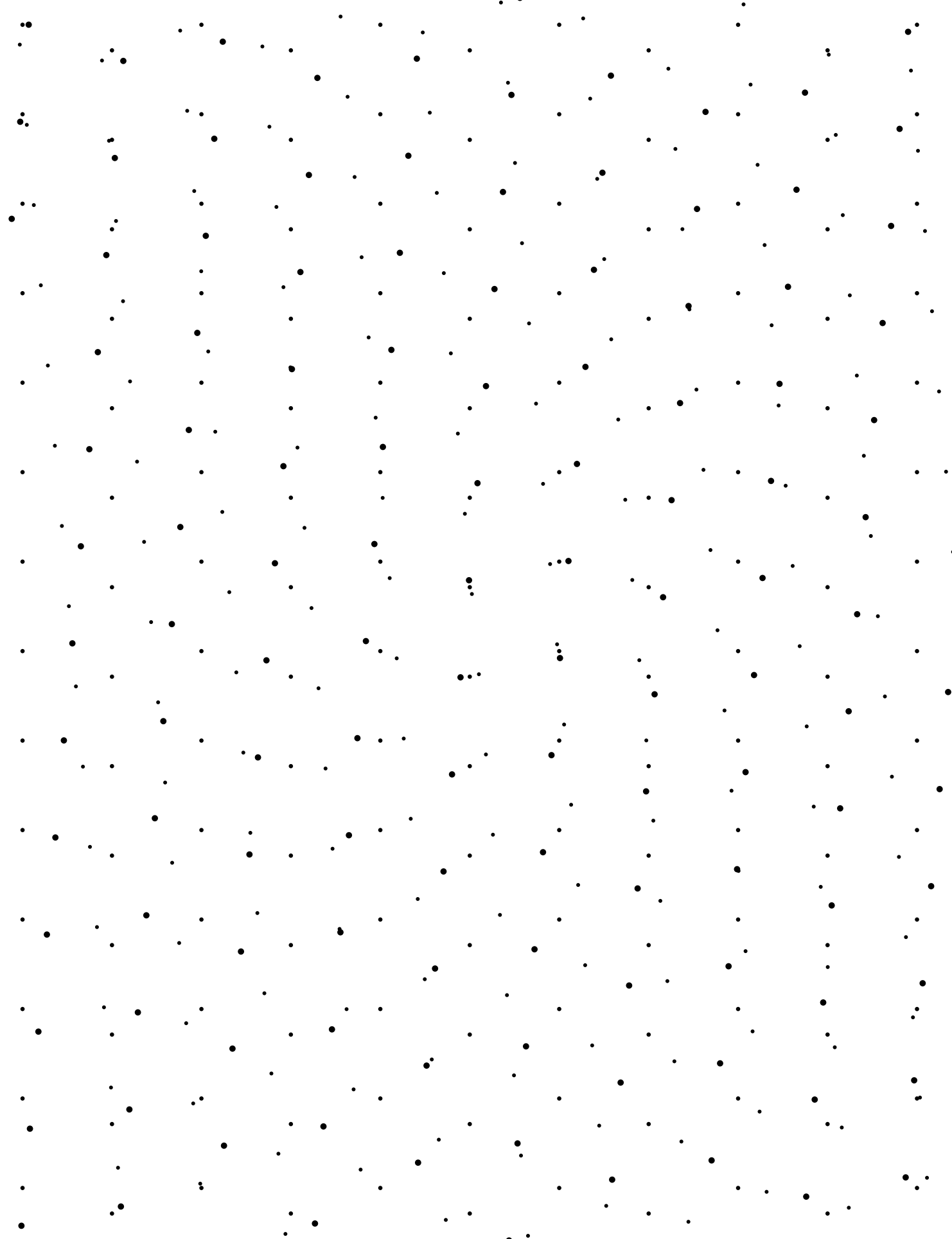


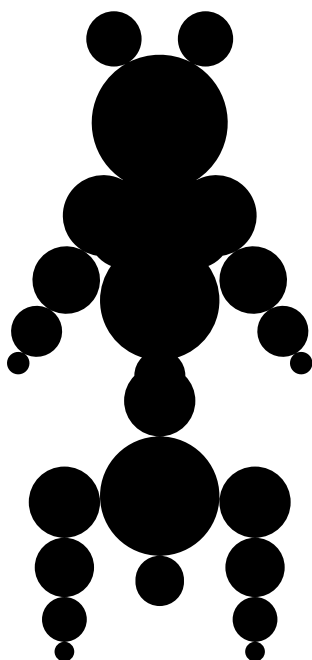
FILE BELO HORIZONTE 2018



D I S R U P T I V A



D I S R U P T I V A



FILE BELO HORIZONTE 2018

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

FILE Belo Horizonte 2018 : a arte eletrônica na época disruptiva : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = FILE Belo Horizonte 2018 : electronic art in the disruptive age : Electronic Language International Festival / Ricardo Barreto & Paula Perissinotto, organizadores/organizers; [tradução/translation Ana Elisa Barros, Rafael Farinaccio, Stephen Rimmer]. – 1. ed. – São Paulo : FILE, 2018.

Edição bilingue: português/inglês.

“Centro Cultural Banco do Brasil – Belo Horizonte – BH  
– 19 de janeiro a 19 de março de 2018”.

ISBN 978-85-89730-26-6

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte – Exposições – Catálogos I. Barreto, Ricardo. II. Perissinotto, Paula. III. Título: FILE Belo Horizonte : electronic art in the disruptive age : Electronic Language International Festival.

18-13776

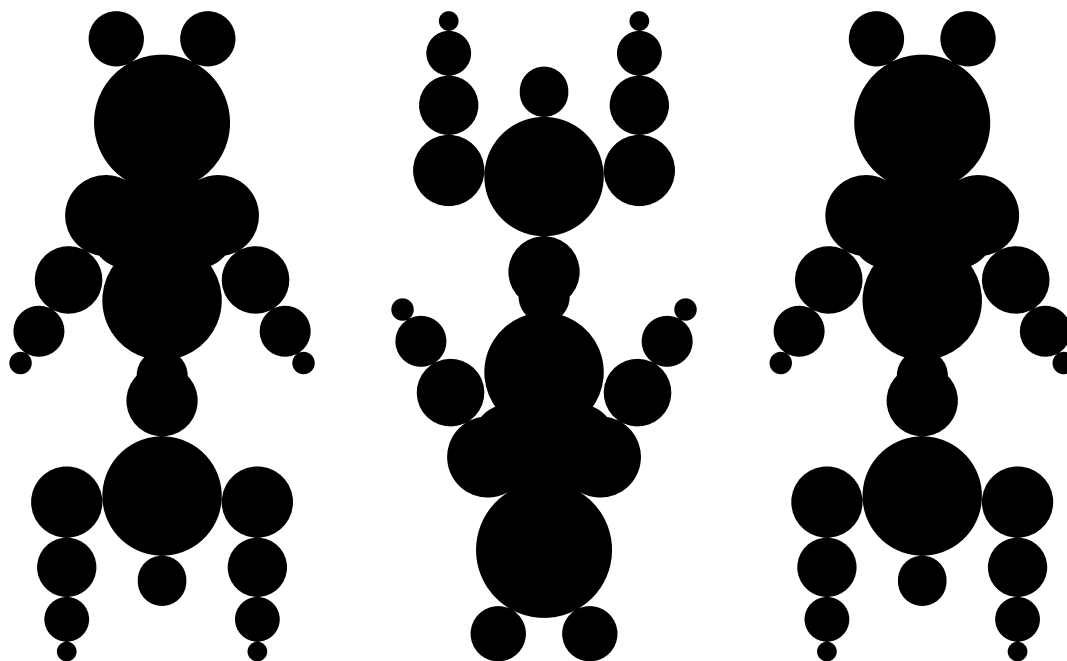
CDD-700.285

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Cultura digital na arte 700.285
2. Linguagem eletrônica na arte 700.285

Ministério da Cultura apresenta  
Banco do Brasil apresenta e patrocina

a arte eletrônica na época  
**D I S R U P T I V A**  
electronic art in the disruptive age



**FILE BELO HORIZONTE 2018**

festival internacional de linguagem eletrônica  
electronic language international festival

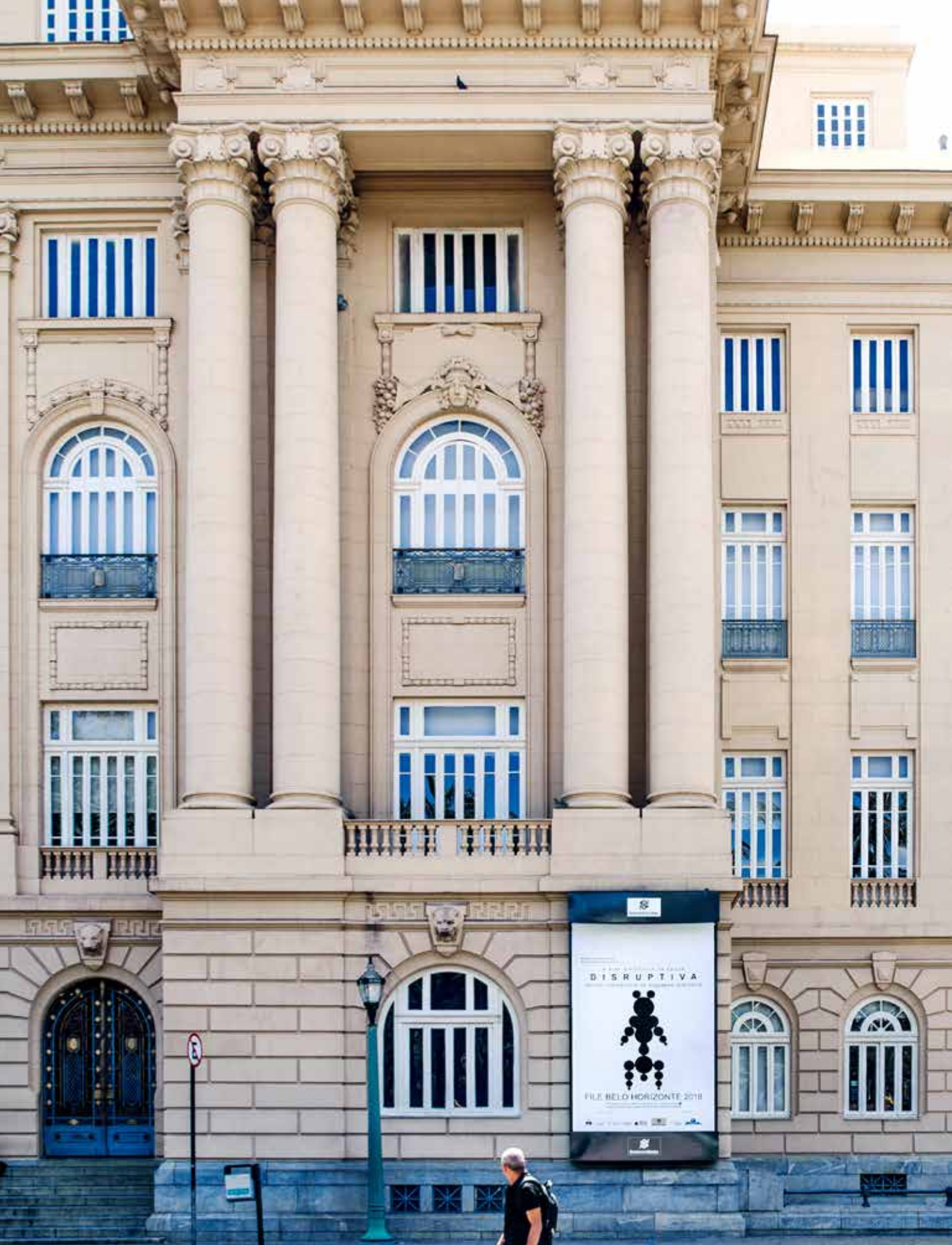
Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

Organizadores | *Organizers*

1ª edição | FILE: São Paulo, 2018

Centro Cultural Banco do Brasil – Belo Horizonte – MG  
19 de janeiro a 19 de março de 2018





DISRUPTIVA  
FILE BELO HORIZONTE 2018

O Ministério da Cultura e o Banco do Brasil apresentam ***FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – A arte eletrônica na época disruptiva.***

Desde sua criação, no ano 2000, o Festival tem apresentado ambientes expositivos coletivos para o visitante ter à sua disposição a diversidade da arte tecnológica. O projeto, que nasceu em São Paulo, já exibiu trabalhos de artistas digitais de 32 países, projetando o Brasil internacionalmente como protagonista das discussões sobre questões do universo eletrônico-digital.

