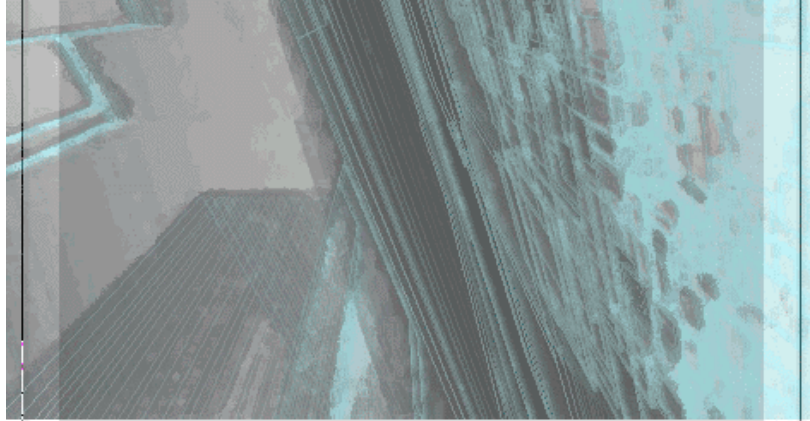


STRUCT_3 [iD]



[HTTP://SIER.RISCO.PT/STRUCT](http://sier.risco.pt/struct)

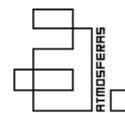
EXPLORADOR GENERATIVO AUDIO-VISUAL MULTI-TEMPORAL/ESPACIAL

O ESPIRITO É PROFUSO E ENCONTRA REGIÕES ONDE SE DIFRATA PELO ESPAÇO, PERCOLA OS INSTANTES TEMPORAIS, SOBREVOA DE MUITAS MANEIRAS A MESMA REALIDADE. A MENTE DE HERACLITO ENCONTRA DANTE ESTRATIFICADO PELOS LOCAIS ABSTRACTOS DE BENJAMIN.

STRUCT_3 É UM MOMENTO UBIQUO, ANCIÃO, DE ENCONTRO / PERDA DO SI([iD]), PASSAGEM DE SÓLIDO A GASOSO, ONDE SE DESVELA O TECIDO TEMPORAL COMO INFINITO, PERCOLANTE, LIQUEFEITO, ABSTRACTO. TUDO ESTÁ EM ABERTO.

© andré sier 2004

UMA COMISSÃO GAS STATION
WWW . ATMOSFERAS . NET



struct_3

[id]

```

:::6:4))+*#::      ++*:::~::~#*+++      :::18:+(&--:::
:::5:2!'***)::      :::~::~!*++++::      :::28:+)&--:::
:::4:"1(&*+*):::      :::~::~**++:::~::~      :37:+*%-:::~::~94
:::2:%/(%*+*):::      :::~::~*++*~::~      7:++%-:::~::~857:
:::1:).($*+*):::~::~      ++*~::~~::~+!      +$+-:::~::~767:+-
:::0:)#*+*):::~::~/      *~::~~::~+)":::~::~      #+-:::~::~787:+.#
:/+)"++*~::~~::~/      :::-9:+#)~::~~::~-      +-/:::~::~696:+.!"*
2)!++*~::~~::~5      9:+$)~::~~::~.9:+      ./:::~::~5:6:+/!!*.
')++*~::~~::~-:8&*      %(~::~~::~/9:+&(      /:::~::~5:6:*0"!*/
++*~::~~::~-:$*      -~::~~::~08:+!'~::~      :::~::~4:6:*0".0:~::~
:::6:4))+*#::      ++*~::~~::~#*+++      :::~::~18:+(&--:::
:::5:2!'***)::      :::~::~!*++++::      :::28:+)&--:::
:::2:%/(%*+*):::      :::~::~*++*~::~      7:++%-:::~::~857:
:::1:).($*+*):::~::~      ++*~::~~::~+!      +$+-:::~::~767:+-
:::0:)#*+*):::~::~/      *~::~~::~+)":::~::~      #+-:::~::~787:+.#
:/+)"++*~::~~::~/      :::-9:+#)~::~~::~-      +-/:::~::~696:+.!"*
2)!++*~::~~::~5      9:+$)~::~~::~.9:+      ./:::~::~5:6:+/!!*.
```

