ver que

! zuper: (privada) respiro

! Zuper: (Privado) recuerdos

! womanonfire - zuper>: sentir los recuerdos

! zuper: usted está haciendo exactamente los mismos gestos que yo la celebración de su cabeza, acariciando su pelo, ...

! womanonfire -> zuper ::

! womanonfire -> zuper: le acaricio el pelo

! zuper: (privado) mi mano sigue la forma de la parte lateral de su cuerpo sin tocarlo

Durante skinonskinonskin, en algún momento hemos querido hablar más, pero la tecnología para hacerlo en esos días era casi siempre puro texto. Queríamos una manera sencilla que nos podría traer algo un poco más visceral.

Por lo tanto, lo primero que hizo esta solución. era una sala de chat para dos.

En el servidor. Underyourdesk.

<http://entropy8zuper.org/underyourdesk>

Como con la mayoría de nuestras cosas, en realidad está todavía allí, se puede ir allí, pero ya no funciona.

Era el lugar en que nos encontramos y podíamos hablar. Se construyó en el chat de texto y, webcams, también una manera de tocar música por el otro, con los archivos subidos al servidor. Tuvimos relojes en la parte superior para que supiéramos qué hora era en la que ambos estábamos. Hemos cargado imágenes al servidor uno para el otro. En realidad, nunca quiso oír la

voz en ese momento. Nunca hablamos por teléfono. Hemos creado una especie de poética

Una fantasía uno con el otro, pero era real, muy real.

Finalmente vamos a ver a otras personas skinonskinonskin (piel a piel). Era una historia, nos sentimos, por un valor, de manera que hicimos esta página web, que se convirtió en un nexo en torno al cual pudiéramos amar y trabajar.

<http://entropy8zuper.org>

Aquí puede ver una selección de los proyectos que realizamos.

Este sitio es donde tenemos clientes para nuestro negocio de diseño web y también donde

Seguimos haciendo el net art juntos. Pocos meses después de conocernos me mudé aquí a

Bélgica para que pudiéramos estar juntos físicamente. Así, mientras que Wirefire comenzó cuando yo todavía estaba en Nueva York, terminó con nosotros sentados uno al lado del otro, fue el comienzo de nuestro exhibicionismo autobiográfico. Nuestro amor con romace performativo.

Wirefire fue la evolución de 'Underyourdesk'

Tenía las webcams y las funciones de comunicación.

Lo hemos construido en Flash y utiliza perl y javascripts para controlar la carga y

descarga de archivos, porque en aquellos días Actioscript estaba en su infancia.

Era una solución verdaderamente hecho a mano para el problema de la insuficiencia de chat de texto.

Queríamos ver, sentir, oír, tocar.

Especialmente cuando estábamos separados.

Además hemos querido compartir esto con otros.

Es difícil decir por qué.

Queríamos a otras personas a participar en nuestra ... alegría. Reconocer que este también fue el

web ... Que no se trataba de tecnología por sí sola y que la interactividad es un expresivo

medio. La web es una metáfora de los hilos que nos conectan a todos. No estamos solos,

no son los individuos, creemos que estamos acompañados.

Wirefire también se convirtió en un recycler de los elementos de los sitios web entropy8zuper.org @s demás.

Cada elemento tiene un significado para nosotros y se en un elemento de comunicación.

Hemos añadido los archivos de forma caótica a lo largo del tiempo Wirefire. Y el rendimiento es más y más, pierde coherencia ... o dependiendo de cómo se mire adquiriendo dimensión.

Así que, ¿cuál fue Wirefire?

La interfaz de rendimiento es real , por desgracia ya no funciona.

Pero para darle un sentido, que he cargado algunos de los archivos en el Tap aquí. La luna, por ejemplo. o nuestras manos, que eran un importante elemento recurrente.

También puede mostrar una muestra de ello en ejecución, simplemente con los archivos que hemos hecho en aleatoria si vienes aquí:

http://entropy8zuper.org/wirefire/movies/wirefire_44canned.swf

Será diferente para cada uno de ustedes, en este caso. Pero en el original, está en vivo actuación de Michael y yo controlando todo.

Bueno, después de esa experiencia caótica permítanme explicar cómo se ha controlado en el tiempo. Por lo general era un respaldo mucho más lento y hacia atrás entre él y yo

Estas fueron las primeras versiones de nuestras interfaces personalizadas. Hemos utilizado estos pero tal vez el primer o segundo año hicimos el rendimiento Wirefire.

Las categorías en la parte superior, da acceso a sus contenidos.

Las acciones, sueños, música, etc Estos eran simplemente carpetas. Archivos swf en nuestro servidor.

En esta primera versión había un poco de programación involucrados ... Tuve que hacer una

nueva boca o en la mano o la oreja cada vez que añadi un nuevo archivo. Me encantó esta versión de la interfaz sin embargo, con su interfaz gráfica hizo muy ilusionista a las cosas

Usted puede observar la diferencia entre lo mío y lo de Michaels

Podríamos inventar estos a medida que avanzábamos.