A exposição ***DISRUPTIVA*** traz ao público de Belo Horizonte uma mostra de como os artistas atualmente estão produzindo obras no contexto disruptivo, proporcionando ao público acesso à imersão nas novas tecnologias, à interação com as novas mídias, a produções artísticas que dialogam com o contexto contemporâneo em que vivemos e à vivência compartilhada.

Com esta proposta, o Banco do Brasil mantém o seu compromisso com a formação de público para as artes visuais e com a promoção do acesso à cultura, possibilitando o contato com a obra de artistas que colocam em discussão questões atuais da sociedade.

Centro Cultural Banco do Brasil

The Ministry of Culture and Banco do Brasil present ***FILE – Electronic Language International Festival – Electronic Art in the Disruptive Age.***

Since its first edition in 2000, the Festival has organized collective exhibitions which give the visitor the opportunity to view and experience the full range of electronic art. Since it started in São Paulo, the Festival has shown digital works by artists from 32 countries, reinforcing Brazil's reputation as an important contributor to international discussions and reflections on electronic and digital art.

The Exhibition ***Electronic Art in the Disruptive Age*** brings innovative works to Belo Horizonte city, showing how artists are currently producing their works in a disruptive context, and providing to the public access to new technologies immersion, interaction with new media, artistic pieces that dialogue with the contemporary life and shared experiences.

In presenting these works, Banco do Brasil reinforces its commitment to informing the public about aspects of the visual arts and encouraging access to culture by giving the public opportunities to have a direct experience of the works of artists who reflect on aspects of contemporary society.

Centro Cultural Banco do Brasil



	DISRUPTIVA:
9	A arte eletrônica na época disruptiva
11	Electronic Art in the Disruptive Age Ricardo Barreto & Paula Perissinotto
14	FILE Belo Horizonte 2018 – Exposição   Exhibition
18	Obras   Works
98	Anima+
101	O poder da imagem animada
102	The power of animated image Raquel Olivia Fukuda
104	Obras   Works
120	Games
123	O descontrolle voluntário
125	Voluntary Discontrol Daniel Moori
127	Obras   Works
132	Índice de artistas   Index of Artists
134	Créditos e Apoio   Credits and Support

## ONTE 2018

Mostra de arte digital  
e jogos eletrônicos  
na Galeria de Arte  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo.

Este projeto de arte digital  
e jogos eletrônicos  
é uma iniciativa  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo, em  
parceria com a  
Galeria de Arte  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo.

## DISRUPTIVA

MAPA DA EXPOSIÇÃO | EXHIBITION PLAN



- |                                |                     |
|--------------------------------|---------------------|
| 1. SHOWN 1989                  | 11. BUB BUBBONE     |
| 2. TYPEL                       | 12. GAMES - TABLETS |
| 3. LITTLE BUBBLES              | 13. SHARK           |
| 4. FISH                        | 14. ON SHAME        |
| 5. SNAKES                      | 15. KANGI BANGA     |
| 6. BOY OF DIRT                 | 16. FLOUNDER        |
| 7. WOOD BUBBLES                | 17. ANONY           |
| 8. YES DISCIPLINE IN RECTANGLE | 18. NADIMOTO        |
| 9. THE PHYSICAL MIND           | 19. DEAR ANGELICA   |
| 10. TO BECOME VISIBLE          | 20. BUBBLE          |
| 11. ANONY                      | 21. THE NIGHT CAFE  |
| 12. GAMES                      | 22. EXAMINED EYE    |
|                                | 23. EXAMINED NIGHT  |

## FILE BEL

Festival Interativo  
de Arte Eletrônica

Este projeto de arte digital  
e jogos eletrônicos  
é uma iniciativa  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo.

Este projeto de arte digital  
e jogos eletrônicos  
é uma iniciativa  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo, em  
parceria com a  
Galeria de Arte  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo.

## DISRUPTIVA

EXIBIÇÃO DE ARTE DIGITAL

Este projeto de arte digital  
e jogos eletrônicos  
é uma iniciativa  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo, em  
parceria com a  
Galeria de Arte  
da Fundação de  
Arte Contemporânea  
de São Paulo.

# DISRUPTIVA

A arte eletrônica na época disruptiva

Quando falamos de época disruptiva, nos referimos à inovação disruptiva – noção criada por Clayton Christensen e inspirada no conceito de ‘destruição criativa’, de Joseph Schumpeter. A destruição criativa é um conceito econômico que busca explicar a ruptura no mercado quando uma nova empresa, utilizando-se de uma nova tecnologia, consegue inovar a tal ponto que obtém sucesso avassalador, capaz de transformar os produtos de seus concorrentes em pura obsolescência. As inovações disruptivas destroem a concorrência para consolidar um novo mercado, criando novos comportamentos nos consumidores e usuários. Estas inovações modulam uma diversidade de comportamentos, construindo uma nova forma de sociedade e de cultura.

Por exemplo, quando surgiram os smartphones e, com eles, as inovações em forma de simulações e emulações, como o celular como máquina fotográfica. Esta composição digital entre o telefone celular e a máquina fotográfica possibilitou um aumento significativo no compartilhamento de imagens pessoais via redes sociais. Daí um fato novo ocorreu. Surgiram os autorretratos. Um comportamento de massa universalizado pelas redes. Agora todos podem se autorretratar (*selfies*).

Na história da arte a máquina fotográfica também transformou o mundo das artes. Na época de seu surgimento, gerou a busca pela inovação, pela transformação do obsoleto, do antigo entre as vanguardas artísticas e culturais que movimentaram o fim do século XIX e meados do século XX.

Ao longo do século XX, manifestos e pesquisas artísticas buscaram formas inovadoras de expressão. Do ponto de vista da produção artística, através da relação interdisciplinar das artes com a tecnologia, conquistas efetivas transformaram o processo criativo e a maneira de se expor obras de arte. Seja na relação da obra com o público ou do público com o espaço expositivo.

Hoje, a arte eletrônica tem papel fundamental no mundo contemporâneo, pois é quase exclusivamente a única a desenvolver projetos que consideram não somente as inovações tecnológicas, mas a diversidade dos novos comportamentos incorporados na sociedade atual.

Há 18 anos o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – mostra as pesquisas e projetos de arte contemporânea eletrônica produzidos por artistas

de diversos países, sempre considerando incorporar na sua forma de pensar a exposição os novos comportamentos que surgem ao longo deste processo de inovação. O resultado é a diversidade expositiva realizada, que propicia ao público a experiência de acesso a obras artísticas que buscam expressar a estética da sociedade contemporânea, possibilitando, por vezes, novos comportamentos dentro do espaço da exposição.

Para os eventos que ocorrerão no Centro Cultural Banco do Brasil das cidades de Brasília, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, o FILE concebeu o tema: “A arte eletrônica na época disruptiva”. Estas exposições propõe uma ruptura na forma tradicional da apreciação das obras, onde o público poderá vivenciar: novas sensações e percepções; experimentar simultaneamente o movimento real com o movimento virtual; interagir com as obras e imergir em ambientes de realidade virtual.

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto  
Concepção e organização do FILE

When we speak of disruptive ages, we are talking about disruptive innovation. The term was coined by Clayton Christensen, inspired by Joseph Schumpeter's concept of "creative destruction". Creative destruction is a concept from the field of economics which aims to explain the disruption to a market when a new company introduces a new and innovative technology that it is an overwhelming success, to the extent that it makes competing products completely obsolescent. Disruptive innovations destroy the competition, opening up new markets. They lead to new consumer and user behaviors. Such innovations support the emergence of different behaviors that lead to new forms of society and culture.

An example of this is the smartphone, with its innovative simulations and emulations, such as the fusion of the cellphone with a camera. This digital convergence between the cellphone and the camera led to a massive increase the sharing of personal images on the social media. And something new emerged – the selfie. An example of mass behavior made universal through the social media. Now anyone can take their self-portrait with a selfie.

The camera has an historical role in transforming the world of the arts. When the smartphone camera appeared, it stimulated a search for innovation, for the transformation of the obsolete and the old, in the artistic and cultural vanguards that prevailed as the 19th century became the 20th.

Throughout the 20th century, artistic research and manifestos sought innovative means of expression. From the point of view of artistic production, the interdisciplinary relationship between arts and technology led to achievements which have effectively transformed the creative process and the way in which art is exhibited. Whether it be the relationship between the work and the public or that between the public and the exhibition space.

Today electronic art has a fundamental role in the contemporary world, because it is one of the few art forms that not only addresses technological innovation but also the diversity of new behaviors which are part of contemporary society.

For 18 years, FILE – Electronic Language International Festival – has presented contemporary electronic arts research and works from artists all over the world. It has always sought to incorporate the new behaviors that have emerged during this innovative process in its conceptual approach. This has resulted in a diverse selection of works being

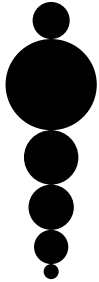


shown which have given the public the opportunity to experience artistic works which seek to express the aesthetics of contemporary society and which have, at times, supported the possibility of new behaviors in the exhibition space.

For the events that will occur at Banco do Brasil Cultural Centers in Brasília, Belo Horizonte, and Rio de Janeiro, FILE has chosen the theme “Electronic art in the disruptive age”. These exhibitions purpose a rupture at the traditional form of art appreciation, here the visitors can experience: new sensations and perceptions; senses the relationship between real and digital movement; interact with the works and immerse themselves into virtual reality.