STRUCT_3 [ID]

UMA COMISSÃO GAS STATION

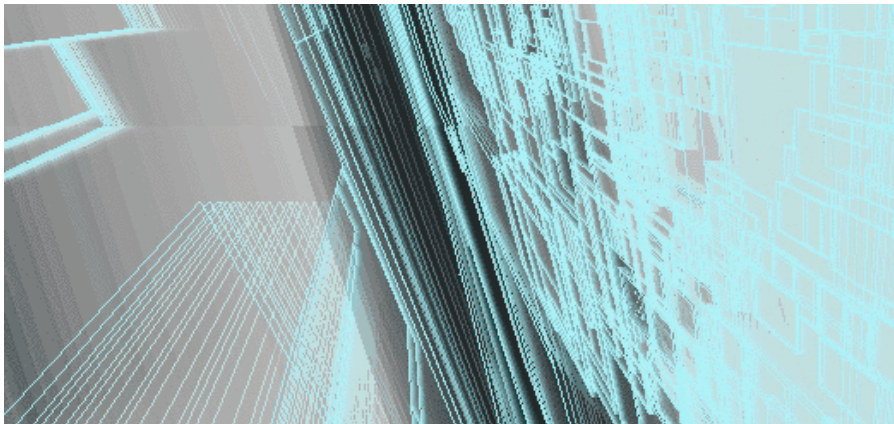
WWW.ATMOSFERAS.NET

```
// id
```

```
explorador generativo audio-visual multi-temporal/espacial
```

o espírito é profuso e encontra regiões onde se difrata pelo espaço, percola os instantes temporais, sobrevoa de muitas maneiras a mesma realidade. a mente de heraclito encontra dante estratificado pelos locais abstractos de benjamin.

struct_3 é um momento ubíquo, ancião, de encontro/perda do si([id]), passagem de sólido a gasoso, onde se desvela o tecido temporal como infinito, percolante, liquefeito, abstracto. tudo está em aberto



```
// id
```

```
generative audio-visual multi-temporal/spatial explorer
```

the spirit is profuse and encounters regions where it diffracts through the space, percolates the temporal instants, flies over in many ways the same reality. the mind of heraclitos meats dante stratified over benjamin's abstract places.

struct_3 is the ubiquitous moment, ancient, of lousing / finding the self ([id]) passage from solid to gaseous, where the temporal tissue unravels like infinite, percolating, liquid-made, abstract. all is open

// op

struct_3 [id] é um processo audio-visual em código para 4 canais de som (de entrada e de saída) e um de imagem.
é um explorador generativo multi-temporal/espacial que divaga através da vertente profusa do espírito em se difratar por regiões da psyché (id) por vezes inatingíveis. qualidades mentais como redes que entram em ebulição e procuram diferentes organizações estruturais, tanto no som como na imagem...

o funcionamento geral é (de cima para baixo):

- em cima, há um cérebro (onde está a data) que vai emitindo valores de controlo para todas as outras secções; o slider branco corresponde ao valor que vocês vão carregando, o slider verde é o valor de estabilidade que está a ser enviado, o slider azul é a variação do sistema. mesmo por baixo da data, há um slider horizontal que controla a forma e os módulos de imagem que estão ligados simultaneamente.

- o módulo de imagem tem 2 navegadores com as cruces. o navegador da esquerda (azul) controla as rotações da imagem de topo, o da direita baixa (verde) controla o ponto activo de olhar das imagens de baixo. a matriz branca controla as imagens que estão ligadas, desligadas. todos os controlos influenciam a geração de imagem: é importante manter um estado de comandos gráficos (inicia-se e mantém-se com o 'x'); há um sequenciador de posições 3d no topo centro.

- o módulo de "swarming": há um "target" que pode ser deslocado, e um enxame que o persegue com diferentes parâmetros que podem ser customizados nos sliders de baixo. a rede de "enxame" é mapeada na imagem tridimensional de topo, providenciando uma visualização da estrutura actual de pensamentos;

- o módulo de espacialização projecta coordenadas espaciais de diferentes modelos que têm desenhos ao lado (circulo, linhas, físicos, etc). as coordenadas são usadas pelas câmaras nas 4 imagens de baixo.