Más adelante se desarrolló el sistema, ya que la tecnología Flash y secuencias de comandos evolucionado, lo hizo mucho más flexible. Podríamos subir archivos sobre la marcha a las carpetas en el servidor.

Y esto es lo que el público verá en el navegador web.

que tendría que escribir el uno al otro, para la audiencia y se podría escribir de nuevo a nosotros.

cuando los miembros del público se mostraría que se representaría como una mota de polvo en

la pantalla.

Nunca sabremos que eran todas las manchas

su diálogo flotaba en nuestro sueño y cada vez más

se convirtió en una conexión poética para las actuaciones

temas recurrentes.

temas recurrentes, abejas, gongs, jardín del Edén.

más ópera, más abejas, más gongs!

la conexión de todos nosotros era el momento ...

La noche del jueves a la medianoche en Bélgica. Un momento mágico.

pero tenía que terminar. lo tenía. había un fin. que había cambiado, pero más que eso, la web
había cambiado.

En 2003, El Internet que nos habíamos enamorado de se había ido. Con inicios de la Web 2.0

el tipo de experiencias web hechas a mano que había estado elaborando desde 1995 eran
reliquias.

Michael y yo estábamos viviendo juntos. Y mientras que el rendimiento semanal de Wirefire
todavía era especial para nosotros, cada vez sentíamos la necesidad de un cambio ...

A - Creo que sí

Z - pero ¿qué, cómo y cuándo?

A - todas estas cosas van a planear

Z - y la inspiración

A - ye

Z - y el trabajo

A - que es justo lo que se necesita, sí

A -, pero yo creo que deberíamos dejar de

A - tal vez lo haga espontáneamente de vez en cuando

A - pero tal vez no todas las semanas

Z - y luego hacerlo -----

A -

A - que va a tomar un tiempo

Z - por lo que este es el último Wirefire normal?

A - Yo no sé nada de eso

A - es difícil

A - acabamos de hecho siempre

Z - hay algo que me molesta

A - derecha

A - es nuestra utopía

A - fuera de lugar

Z - debemos tratar de averiguar lo que nos gusta en Wirefire

Z - y comprobar si el Wirefire actual es la mejor manera de hacer estas cosas

A - Te refieres al diseño

Z - no, más emocionalmente ... tal vez incluso sólo personalmente ...

Z - no es como si estuviéramos haciendo esto por el público ¿...?

A - Sé lo que quieres decir

A - pero tenemos que traerlo de vuelta de alguna forma

Z - nuestras vidas han cambiado ...

Z - una nueva forma que se ajuste a esas vidas?

A - No estoy seguro de lo que sería

A - pero entonces yo no me he puesto a pensar aún

Z - Me siento un poco como un dinosaurio haciendo estas actuaciones semanales ...

Z - en mis sueños sin descanso ... veo algo que siempre está en ...

Z - no apenas una hora a la semana

Z - y casi por definición, algo con un papel más importante para el público

Z - un MMORPG!

Z - HaHaHa automáticamente se reflejará en la interfaz. Al igual que las listas de sencillos

A - MMORPGWF!

A - BDSMMMORPGWF!

A - me gusta ésto

A - sí ... Wirefire es maravillosamente viejo skool

A - Edelwisse

A - Edelwiiiise

Z - y en todos esos años. El rendimiento de Flash no ha mejorado!

A - Bless My Forrrreeeeeeeevvvvveeeeeerrrrrrr Nacional

A - increíble

A - ¿Qué vamos a hacer?

A - ¿Nos enviarás un correo electrónico ...?

A - Dile a la gente que Wirefire está jubilado?

Z - Debemos pedir Yael Kanarek para escribir la nota de prensa!

Z - O tal vez podemos "eliminar" Wirefire suavemente ... empezar por hacer una vez al mes como parar de fumar

Z - o tratando

A - i nos conoce, nos olvidaríamos!

A - y dejar de fumar de una vez, recordar

Z - true

A - tos

Z -, pero creo que lo que estoy soñando no se puede hacer ...

A - que sería divertido inventar un parche Wirefire

A - pegarlo sobre su brazo para la dosificación tiempo de liberación

Z - escrito en Max

A - ¿Qué quieres decir? Podemos hacer cualquier cosa!

Z - No tengo los mismos sentimientos de la red que yo solía ...

A - tengo los mismos sentimientos por la red ... ese es el problema, creo que

A - realmente si acabara, todo habría sido tan hermoso

A - sí sí sí

Z - un montón de gente que sabe de Wirefire nunca ha visto una actuación

Z - en los más de tres años que hemos estado haciendo esto, nunca lo vi una vez

Z - se trata de un grupo selecto, las personas que han visto ...

A - pero gracias por hablar de esto con nosotros ...

Z - De nada ;)

A - ¡Por supuesto!

Z - como se puede ver en el diagrama de flujo, el principio de Wirefire es realmente muy simple

Las actuaciones Wirefire terminaron en 2003

Pero incluso antes de eso, en 2002 se había puesto en marcha una nueva iniciativa

una compañía llamada Tale of Tales, donde nos decidimos a hacer videojuegos.