Ricardo Barreto and Paula Perissinotto

Conception and Organization of FILE

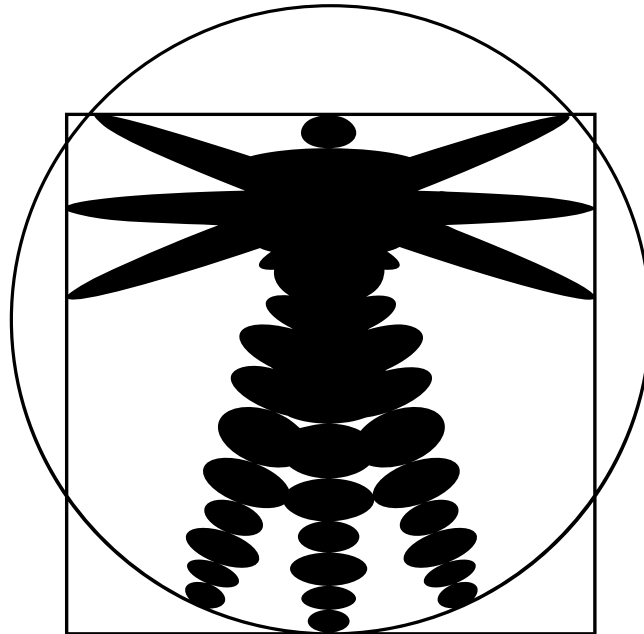
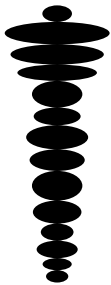


**CORPO VIVENCIAL**  
EXPERIENTIAL BODY

Presencial | Envolvimento |  
Novas Sensações  
Presential | Involvement |  
New sensations

**CORPO CINÉTICO**  
KINETIC BODY

Movimento Digital | Movimento  
Sonoro | Movimento Lúdico  
Digital movement | Sound movement |  
Playful movement



**CORPO VIRTUAL**  
VIRTUAL BODY

Interatividade | Imersão 3D |  
Selfies | Emoção real e virtual  
Interactivity | 3D immersion |  
Real and virtual emotions

**CORPO LÚDICO**  
PLAYFUL BODY

Jogo | Imersão |  
Conexão | Ludicidade  
Game | Immersion |  
Connection | Playfulness



FILE Belo Horizonte 2018

Exposição | Exhibition





14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

6

5

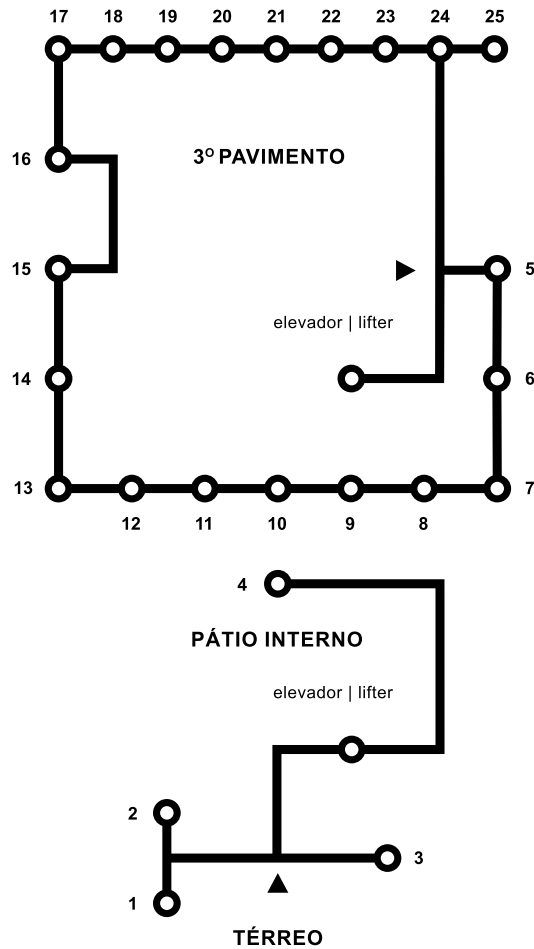
PTIVA  
de linguagem eletrônica  
ORIZONTE 2018





# DISRUPTIVA

## MAPA DA EXPOSIÇÃO | EXHIBITION MAP



### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

- |                                 |                     |
|---------------------------------|---------------------|
| 1. SHRINK 01995                 | 13. BUILDASOUND     |
| 2. TÚNEL                        | 14. GAMES – TABLETS |
| 3. LITTLE BOXES                 | 15. SWING           |
| 4. PISO                         | 16. ON SHAME        |
| 5. SIMULACRA                    | 17. KAGE TABLE      |
| 6. BE BOY BE GIRL               | 18. THE FLOOR       |
| 7. VÍDEO-BOLEBA                 | 19. ANIMA+          |
| 8. LES DISCIPLINES DU RECTANGLE | 20. HARDWIRED       |
| 9. THE PHYSICAL MIND            | 21. DEAR ANGELICA   |
| 10. TO REVERSE YOURSELF         | 22. BOUND           |
| 11. ANIMA+                      | 23. THE NIGHT CAFE  |
| 12. GAMES                       | 24. EXPANDED EYE    |
|                                 | 25. STARRY NIGHT    |

## FILE

festi  
e l

O Mito do  
FILE - Festival  
- A arte interio  
Desde sua c  
pentado ancie  
ter à sua disp  
O projeto, que  
de artistas digi  
interacionais  
sobre questões  
A exposição

## DISRU

A arte e a

Quando falamos  
inovação disrupti  
sem a inspiração  
Joseph Schump  
econômico que  
queria uma re  
tecnologia, com  
muito entusiasmo  
seus concorrent  
disruptivos de  
do mercado, e  
sumões e a  
diversidade de  
forma de socie

Por exemplo  
eles, as inovaç  
como o celular  
digitais entre o  
proibiu um  
do imaginário  
portais. Surgiu  
muita inovação  
governamental  
Na história do  
banco o mundo  
pru a busca p  
to do artigo em  
movimentaram  
Ao longo do  
tal buscam

## ONTE 2018

agem eletrônica  
ional festival

mostra de como os artistas atualmente  
o obras no contexto disruptivo, propor  
tudo acesso à internet nas novas tecnol  
ção com as novas mídias, a produção  
slogem com o contexto contemporâneo  
e a vivência compartilhada.  
Após, o Banco do Brasil mantém a  
o com o fomento ao público para as  
com a promoção do acesso à cultura,  
comete com a obra de artistas que  
usado questões atuais da sociedade.

Centro Cultural Banco do Brasil

ção artística, através da relação interio  
com a tecnologia, conquisto efetivo  
processo criativo e a maneira de se expor  
a na relação da obra com o público ou do  
jogo expositivo.

ônica tem papel fundamental no mundo  
eio e quase exclusivamente a cerca e  
ntes que consideram não somente as  
ógicas, mas a diversidade dos novos  
incorporadas na sociedade atual  
FILE - Festival Internacional de Linguagem  
eletrônica produzidos por artistas de  
sempre considerando incorporar na sua  
a exposição os novos comportamen  
to longo deste processo de inovação  
diversidade expositiva realizada, que  
se a experiência de acesso à obras  
ocam expressar a estética da socie  
tente possibilitando, por vezes, novo  
centro do espaço da exposição  
a que ocorreu no Centro Cultural Ban  
do Brasil, Rio de Janeiro e Rio de  
Janeiro e tema: "A arte eletrônica ap  
tudo exposições propõe uma reafirma  
ção da apreciação das obras, onde o  
enhar novas sensações e percepções  
ultimamente o movimento real com a  
interagir com as obras e emergir em  
estudo virtual

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto  
Concepção e organização do FILE

## DISRU

MAPA DA EXPOSIÇÃO



SCA O MAPA  
PÁG. 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200

PATIO

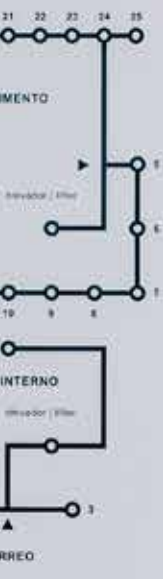


INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

1. SHRINK D'1605
2. TUNEL
3. LITTLE BOXES
4. PISO
5. SIMULACRA
6. BE BOY BE GIRL
7. VIDEO-BOLEBA
8. LES DISCIPLINES DU RECTANG
9. THE PHYSICAL MIND
10. TO REVERSE YOURSELF
11. ANIMA
12. GAMES

# PTIVA

EXHIBITION PLAN



- 15. BUILDASOUND
- 14. GAMES - TABLETS
- 13. SWING
- 12. ON SHAME
- 11. KAGE TABLE
- 10. FLOOR
- 9. ANIMA\*
- 8. HARDWIRED
- 7. DEAR ANGELICA
- 6. SOUND
- 5. THE NIGHT CAFE
- 4. EXPANDED EYE
- 3. STARRY NIGHT

## FILE BEL

festival intern  
electronic f

the Ministry of Culture and Science do  
Electronic Language International Festival  
the Creative Age.

Since its first edition in 2000, the F  
collective exhibitions which open the way  
view and experience the full range of a  
market in São Paulo, the Festival has  
artists from 12 countries, reinforcing its  
important contribution to international di  
stake in electronic and digital art.

The Festival Ficheroic Art in the

## DISRUPTIVA

electronic art in the dista

When we speak of disruptive arts, a  
disruptive innovation. The term was  
disruption, inspired by Joseph Schumpeter  
"creative destruction". Creative disrupt  
the field of economics which aims to say  
a market when a new company, product  
and/or technology that it is an overtake  
market that it seeks company produc  
water. Disruptive innovations center b  
ing up new markets. They lead to new  
business. Such innovations support the  
business that led to new forms of soc

An example of this is the disruptive  
production and circulation, such as it  
alone with a camera. This digital some  
production and the camera led to a mass  
of personal images on the social media  
emerged - the selfie. An example of  
advertising through the social media. New  
self-portrait with a selfie.

The camera has an historical im  
portant of the arts. When the smartphone  
disrupted a market for production - for  
the obsolete and the end, in the article, a  
that appeared in the 19th century becom  
Throughout the 20th century, which  
today sought innovative means of crea

## 2018

trônica  
festival

showing how arts  
creative content, and  
changes innovation,  
that dialogue with  
art.

Brasil continues to  
aspects of the social  
giving the public  
the world of artistic  
creativity.

Sanco do Brasil

primary traditional  
elements which have  
and the way in which  
to between the work  
the artistic status  
role in the custom  
forms that will con  
the diversity of the  
artistic.

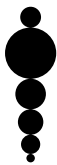
large international  
trônica arts research  
has always sought  
we changed during  
approach. This has  
being shown which  
experience artistic  
of contemporary  
and the possibility of

Dr. Brian Culture  
of São Paulo  
to the challenge  
of the institutions  
as innovation new  
relationship between  
the work, 2018.

Julia Perissotto  
Organization of F&E







VIVENCIAL  
experiential

## Shrink 01995

Lawrence Malstaf

Bélgica | Belgium

Duas grandes folhas de plástico transparente e um dispositivo que gradualmente suga o ar entre elas deixam um corpo embalado a vácuo e verticalmente suspenso. O tubo transparente inserido entre as duas superfícies permite que a pessoa dentro da instalação regule o fluxo de ar. Como resultado da pressão crescente entre as folhas de plástico, a superfície do corpo embalado gradualmente se paralisa em múltiplas microdobras. Durante a duração da performance, a pessoa no interior move-se lentamente e muda de lugar, que varia de uma posição quase embrionária a uma semelhante a um corpo crucificado.

### BIO

O trabalho de Lawrence Malstaf (1972, Bruges, Bélgica) situa-se na fronteira entre o visual e o teatral. Ele desenvolve instalações e performances de arte com um forte foco em movimento, coincidência, ordem e caos, e salas sensoriais imersivas para visitantes individuais. Ele também cria ambientes móveis maiores, lidando com espaço e orientação, muitas vezes usando o visitante como um coator. Seus projetos envolvem a física e a tecnologia como ponto de partida ou inspiração e como um meio para ativar instalações.

Lawrence Malstaf recebeu vários prêmios internacionais no campo da arte e das novas tecnologias. Ele também é conhecido como um cenógrafo inovador no mundo da dança e do teatro.