- o módulo de som representa o volume dos microfones directos, uma lista/multislider com a representação gráfica das velocidades que podem mexer, o tempo de rampa, e botões que activam várias coisas

- finalmente, o módulo de visualização visiona as coordenadas que a espacialização está a operar...

// op

struct_3 [id] is a coded audio-visual process for 4 sound channels (in and out) and one of image. it is a generative multi-temporal/spacial explorer that wonderers through the profuse slope of the spirit in diffrating itself across psyché (id) regions sometimes inaccessible. mental qualities like networks that boil and seek different structural organizations, both in sound and image...

the general workflow behaviour is (up down order):

- on top, there is a brain (where the date is) that broadcasts control values for all the other sections: the white slider is the pressed value, the green slider is the stability value being sent, the blue slider is the system variation.

- the image module has 2 navigators with crosshairs. left navigator (blue) controls the rotations of the top image, the one on the low right (green) controls the active gazing point of the bottom images. the white matrix controls all the images that are on/off. all controls influence image generation: it is important to maintain a state of graphic commands (initiate and maintain with 'x'); there is also a 3d positions sequencer on the top center.

- the "swarming" module: there is a "target" that can be moved, and a swarm that haunts it with different parameters on the bottom sliders. the swarming network is mapped in the top 3d image, providing visualization on the current though struture/connection;

- the spatialization module projects the spatial coordinates of the different driving modules

that have drawings next to them (circle, lines, physical, etc). the coordinates are used by the cameras in the 4 images below.

- the som module represents the volume of the direct microphones, a list/multislider with the graphic representation of the speeds that you may move, ramp time, and buttons that activate things

- finally, the visualization module sees the coordinates that the spatialization is operating...

```
// requerimentos (osx)
```

```
- mac osx 10.2+
- 1000+ mhz
- placa de som com 4 canais entrada/saída (opcional)
- 4 microfones (opcional)
- 1024x768x32bit
```

```
// requerimentos (os9)
```

```
- mac os 8.6+
- 120mb ram
- 767+ mhz
- placa de som com 4 canais entrada/saída (opcional)
- 4 microfones (opcional)
- 1024x768x32bit
```

```
// teclas
```

```
_____ shift _____ run
_____ arrow_up _____ forward
_____ arrow_down _____ backwards
_____ arrow_left _____ strafe_left
_____ arrow_right _____ strafe_right
_____ x _____ carve
_____ g _____ record_microphones
_____ t _____ kyrie_exposure_mode
_____ y _____ kyrie_exposure_long
_____ u _____ kyrie_exposure_short
_____ d _____ dsp_status/setup
_____ c _____ invert_color
```

```
// setup
```

```
// 1. _ audio setup
```

```
// 1.0 _ instalar as drivers da placa no computador (fornecidas pelo fabricante; ex: M-Audio
Quattro, MOTU828,...)
```