Pero no cualquier videojuego Estábamos buscando formas alternativas de hacer

obras de arte interactivas y formas de llevar nuestro trabajo a más gente. Miramos

Playstation 1 videojuegos que estábamos jugando y nos dimos cuenta de que con la revelación

estos son interactivos y son arte, ¿por qué no hacerlo?

Tuvimos grandes esperanzas en el medio de juegos! Vimos y aún vemos potencial, tanto

en este medio más allá del tipo de "diversión", experiencias de personas que estaban creando. Queremos hacer juegos, son hermosos y significativos y tal vez extraño para el público corriente de los juegos.

Junto con eso ya no queríamos que nuestro trabajo sea sólo acerca de "nosotros"

En el momento de la muerte de Wirefire, sentimos que era hora de nosotros para llevar

una gama más amplia de la historia y en la vida de nuestro trabajo interactivo.

Es en ese espíritu que iniciamos Tale of Tales. Y hemos lanzado cinco juegos.

A partir de esa conversación en La muerte de Wirefire nació un juego llamado The Endless

Forest.

Michael dijo que él tenía sueño de un mundo que está siempre encendido, 24/7 y donde la gente podía ir, dónde podríamos ir y estar con ellos, en el que todos juntos podríamos estar

experimentar el tipo de alegría y la magia de Wirefire sin que sea Wirefire, como en

The Endless Forest, un juego multijugador en el que todo el mundo juega a ciervo. Aunque sea un ciervo con un rostro humano. Un ciervo mágico en un bosque mágico. No hay texto, no chat

y cada jugador se identifica por un símbolo que cuelga, brillante, entre las astas. Fue lanzado en 2005 y continúa hasta nuestros días. Usted puede descargarlo gratis desde nuestro sitio web.

A través de los años hemos tenido muchos partidos en el bosque. Un evento que llamamos Abiogénesis. Durante los acontecimientos abiogénesis Michael y yo vamos a la selva con disfraz especial, como los Dioses Gemelos. Transformamos el mundo pacífico soleado. Hacemos caída de la lluvia o flores, básicamente causar caos, una explosión de música y luz. Todos los ciervos se reúnen y juegan.

<http://www.flickr.com/photos/entropy8/2995600287/in/set-72157608596937879>

se puede ver la interfaz que tenemos para hacer que las cosas sucedan en el bosque .

Lo importante para nosotros es que en The Endless Forest el amor es compartido por todos.

Es un juego tranquilo que no se puede jugar sin reír. Es un juego sobre

la serenidad y la alegría y unión. Las lecciones que hemos aprendido acerca de la comunicación de Wirefire fueron absorbidos en esta atmósfera.

Uno no tiene que entenderse entre sí para comunicarse. De hecho, teniendo palabras de distancia. No ser literal, sino más bien permitir que la estética y en el caso de El Bosque, el cuerpo como lenguaje, para ser la comunicación ... a menudo esto conduce a una comprensión más profunda.

Otro tipo de comprensión.

Otro de los proyectos que tiene Wirefire como su antepasado es nuestro nuevo juego Bientôt l'été que pronto se dará a conocer.

No quería escribir palabras. Por lo tanto, se basa en la obra de la escritora francesa Marguerite Duras., A quien Michael quería hacer un homenaje . Se basa en un hombre y una mujer, y el amor. Se lleva a cabo en un entorno virtual.

Permítanme leerles una descripción ...

Bientôt l'été es un videojuego en el que hay que salir a caminar en una playa vacía. El juego juega en tercera persona, y usted decide si desea jugar con un hombre o una mujer. En la playa, frases aparecen, a menudo relacionado con el amor. Todo lo que hacen es caminar.

Hay un edificio en el dique. Cuando entras, te sientas en un pequeño café, hay una mesa decorada con un patrón de tablero de ajedrez. Pronto otro personaje viene y se sienta

a través de ti. El otro personaje es en realidad otro jugador que, como usted, está

jugando Bientôt l'été, en algún lugar en el Internet. Si decide jugar el hombre, el otro jugador se muestra como una mujer, sin tener en cuenta su propia elección.

Las frases que has visto en la playa ya están disponibles para su uso en una conversación con el otro jugador. Al mover una pieza de ajedrez sobre el tablero de la mesa, puedes elegir qué quieres decir. Todo lo que hacemos es hablar.

El otro jugador ve transparente, y también lo hacen sus piezas de ajedrez. Y su voz suena como que proviene de un altavoz. Al salir de la cafetería, se encuentra un

objeto extraño, uno diferente cada vez. Se parece un poco glitchy y cuando uno se acerca a él, desaparece. Y si caminas muy lejos No es que nos intercambiamos una forma de trabajar para otro, pero realmente ha sido para nosotros una evolución. Siempre implica que la experiencia cambia la vida como lo fue el Wirefire

A través de nuestro trabajo con los juegos vemos lo que estamos haciendo como un proceso Ongiong.

Y este es el tipo de experiencia que esperamos que siga aportando a las audiencias lo que están buscando. ¡Gracias!