Two large, transparent plastic sheets and a device that gradually sucks the air out from between them leave a body vacuum-packed and vertically suspended. The transparent tube inserted between the two surfaces allows the person inside the installation to regulate the flow of air. As a result of the increasing pressure between the plastic sheets, the surface of the packed body gradually freezes into multiple micro-folds. For the duration of the performance, the person inside moves slowly and changes positions, which vary from an almost embryonic position to one resembling a crucified body.

The work of Lawrence Malstaf (1972, Bruges, Belgium) is situated on the borderline between the visual and the theatrical. He develops installation and performance art with a strong focus on movement, coincidence, order and chaos, and immersive sensorial rooms for individual visitors. He also creates larger mobile environments dealing with space and orientation, often using the visitor as a co-actor. His projects involve physics and technology as a point of departure or inspiration and as a means for activating installations.

Lawrence Malstaf has received several international awards in the field of art and new technology. He is also renowned as an innovative scenographer in the dance and theatre world.





Estrutura de aço, PVC, bomba de vácuo  
Steel structure, PVC, vacuum pump  
2,6 x 4 m









VIVENCIAL  
experiential

# Túnel

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti

Brasil | Brazil

“Túnel” é uma escultura cinética, imersiva e interativa, composta de 92 pórticos que se desalinham em função da posição e da massa do corpo do interator. Vários usuários podem entrar e interagir simultaneamente na máquina. Interatores agenciam a máquina via posicionamento e peso. Um exemplo de interação é: você entra no “Túnel” e se posiciona próximo a uma das paredes laterais. Nesse caso, a posição relativa e a força gravitacional do seu corpo provocam variações na altura do piso. O piso inclina em até 5°, rotaciona progressivamente os pórticos associados na direção e no ângulo correspondentes, e com isso propaga movimentos ondulatórios em toda a extensão da obra. Para o observador externo, movimentos internos ou o seu deslocamento em relação à obra produzem efeitos óticos cinéticos.

## BIO

A dupla atua em parceria no desenvolvimento de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos.

Rejane Cantoni nasceu em São Paulo; estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra; desde 1987 pesquisa e desenvolve instalações imersivas com dispositivos de aquisição e manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação.

Leonardo Crescenti nasceu em São Paulo; estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes, como fotógrafo e como diretor de fotografia realizou 13 curta metragens obtendo um total de 21 premiações nacionais e 14 internacionais 28 participações hors-concours e 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

“Tunnel” is a kinetic, immersive and interactive sculpture, composed of 92 porticos that become disordered in function of the position and body mass of the interactor. Numerous users can simultaneously enter and interact with the machine. Interactors agency the machine via their position and weight. An example of interaction is: you go into the “Tunnel” and stand by one of the side walls. In this case, the relative position and the gravitational force of your body provoke variations of floor height. The floor inclines up to 5°, the associated porticos progressively rotate in the corresponding direction and angle, and this propagates undulatory movements throughout the entire installation. For the outside observer, the internal movement or your displacement in relation to the installation produces kinetic optic effects.

The two work together in the development of strategies for the experimentation and implementation of audio-tactile-visual interfaces that make it possible for the public to explore and interact naturally with data banks and virtual, remote or hybrid environments.

Rejane Cantoni born in São Paulo, has studied communications, semiotics, visualization of information systems and cinematic interfaces, in São Paulo and in Geneva (Switzerland); since 1987, researches and develops immersive installations with devices of data acquisition and manipulation in natural and/or sensorialized environments, and automation.

Leonardo Crescenti born in São Paulo, studied architecture at FAU/USP, São Paulo; since 1978 researches and develops projects in different media and supports; as a photographer and photo director, accomplished 13 short films, receiving 21 national and 14 international prizes, 28 hors-concours participations and three participations in the Directors’ Fortnight at Cannes Festival.









## CRÉDITOS | CREDITS

Programação | Programation: Pavel Karafiát, Andrej Boleslavsky | Montagem | Set up: Caio Fazolin | Cooperação | Cooperate: CIANT (International Centre for Art and New Technologies) | Câmera | Camera man: Valquire Veljkovic | Atores | Actors: Esther Gibanel, Javier Yunta, Diego Piñeiro, Berta Sola Sánchez, Rubén López, Miguel Angel Alvarez, Guille Chipironet, Mathieu Fumey, Mireia Sovi, Miguel, Valquire Veljkovic, Lilith Sanfrancisco, Lola Sanfrancisco, Alexander Weber | Exibição | Exhibition: Elas Fan Tech at Normal, A Coruña | Curador | Curator: Anxela Caramés | Curador Assistente | Curator Assistant: Francesca Mereu (M-Artech Platform) | Produção | Producer: NORMAL | Residência artística | Residence of artist in NORMAL (UDC)





VIRTUAL

## Little Boxes

Bego M. Santiago

Espanha | Spain

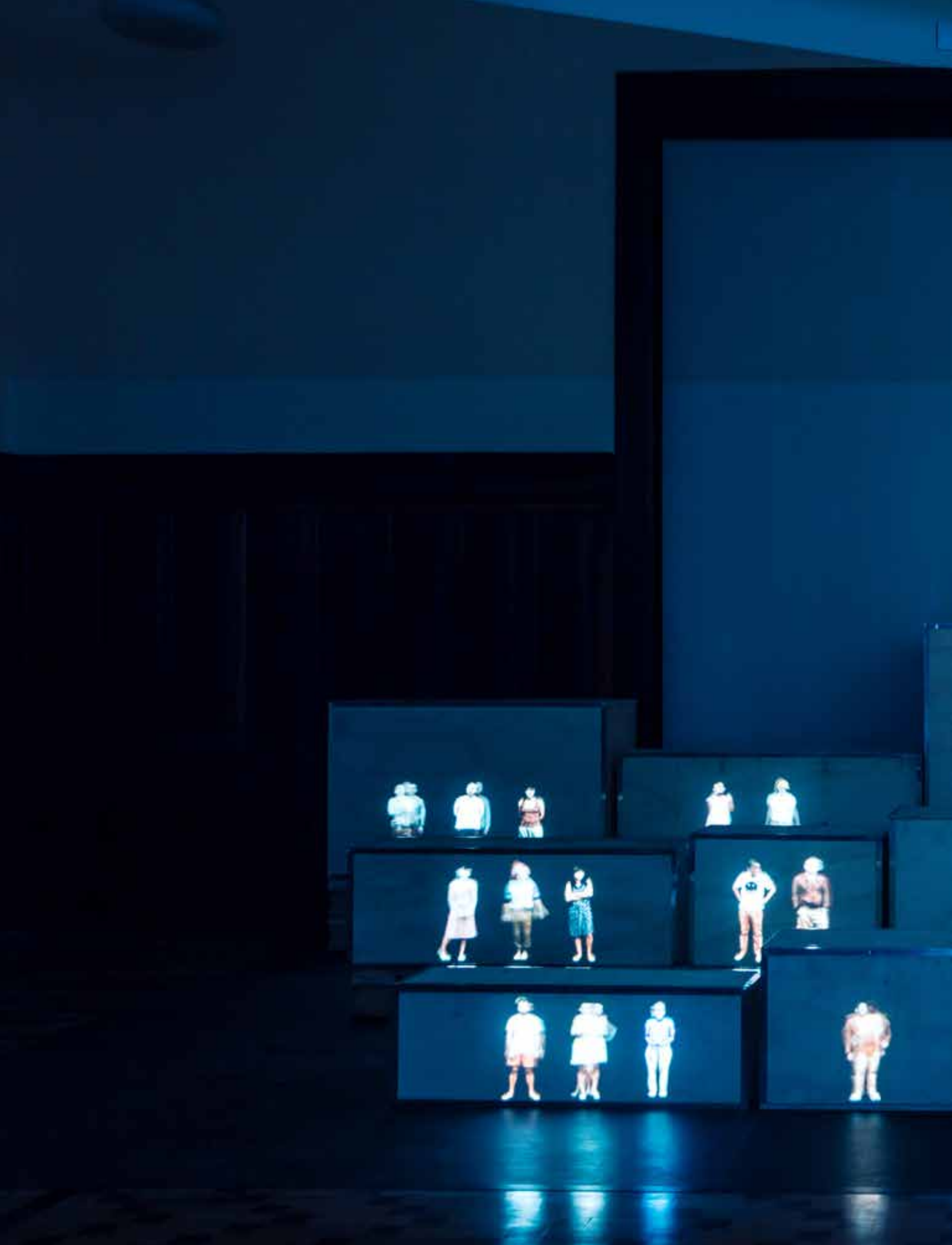
“Little Boxes” é uma instalação artística que videomapeia projeções com o uso do Kinect; nela, pessoas minúsculas projetadas em caixas de madeira estão aterrorizadas com a nossa presença. Apesar de serem todos indivíduos que podem se movimentar sozinhos, eles se comportam como se fossem uma mentalidade única, sempre seguindo a multidão. Um elemento extra é a interação entre a obra de arte e o observador. Quando alguém se aproxima das caixinhas, as pessoas projetadas olham para cima timidamente; quando o observador passa por elas, as pessoas começam a gritar e a fugir, apavoradas com qualquer coisa que esteja fora de sua zona de conforto. A narrativa interativa tem cinco reações diferentes que as minimultidões podem demonstrar diante do observador gigante. Elas incluem relaxar quando não há ninguém por perto, entrar em uma “zona de medo” quando alguém chega perto, começar a correr, esconder-se de um novo “ataque” e fugir em grupos.