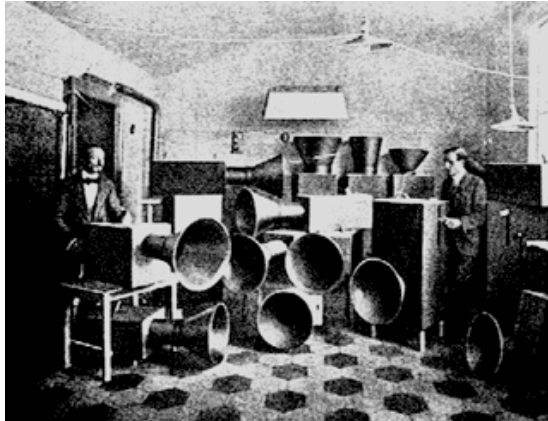
```
// 1.1 _ definir em str3_config.txt se usa espacialização quadrifônica ou stereo (default)
```

```
// 1.2 _ quando se inicia a aplicação a tecla "d" chama a janela de configuração de dsp, onde é
necessário ajustar a selecção da driver da placa de som. caso algum problema, escolher "audio
setup" no fundo da janela para configurar o audio do sistema
```

```
// 1.3 _ ajustar as colunas como em str3_config.txt
```

```
// 1.4 _ ligar os microfones à placa de som
```

```
(caso não haja som, no sistema x, tem de remover ou alterar o nome da directoria "library/
application support/cycling'74")
```



```
// 1. _ audio setup

// 1.0 _ install the drivers of the soundcard in the computer (supplied by the manufacturer; ex:
M-Audio Quattro, MOTU828,...)

// 1.1 _ define in str3_config.txt if you are using quad spacialization or stereo (default)

// 1.2 _ when the application is initiated, the key "d" calls the dsp configuration window, where
it is necessary to ajust the selection of the soundcard driver. if any problem arises, choose
"audio setup" at the bottom of the window to configurate the audio in the system

// 1.3 _ ajuste the speakers like in str3_config.txt

// 1.4 _ connect the microphones to the soundcard

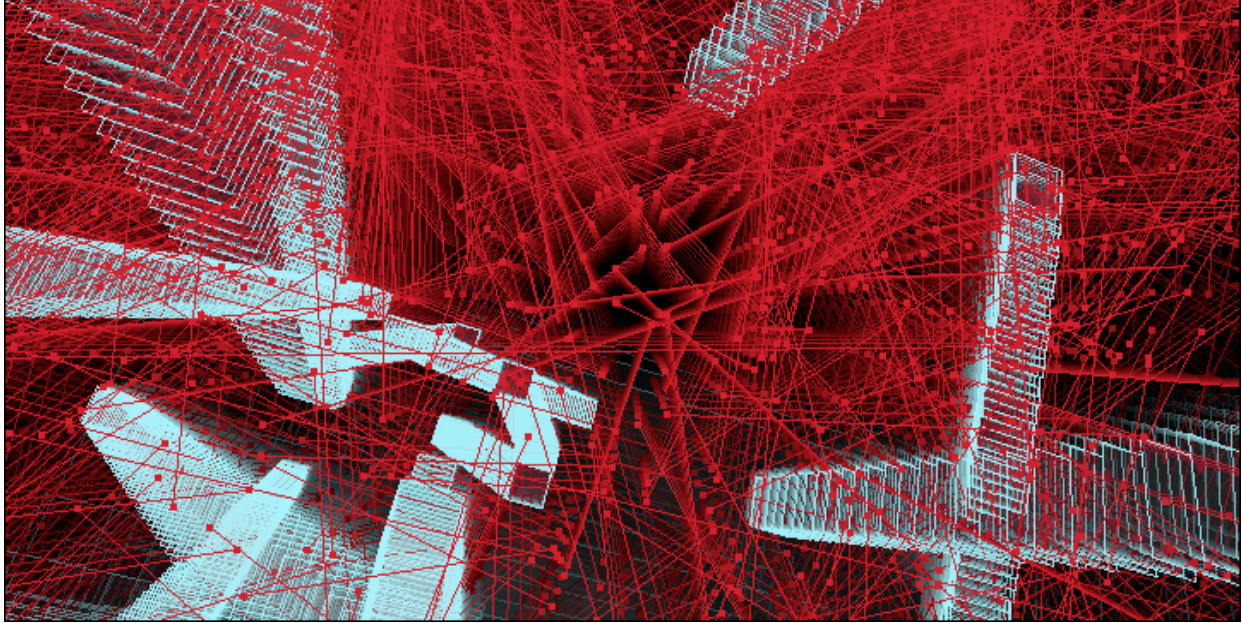
(in the case there is no sound, under os x, you must remove or change the directory "library/
application support/cyclimg'74")

// obrigado
// thanks

jasch, andré gonçalves, nuno morão, cata, antónio coxito

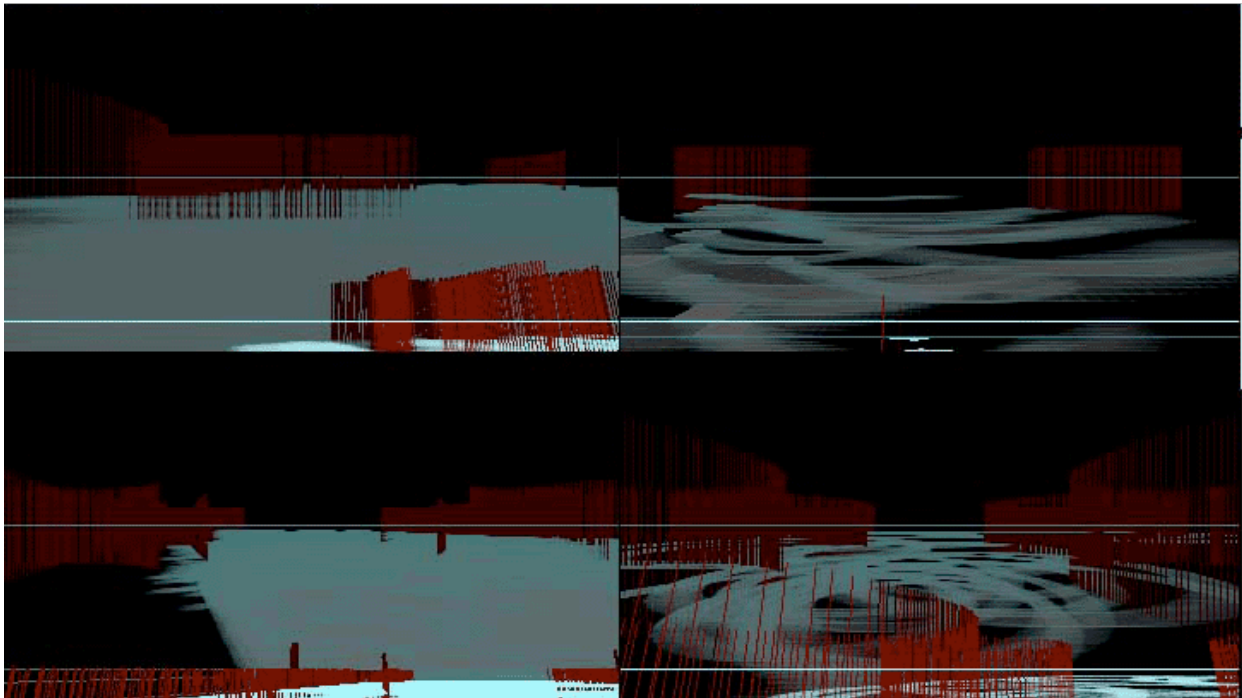
// software components acknowledgements

a-objects
jasch_objects
lobjects
litter package
max,msp,jitter
```