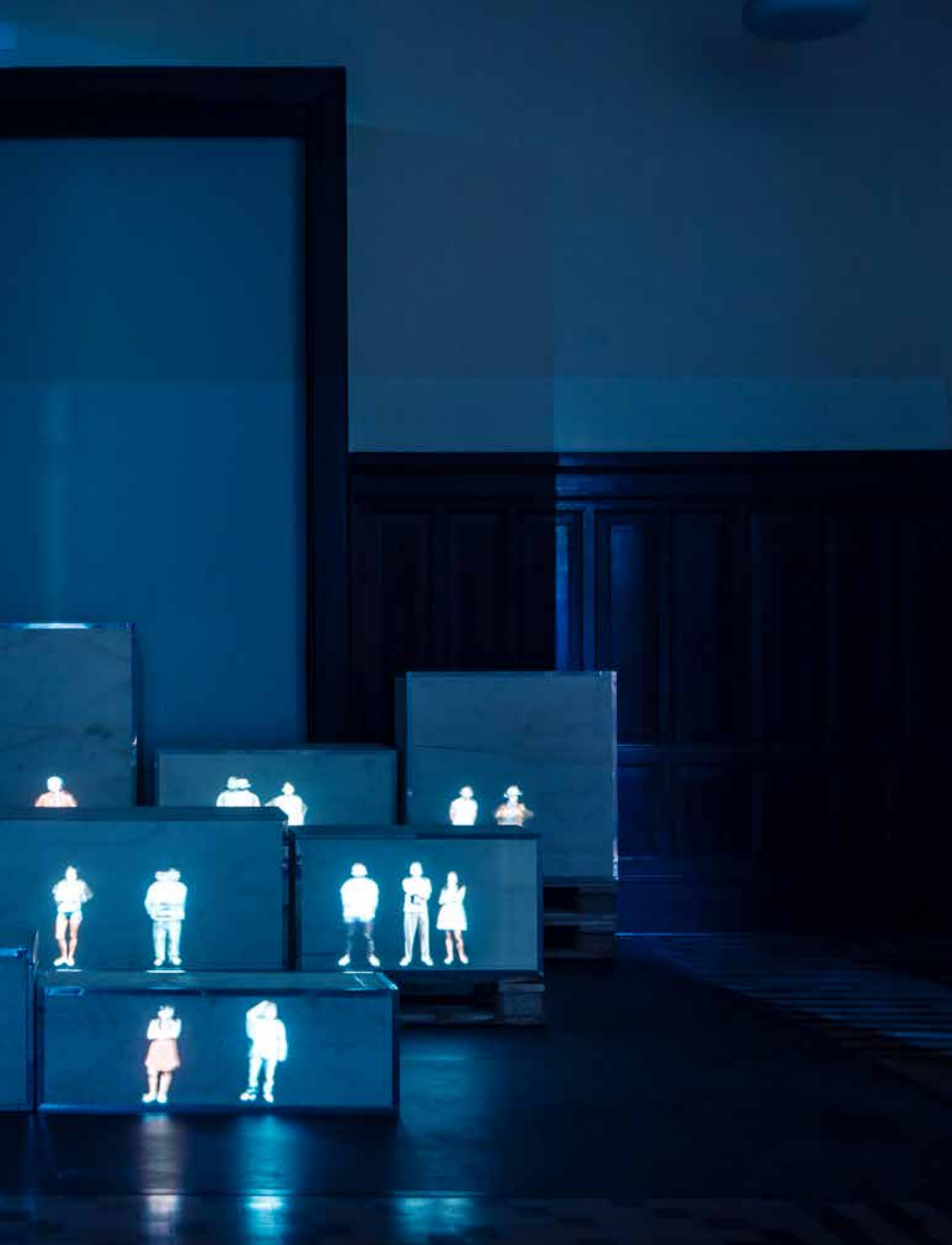
### BIO

Bego M. Santiago nasceu na Espanha em 18 de fevereiro de 1980. Graduiu-se em Artes Visuais e tem uma pós-graduação em Arte em Mídia Digital. Em 2008, ela se tornou parte do coletivo NiñoViejo. Em 2010, mudou-se para Praga para trabalhar como professora convidada na Academia de Artes, Arquitetura e Design, combinando seu trabalho como professora com residências como: MEETFACTORY, National Gallery of Prague, Mapping Festival 2010 – Suíça, LaptopRuss – Reina Sofia Museum e Matadero de Madri, Munich Contempo Germany, Patchlab Kraków, Polônia. Hoje em dia, ela mora em Berlim, onde trabalha como diretora de arte para a Mittel-Europa (ME), um projeto de curadoria dedicado a repensar o espaço europeu pelo processo de tradução, migração e hibridização.

“Little Boxes” is a Kinect driven projection mapping (video mapping) art installation where tiny people projected onto wooden boxes are terrified of your presence. Even though they are all individuals who can move around on their own, they behave with a united mindset, always following the crowd. An added element is the interaction between the artwork and the viewer. When someone approaches the little boxes, the projected people stare up timidly; as the viewer walks past, the people start screaming and running away, deathly afraid of anything outside their comfort zone. The interactive narrative has five different “responses” that the mini crowds could have towards the giant spectator. These include hanging out when no one’s around, moving into a “fear area” when someone comes close, starting to run, hiding from a new “attack”, and escaping in groups.

Bego M. Santiago was born in Spain on 18 February 1980. She graduated in Visual Arts and has a post graduation in Digital Media Art. In 2008 she became part of the art collective NiñoViejo. In 2010 she moved to Prague to work as a invited teacher at the Academy of Arts, Architecture and Design combining her teaching work with exhibitions and residencies such as: MEETFACTORY, National Gallery of Prague, Mapping Festival 2010 – Swiss, LaptopRuss – Reina Sofia Museum and Matadero de Madrid, Munich Contempo Germany, Patchlab Kraków, Poland. Currently she lives Berlin working as Art director for Mittel-Europa (ME), a curatorial project dedicated to rethink the European space through the translation, migration and hybridization process.









VIVENCIAL  
experiential

# Piso

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti

Brasil | Brazil

“Piso” é uma interface interativa desenhada para transferir dados de força e de movimento na relação humano-humano e na relação humano-espaço-tempo. A ação de pisar em uma das extremidades do trabalho produz o deslocamento de uma onda na direção equivalente à ação. Para os outros usuários (não interatores), vale destacar que a onda em movimento levanta a chapa de aço e o conjunto levanta quem ou o que estiver em cima dela.

“Floor” is an interactive interface designed to transfer strength and movement data in the human-human relation and the human-space-time relation. The action of stepping on one of the two ends of the machine produces a wave that is displaced in the direction equivalent to the action. For the other users (not interactors), it is worth noting that the wave in movement lifts the steel plate and the assemblage lifts who or what is on it.

















D I S R U P



FILE BELO HORIZONTE

festival internacional de linguagem eletrônica  
electronic language international festival







T I A

2018  
rónica  
vat

# Simulacra

Karina Smigla-Bobinski

Alemanha | Germany



CINÉTICO  
kinetic

“SIMULACRA” é uma disposição experimental optofísica. Em seu âmago estão quatro painéis monitores de LCD, que são montados na forma de um quadrado oco e instalados na altura dos olhos no meio da sala. O conjunto aparenta estar internamente eviscerado, espalhado e envolvido. Um emaranhado de cabos e dispositivos de controle é derramado a partir do meio do quadrado. Ao redor, diversas lentes de aumento estão penduradas em correntes. O raio ofuscante e sem imagens dos monitores dá a impressão de que suas imagens caíram. O que sobra é a essência do meio: Luz.

Mas as imagens estão imóveis nas telas. É necessário apenas um pequeno auxílio visual para reconhecê-las. Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as tais direções de vibração da luz que é emitida. Uma delas está localizada na superfície do monitor e pode ser facilmente removida usando um solvente e um raspador. O monitor despido não mais apresenta imagens, mas brilha com uma intensa luz branca.

Se você segurar uma película polarizadora, como em “SIMULACRA”, em sua versão de lente de aumento, diante do monitor, então sua função é restaurada. É uma experiência impressionante e maravilhosa quando as imagens repentinamente aparecem do branco puro com o mero vislumbre através de uma película aparentemente transparente. Mas se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas.

No design das imagens de vídeo que passam pelas telas, Karina Smigla-Bobinski trabalhou habilmente com o efeito de um corpo de luz brilhante e obscuro: mãos, pés, cabelos negros e longos pressionados contra o interior das telas, sendo visíveis apenas através das lentes, antes de desaparecerem no vazio branco.

“SIMULACRA” is an optophysical experimental arrangement. At its heart are four LCD monitor panels, which are assembled in the form of a hollow square, and installed at eye level in the middle of the room. The ensemble appears internally gutted, overgrown and embraced. A tangle of cables and control devices pours out of the middle of the square. All around it several magnifying lenses dangle from chains. The imageless glaring ray of the monitors looks as if the images had fallen out of them. What remains is the essence of the medium: Light.

But the images are still in the screens. It requires only a small visual aid to recognize them. LCD-Monitors require several polarizing films in front and behind the pixel layers to produce visible images. These polarizing films filter the certain vibration directions of the emitting light. One of them is located on the surface of the monitor and can easily be scraped off using solvent and a glass scraper. The stripped monitor doesn't display any more pictures, but shines with an intense white light.

If you hold a polarizing film, as in “SIMULACRA” in a magnifying glass version, before the monitor, then the function is restored. It is an impressive, wondrous experience when images suddenly appear from the pure white by the mere glance through a seemingly transparent film. But if you turn the lens in front of your eyes, the polarizing structure of the film creates wild color shifts or even complementary negative images.

In the design of video images that run across the screens, Karina Smigla-Bobinski worked skillfully with the effect of an opaque glistening body of light: hands, feet, long black hair pressed against the inside surface of the screens, making them only visible within through the lenses, before disappearing into the white nothingness.





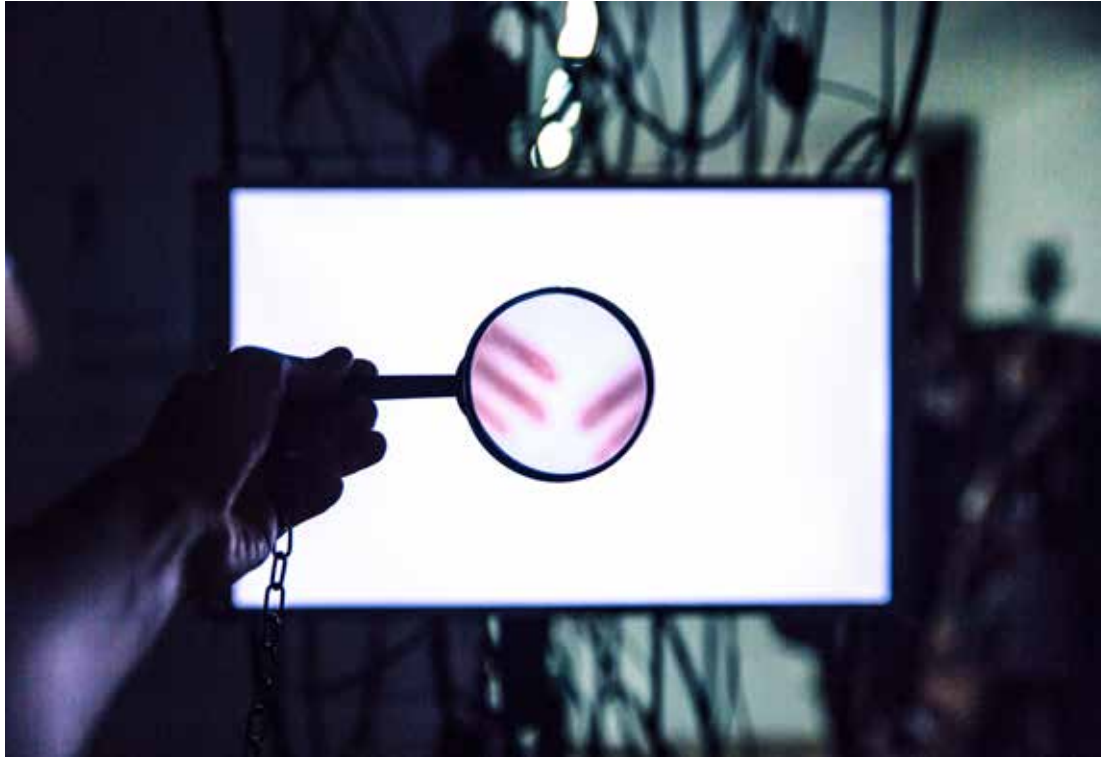
P T I

HOZZETE 2018









## BIO

Karina Smigla-Bobinski vive e trabalha como artista intermídia freelance em Munique e Berlim. Estudou Arte e Comunicação Visual na Academy of Fine Arts em Cracóvia, Polônia e em Munique, Alemanha, e graduou-se em 2000 com um diploma de mestrado por notável realização artística. Atualmente, ela é Pesquisadora Visitante e Artista em Residência no ZiF Center for Interdisciplinary Research, o Instituto da Bielefeld University para Estudos Avançados.

Smigla-Bobinski trabalha com mídia análoga e digital. Ela produz e colabora com projetos como esculturas cinéticas, instalações interativas, intervenções artísticas que caracterizam a realidade mista e objetos de arte interativos, além de trabalhos com vídeos, performances de teatro físico multimídia e projetos online.

Seu trabalho foi mostrado internacionalmente em 43 países, em cinco continentes, em festivais, galerias e museus. Ela realiza diversas transmissões e palestras e fez várias residências artísticas em muitas universidades e organizações culturais no mundo todo.

Karina Smigla-Bobinski lives and works as a freelance inter-media artist in Munich and Berlin. She studied Art and Visual Communication at the Academy of Fine Arts in Krakow, Poland and Munich, Germany and graduated in 2000 with a Diploma with master outstanding artistic achievement. Currently she is a Visiting Research Fellow and Artist in Residence at ZiF Center for Interdisciplinary Research, Bielefeld University's Institute for Advanced Study.

Smigla-Bobinski works with analogue and digital media. She produces and collaborates on projects ranging from kinetic sculptures, interactive installations, art interventions featuring mixed reality and interactive art objects, and also works in videos, multi-media physical theatre performances and online projects.

Her works has been shown in 43 countries on five continents at festivals, galleries and museums internationally. She has broadcast and lectured widely and held various artist residency at many universities and cultural organizations worldwide.





VIRTUAL

# Be Boy Be Girl

Frederik Duerinck & Marleine van der Werf  
Holanda | Netherlands

“Be Boy Be Girl” é um experimento multissensorial que envolve visão, audição, tato e olfato. Na experiência, nossos corpos se tornam mais do que apenas olhos e ouvidos. Eles são os veículos para experimentar e desafiar a realidade.

Na instalação, criamos uma ilusão ao ativar todos os sentidos com uma combinação de cheiro, toque (através de luz infravermelha e um ventilador), imagem (com óculos de filme 3D em 360 graus) e som omni.

O registro do material do filme 3D em 360 graus aconteceu no Havaí e foi feito com 16 câmeras sobre uma plataforma. Essa plataforma para a câmera foi colocada sobre a cabeça de diversos homens e mulheres para recriar a mesma perspectiva que nosso público terá na instalação. O áudio omni, que muda a perspectiva sonora enquanto o espectador vira sua cabeça, foi criado especialmente para a instalação.

“Be Boy Be Girl” is a multi-sensory experiment that engages sight, hearing, touch, and smell. In the experience, our bodies become more than just our eyes and ears. They are the vehicles to experience and challenge reality.

In the installation, we create an illusion by activating all senses by a combination of smell, touch (through infrared light and a fan), image (with 360 degree 3D film glasses) and omni sound.

The shooting of the 360 degree 3D film material took place on Hawaii and was filmed with 16 cameras on a self build rig. This camera-rig was placed on top of the head of several man and woman to recreate the same perspective as our audience will have in the installation. The omni audio which changes perspective while the viewer turns his head was specially created for the installation.



## BIO

Frederik Duerinck (Holanda, 1976) é um cineasta e artista baseado em Breda. É o designer-chefe da instalação multisensorial premiada “Famous Deaths” e coautor do livro “Sense of Smell”. Seu documentário “End of Europe” venceu o festival de arte mídia em 2003. Frederik é membro do grupo de cross mídia Polymorf. Em sua obra, Duerinck pesquisa os limites da narrativa convencional, criando relatos corporizados. Além de sua carreira como cineasta e artista, Duerinck é coordenador do programa de Design Multimídia e Comunicações em Breda (CMD – Breda). Ele também é o cofundador do CMD Netlab.

Marleine van der Werf (Holanda, 1985) é uma cineasta e artista baseada em Roterdã (Holanda). Van der Werf completou seus estudos em cinema na St. Joost Art Academy em 2010. Sua obra de graduação, “illimited”, estreou na IDFA e o filme surrealista “The Perceptionist” foi indicado para o prêmio “Rene Coelho” pelo Dutch Media Institute e é representado na coleção de distribuição do Dutch Film Institute Eye. Em sua obra, ela explora ideias sobre imaginação, subconsciente e resiliência. Em 2014, ela foi a ganhadora do Programa Stipendium para Artistas Emergentes pelo fundo Mondrian e atualmente está desenvolvendo novas obras sobre a mudança da percepção corporal.

Frederik Duerinck (NL, 1976) is a filmmaker and artist located in Breda. He is lead designer of the Award winning multi sensory installation ‘Famous Deaths’ and is co-author of the book “Sense of Smell”. His documentary ‘End of Europe’ won the media art festival in 2003. Frederik is a member of the cross media group Polymorf. In his work, Duerinck researches the boundaries of conventional storytelling, creating embodied narratives. Besides his career as filmmaker and artist, Duerinck is coordinator of the Communications and Multimedia Design program in Breda (CMD – Breda). He is also co-founder of the CMD Netlab.

Marleine van der Werf (NL/ CH, 1985) is a filmmaker and artist located in Rotterdam (NL). Van der Werf completed her studies in film at the St. Joost Art Academy in 2010. Her graduation work ‘illimited’, premiered at IDFA and the surrealistic film ‘The Perceptionist’ was nominated for the ‘Rene Coelho Prize’ by the Dutch Media Institute and is represented in the distribution collection of the Dutch Film Institute Eye. In her work she explores ideas about imagination, the subconsciousness and resilience. In 2014 she was the recipient of the Stipendium Program for Emerging Artists by Mondriaan fund and is currently developing new work about the changing body perception.









CINÉTICO  
kinetic

## Vídeo-Boleba

Celina Portella  
Brasil | Brazil

A instalação “Vídeo-Boleba” é composta por uma TV e um mecanismo que atira bolas de gude. No vídeo, dois meninos se revezam jogando as bolinhas que, ao sumirem do quadro, aparecem pela lateral da tela, espalhando-se no espaço próximo ao público e dando continuidade à cena no plano material.

Enquanto o vídeo busca uma representação fiel da realidade, seu desdobramento fora da tela busca reproduzir a imagem. O dispositivo criado pela artista burla o olhar do espectador, confundindo sua percepção, criando interfaces com “novos espaços” e articulando realidade material e o mundo da virtualidade.

Este projeto foi desenvolvido através do Edital de Apoio à Pesquisa e Criação Artística 2011 da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro.

The “Vídeo-Boleba” installation is composed by a TV set and a mechanism that shoots marbles. In the video, two boys take turns playing the marbles, which appear at the side of the screen when they leave the frame, scattering in the space close to the public, and giving continuity to the scene in the material world.

While the video seeks a faithful representation of reality, its unfolding outside the screen seeks to replicate the image. The device created by the artist swindles the spectator’s eye, confusing its perception, creating interfaces with “new spaces”, and articulating material reality and the virtual world.

This project was developed through the Edital de Apoio à Pesquisa e Criação Artística 2011 from the Secretaria de Estado de Cultura of Rio de Janeiro.



## BIO

Celina Portella trabalha com artes plásticas e dança, investigando questões sobre a representação do corpo a partir do vídeo. Foi contemplada pelo I Programa de Fomento a Cultura Carioca e pela bolsa do Núcleo de Arte e Tecnologia da EAV Parque Lage, RJ. Participou da residência no Centre Récollets em Paris, LABMIS em São Paulo, entre outras.

Foi indicada ao prêmio de Bolsa ICCO/sp-arte 2016, ao prêmio EFG Bank & ArtNexus em 2015, ao prêmio Pipa 2013 e premiada no II Concurso de Videoarte da Fundaj em Recife. Participou da III Mostra do Programa de Exposições do CCSP, da Mostra Verbo na Galeria Vermelho e da Mostra SESC de Artes, entre outras exposições. Como bailarina e co-criadora trabalhou com os coreógrafos Lia Rodrigues e João Saldanha.

Celina Portella works with visual arts and dance, investigating issues about the representation of the body through video. She was considered for the I Programa de Fomento a Cultura Carioca, and for Rio de Janeiro's EAV Parque Lage's Núcleo de Arte e Tecnologia scholarship. She participated in the Centre Récollets residency in Paris, the LABMIS in São Paulo, among others.

She was nominated for the Bolsa ICCO/sp-arte 2016 award, the EFG Bank & ArtNexus award in 2015, the Pipa 2013 award, and she won a prize at the II Concurso de Videoarte da Fundaj, in Recife. She took part on the III Mostra of the CCSP Exhibit Programme, the Mostra Verbo at Galeria Vermelho, and the Mostra SESC de Artes, among other exhibits. As a dancer and co-creator, she worked with the choreographers Lia Rodrigues and João Saldanha.







Viktor Burdakov

Julius Pommer

August 18, 1871

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891

1891


1891

1891

1891

1891

1891



disciplines du rectangle

Life Remains:  
ré Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy & Franck Weber  
a | France

«disciplines du rectangle» est une œuvre d'art qui se présente sous la forme d'un objet sculptural en bois et métal. Elle est composée de plusieurs éléments qui se rejoignent pour former une structure complexe et équilibrée. L'œuvre est présentée dans une galerie d'art moderne.

«disciplines du rectangle» est une œuvre d'art qui se présente sous la forme d'un objet sculptural en bois et métal. Elle est composée de plusieurs éléments qui se rejoignent pour former une structure complexe et équilibrée. L'œuvre est présentée dans une galerie d'art moderne.

«disciplines du rectangle» est une œuvre d'art qui se présente sous la forme d'un objet sculptural en bois et métal. Elle est composée de plusieurs éléments qui se rejoignent pour former une structure complexe et équilibrée. L'œuvre est présentée dans une galerie d'art moderne.









CINÉTICO  
kinetic

## Les disciplines du rectangle

One Life Remains  
França | France

“Les disciplines du rectangle” (As disciplinas do retângulo) é uma instalação de arte interativa feita de sete estelas montadas em um espaço de 200 m<sup>2</sup>. Cada estela é feita de uma webcam, uma tela e um orador. Quando um jogador fica na frente de uma estela, seu corpo é detectado e um retângulo virtual é desenhado em torno dele. O retângulo começa a se mover e a mudar de forma. O objetivo é ficar dentro do retângulo sem tocar suas bordas. O jogo para quando há um contato entre o retângulo e o corpo do jogador.

Para o público, nada é visível, exceto o desempenho do jogador. É o corpo do jogador que cria o show baseado no contraste entre o que é exibido na tela e o vazio do espaço “real”. Cada estela fornece uma coreografia específica com base no comportamento de seu retângulo.

### BIO

Considerando o videogame como uma das principais mídias, o coletivo com base em Paris One Life Remains trabalha para explorar suas propriedades desde 2010. Essa abordagem, influenciada pelo design radical, bem como por jogos hardcore e filosofia, resulta em uma série de objetos que expandem os limites da mídia. Essas criações podem assumir várias formas (arte efêmera, instalação monumental, jogo conceitual) e proporcionar diferentes tipos de experiência de jogo (jogo em grupo, intelectual ou sensorial). Os principais eixos de pesquisa do coletivo são a relação entre jogadores e espectadores, a questão da obsolescência da mídia digital, o vínculo entre jogos e gestos ou entre jogos e desempenho, além do tema do controle.

One Life Remains atualmente é composto por quatro membros: André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy e Franck Weber.

“Les disciplines du rectangle” is an interactive art installation made of 7 steles set up in a 200 m<sup>2</sup> space. Each stele is made of one webcam, one screen and one speaker. When a player stands in front of a stele, his body is detected and a virtual rectangle is drawn around him. The rectangle starts to move and to change of shape. The goal is to stay inside the rectangle without touching its borders. The game stops when there is a contact between the rectangle and the player’s body.

For the audience, nothing is visible except the player’s performance. It is the player’s body who creates the show based on the contrast between what is displayed on the screen and the emptiness of the “real” space. Each stele provides a specific choreography, based on the behavior of its rectangle.