<http://sier.risco.pt/struct>

sier @ alunos.fcsh.unl.pt | <http://sier.risco.pt>



// copyright

this software and documentation is copyright © 2004 by andré sier. all rights reserved.

// license agreement

the software is provided by andré sier (hereinafter referred to as the "author"), free of charge and may be distributed free of charge, provided that this documentation is included unchanged with the software. you may not sell the software, nor may you take a fee or commission for providing the software to another person, nor may you include the software with or as part of other software that is sold for a fee without prior written permission from the author. source code for the software, if provided, can be re-used for educational or noncommercial purposes provided the author is credited both in the product source and in the final product. the source code for this software may not be re-used for commercial purposes without negotiating and obtaining a commercial licensing agreement from the author.

// disclaimer of warranty on software

the software is provided "as is" and without warranty of any kind. the author expressly disclaims all warranties, express or implied, including, but not limited to, the fitness for a particular purpose. the author does not warrant that the software will be uninterrupted or error-free, or that defects in the software will be corrected. furthermore, the author does not warrant or make any representations regarding the use or the results of the use of the software in terms of their correctness, accuracy, reliability, or otherwise. no oral or written information or advice given by the author shall create a warranty or in any way increase the scope of this warranty. should the software prove defective, you (and not the author) assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction of the software, or the computer system with which it is used.

// limitation of liability

under no circumstances, including negligence, shall the author be liable for any incidental, special, or consequential damages that result from the use or inability to use the software, even if the author has been advised of the possibility of such damages.