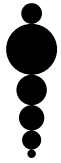
Considering video game as a major medium, the Paris based collective One Life Remains works towards exploring its properties since 2010. This approach influenced by radical design as well as hardcore gaming and philosophy results in a series of objects that pushes the boundaries of medium. These creations can take several forms (ephemeral art, monumental installation, concept game) and provide different types of game experience (party, intellectual or sensorial play). The collective’s main axes of research are the relation between players and spectators, the question of the digital medium’s obsolescence, the link between games and gesture or between games and performing, along with the theme of control.

One Life Remains currently comprises four members: André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy and Franck Weber.

# The Physical Mind

Teun Vonk

Holanda | Netherlands



VIVENCIAL  
experiential

Durante uma residência em Xangai, Teun Vonk descobriu que aplicar pressão em seu corpo estressado aliviava seu corpo e sua mente. Em contraste com o que se pode esperar, não se registra uma melhor entrada sensorial em um estado elevado de sensibilidade, como o stress. Como tais estados servem ao propósito evolucionário de lutar ou fugir, eles filtram qualquer informação que seja irrelevante para nos prepararmos para qualquer uma dessas reações. Ao experimentar tais estados, a aplicação de pressão profunda no corpo o relaxa e permite que o sistema que filtra nossos estímulos perceptivos se recupere. Esse estímulo físico alivia o corpo de stress e, após isso, ele começa a perceber todas as informações novamente.

“The Physical Mind” (*A mente física*) é a tentativa de Vonk de deixar os participantes experimentarem a relação entre seus estados físicos e mentais aplicando pressão física ao corpo. A instalação consiste em dois objetos infláveis entre os quais um participante deita-se para, posteriormente, ser erguido e suavemente espremido entre as curvas dos dois objetos. Enquanto o levantamento cria um sentimento instável, esta sensação estressante é logo em seguida contrastada com a sensação segura de ser suavemente espremido entre dois objetos macios. Além dessa experiência para os participantes, a instalação também evoca sentimentos de empatia entre os espectadores que testemunham participantes submetidos à experiência.

Este projeto é realizado como parte da rede de Sessões de Verão em uma coprodução do Chronus Art Center e V2\_Lab para a Unstable Media, com apoio da Creative Industries Fund NL.

During a residency in Shanghai, Teun Vonk discovered that applying pressure to his stressed body eased his body and mind. In contrast to what one may expect, one does not register sensory input better in a heightened state of sensitivity, such as stress. As such states serve the evolutionary purpose to either fight or flight, they filter out any information that is irrelevant to preparing ourselves for either one of these responses. When experiencing such states, applying deep pressure to the body eases the body and allows the system that filters our perceptual stimuli to recuperate. This physical stimulation relieves the body from stress, after which it starts to perceive all information again.

“The Physical Mind” is Vonk’s attempt to let participants experience the relation between their physical and mental states by applying physical pressure to the body. The installation consists of two inflatable objects in-between which a participant lays down to subsequently get lifted up and be gently squeezed between the curves of the two objects. While the lifting creates an unstable feeling, this stressful sensation is soon thereafter contrasted with the secure feeling of being gently squeezed between two soft objects. Besides this experience for participants, the installation also evokes feelings of empathy amongst bystanders who witness participants undergo the experience.

This project is realized as part of the Summer Sessions network in a co-production of Chronus Art Center and V2\_Lab for the Unstable Media, with support of the Creative Industries Fund NL.



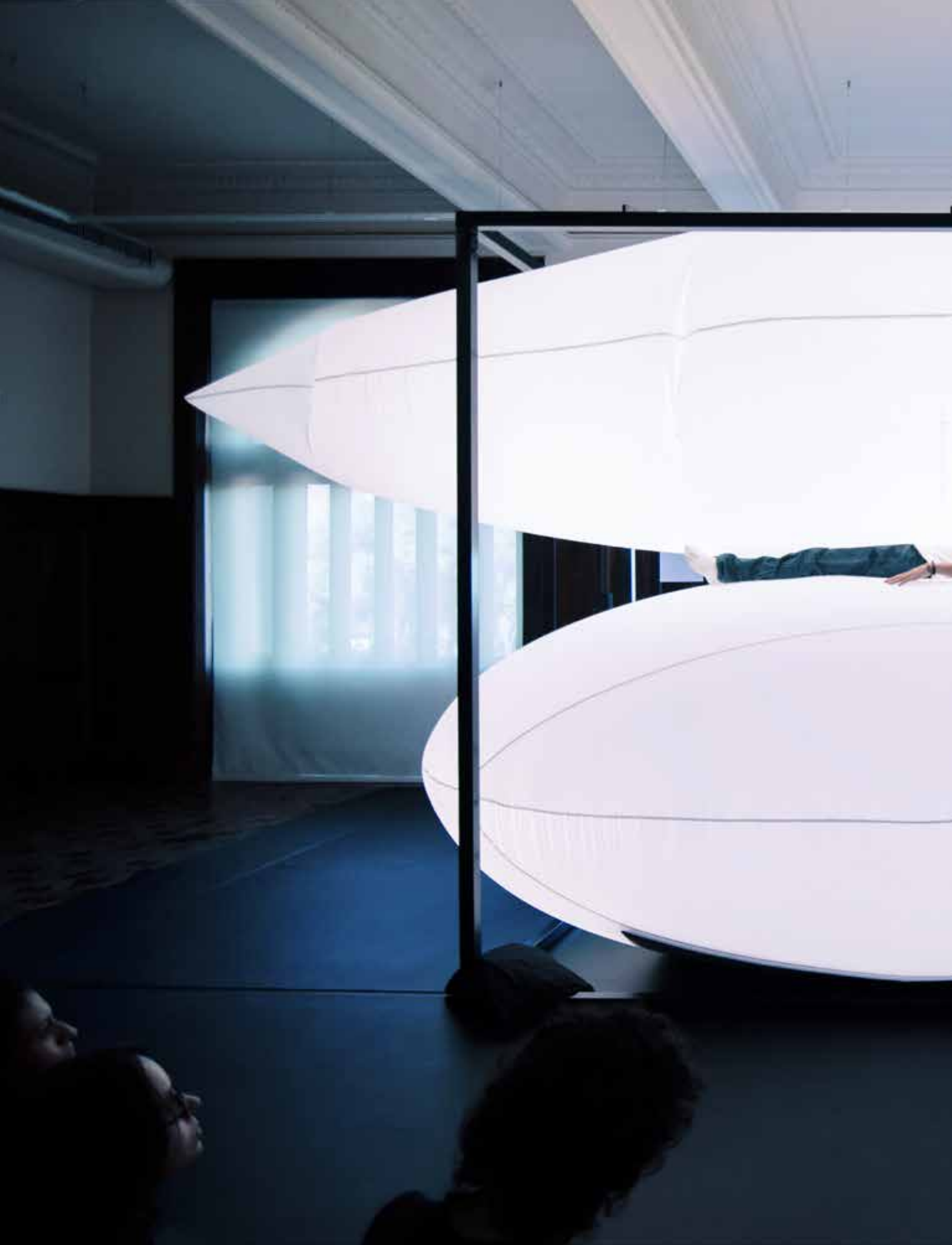
## BIO

Após um longo tempo investigando o corpo humano em sua prática fotográfica e cinematográfica, Teun Vonk escolheu uma direção radicalmente diferente em sua abordagem a esse assunto: em vez de trabalhar principalmente por trás de uma mesa, ele fez de seu próprio corpo e do espectador parte muito mais central.

Onde antes as instalações mecânicas serviam apenas como meio para instigar uma interação física, as próprias construções provocativas estão agora no centro da obra. Vonk quer chamar a atenção para, em vez de apenas documentar esse comportamento, dar aos visitantes a oportunidade de passarem pela própria experiência. Aqueles que esperam um espetáculo, no entanto, ficarão decepcionados. O trabalho de Vonk é um lembrete sutil e focalizado do que é o corpo e do que ele é capaz.

After a long time of researching the human body in his photography and film practice, Teun Vonk has chosen a radically different direction in his approach to this subject: instead of working primarily from behind a desk, he has made his own body and that of the viewer far more central.

Where before the mechanical installations served solely as means to instigate a physical interaction, the provocative constructions themselves are now at the center of the work. Vonk wants to draw attention to, instead of just documenting that behavior, to give visitors the chance to undergo the experience themselves. Those who expect a spectacle, however, will be disappointed. Vonk's work is a subtle, focused reminder of what the body is and what it is capable of.







#The Physical Mind

# To Reverse Yourself

Bohyun Yoon

Estados Unidos | United States



VIRTUAL

“To Reverse Yourself” (*Reverter a Si Mesmo*) é um espelho autônomo que cria uma interação entre dois espectadores. É a encarnação da minha busca para entender a relação entre o eu e os outros. O painel espelhado, com o corte feito para ser preenchido pelo rosto de um participante, reflete uma imagem híbrida que combina o corpo do espectador e o rosto do participante. Inspirado por “To Reverse One’s Eyes” (*Reverter os Olhos de Alguém*) das lentes de contato de espelho de Giuseppe Penone, eu também quero reverter as perspectivas do telespectador, mas, em vez disso, meu trabalho fala sobre a experiência ilusória como um todo.

## BIO

Bohyun Yoon usa uma vasta gama de mídias, incluindo vidro, espelho, borracha e vinil, através dos gêneros da instalação, performance, obras sonoras e vídeo.

Yoon recebeu MFAs da Escola de Design de Rhode Island e da Universidade de Arte Tama, participou dos programas de bolsas da Universidade de Arte e Design de Kyoto, no Japão, e do Centro de Artistas Visuais Emergentes da Filadélfia.

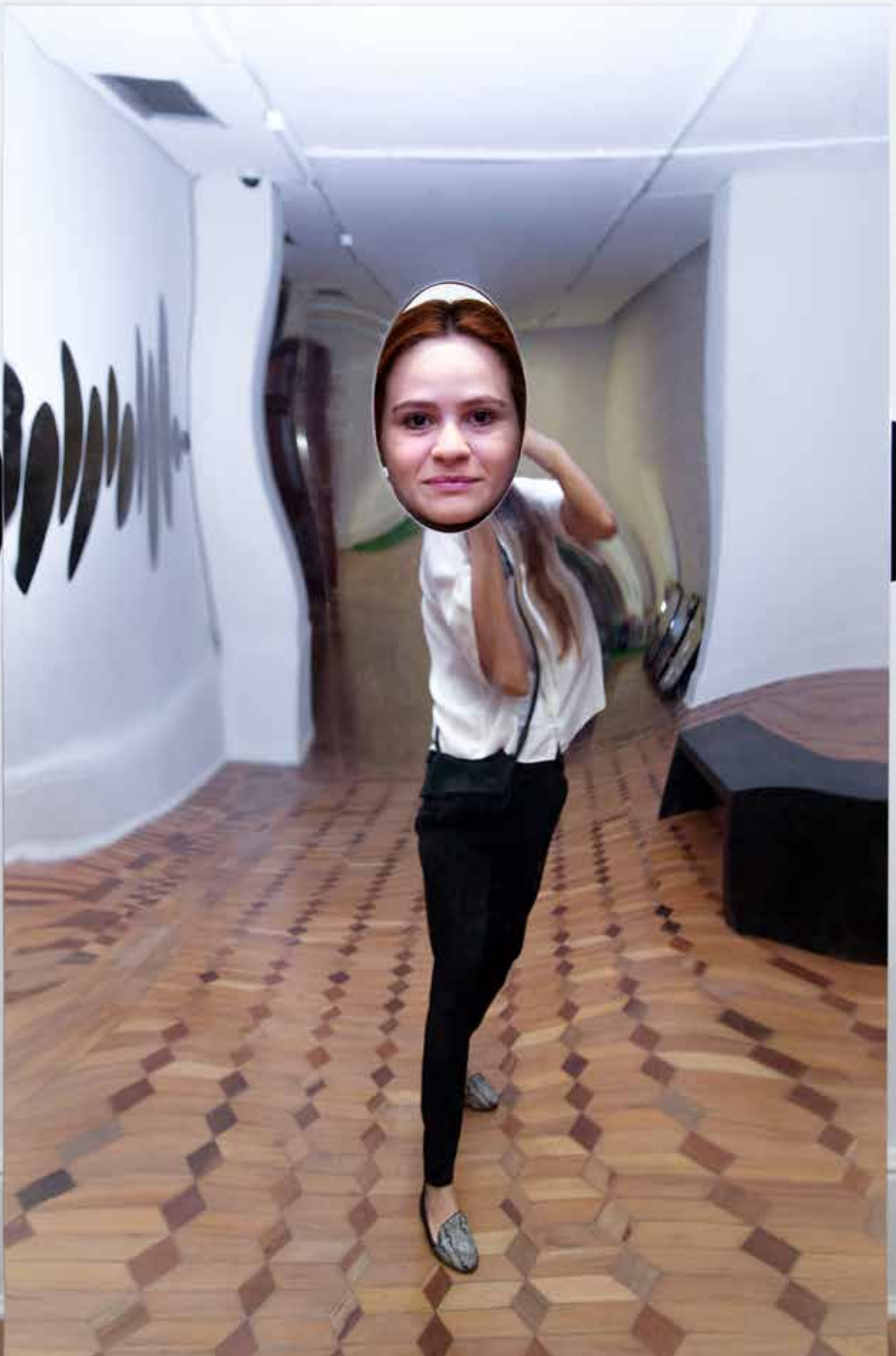
Exibiu suas obras no Museu de Artes e Design, Galeria Renwick no Museu Smithsonian de Arte Americana, Shelburne Museum Vermont, Museu de Arte Contemporânea de Houston, Brattleboro Museum Vermont, Hunter College NY e Bienal Internacional de Ofícios de Chungju, na Coreia. Sua obra está na coleção do Museu Smithsonian de Arte Americana, Espaço de Arte Song Eun, Universidade de Arte Tama e West Collection.

“To Reverse Yourself” is a freestanding mirror that creates an interaction between two viewers. It is the embodiment of my quest to understand the relationship between the self and others. The mirrored panel, with its cut out made for a participant’s face to fill, reflects a hybrid image that combines the viewer’s body and the participant’s face. Inspired by “To Reverse One’s Eyes” by Giuseppe Penone’s mirror contact lens, I, too, want to reverse viewer’s perspectives but instead, my work speaks about illusional experience as a whole.

Bohyun Yoon uses a wide-range of media including glass, mirror, rubber and vinyl, through genres of installation, performance, sound work and video.

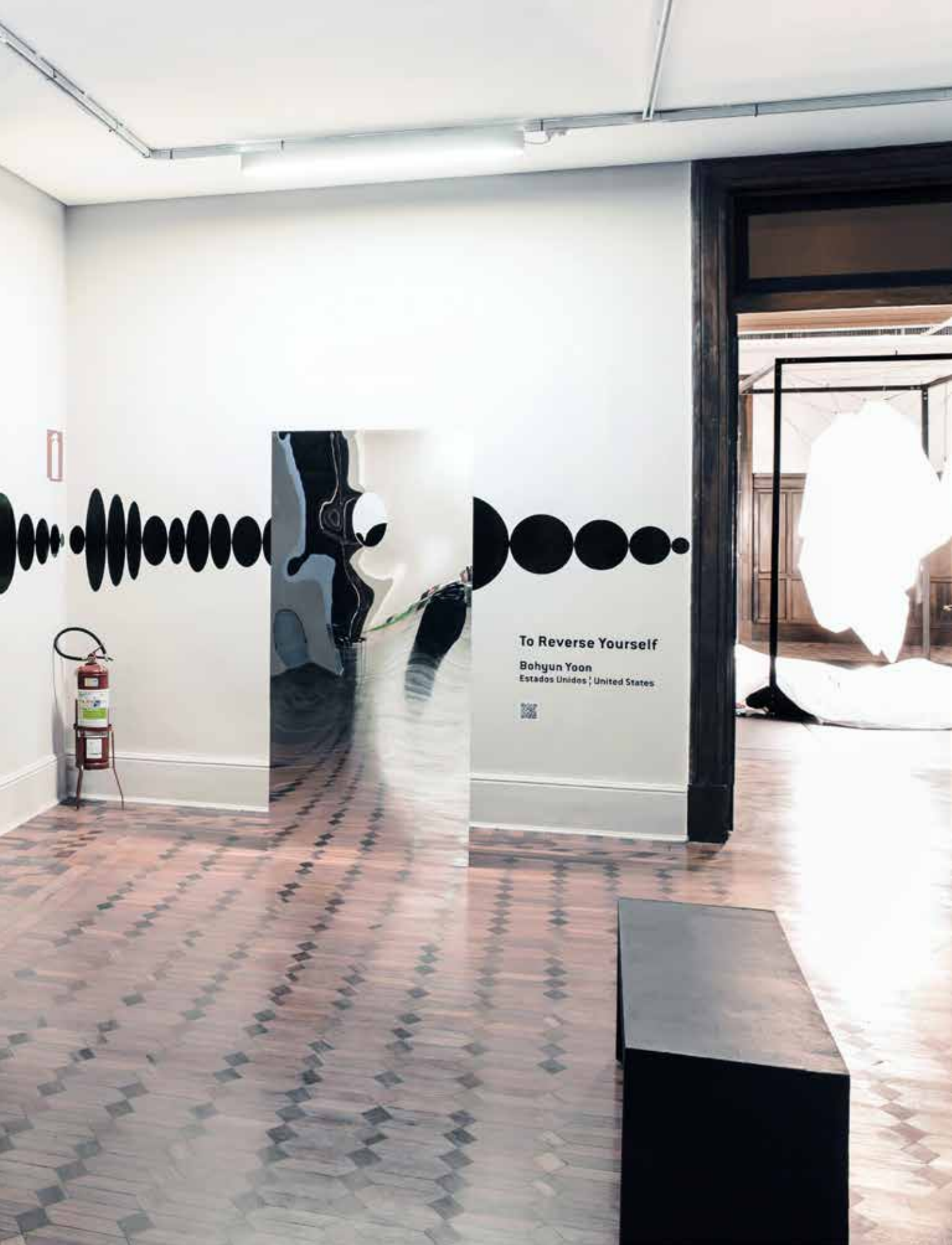
Yoon received MFAs from both Rhode Island School of Design & Tama Art University, participated in the fellowship programs at the Kyoto University of Art and Design in Japan and the Center for Emerging Visual Artists in Philadelphia.

He has exhibited his works in Museum of Arts and Design, Renwick Gallery in Smithsonian American Art Museum, Shelburne Museum Vermont, Contemporary Arts Museum Houston, Brattleboro Museum Vermont, Hunter College NY, and Chungju International Craft Biennale in Korea. His work is in the collection at Smithsonian American Art Museum, Song Eun Art Space, Tama Art University and West Collection.









**To Reverse Yourself**

**Bohyun Yoon**  
Estados Unidos | United States







VIRTUAL

# Buildasound

Mónica Rikić  
Espanha | Spain

“Buildasound” é um jogo de blocos que produzem som. A ideia é criar formas, ao mesmo tempo em que você gera novos sons: não há um objetivo único (ganhar ou perder), o que importa é se divertir com o jogo, que dá oportunidade de descobrir novas melodias e construções, e a criação constante baseada nas diferentes posições dos cubos.

“Buildasound” is a sound building blocks game. It consists in creating shapes at the same time that you generate new sounds: there is no single objective (winning or losing), but instead the entertainment involved in playing for playing’s sake, the opportunity to discover new melodies and constructions, and constant creation based on the different positions of the cubes.

## BIO

Com mãe espanhola e pai sérvio, Mónica Rikić nasceu em 1986 em Barcelona.

Desde a infância sempre teve interesse em artes e computadores. Resolveu estudar Belas Artes na universidade para se especializar na pintura, mas logo percebeu que não era isso que procurava. Decidiu então se concentrar em fazer vídeos e animação até o último ano, quando descobriu a net art.

A seguir, passou quatro meses na Grécia em um programa de residência e fez seu primeiro projeto de net art com David Proto, intitulado “El Hombre Césped” (O Homem-Grama).

Depois iniciou outra residência na Austrália, onde se concentrou mais em animação digital e seu interesse em desenvolver arte inspirada em crianças ganhou mais importância.

Ao voltar para Barcelona, fez um mestrado em artes digitais, no qual aprendeu muitas linguagens de programação interativas e encontrou sua própria linguagem artística: o código.

Sua carreira artística inclui muitas exposições em diversos países, como nos festivais infantis SonarKids em Barcelona e Uovokids em Milão, e na exposição de videoarte Lexias no México e Peru.

With a Spanish mother and a Serbian father, Mónica Rikić was born in 1986 in Barcelona.

Since her childhood she’s always been interested in arts and computers. She decided to study Fine Arts at university to specialize in painting, but realized soon that it wasn’t what she was looking for. So she decided to make videos and animation until her last year there, when she discovered net art.

She spent four months in Greece for a residence program and made her first full net art project, “El Hombre Césped” (The Grass Man), with David Proto.

After that, she started another residence in Australia where she focused more in digital animation and her interest in developing art inspired by children became very important.

In returning to Barcelona, she made a master’s in digital arts where she learnt many interactive programming languages and found her own artistic language: the code.

Her artistic career includes many exhibitions in several countries, such as in the children’s festivals SonarKids in Barcelona and Uovokids in Milan, and in the videoart exhibition Lexias in Mexico and Peru.

# Swing

Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen

Alemanha | Germany



CINÉTICO  
kinetic

Balanços sempre nos fascinaram. Quando crianças, costumávamos brincar neles. Hoje, gostamos de recordar o prazer que sentíamos enquanto balançávamos. Sentíamos que nos desconectávamos da realidade, leves e livres.

“Swing” traz de volta essas sensações e transforma um sonho em realidade: o sonho de voar. Assim, o balanço se torna um componente físico para uma instalação interativa. A utilização de um óculos 3D intensifica a experiência de balançar com realidade virtual, criando uma aventura imersiva única que nos leva a um mundo feito de aquarela.

Ao balançar, você deixa para trás a monotonia insípida do dia-a-dia, encontra um lugar para relaxar a sua mente e recuperar suas energias. Você se eleva suavemente até o mundo virtual. A altura do voo depende de por quanto tempo e quão alto você balança.

O ponto de partida no mundo digital é o mesmo que no mundo físico: o chão. Aqui, tudo é descolorido e sem graça. Quando você tiver a coragem para balançar com mais intensidade, você voará mais alto e a vivacidade das cores vai aumentar. O clímax está no espaço. Ao chegar no espaço, o mundo alcança a intensidade máxima de cor. Se você quiser descer, precisa parar de balançar, mas as cores continuarão vivas e brilhantes à sua volta.

## BIO

Christin Marczinik é uma designer de Interação & Multimídia, nascida em 1988 em Magdeburg, Alemanha. Ela fez seu bacharelado em Desenho Industrial. Desde 2013 vive em Halle (Saale), Alemanha, onde faz pós-graduação em Design de Multimídia na Burg Giebichenstein University of Art and Design.

Thi Binh Minh Nguyen é uma designer focada em Instalações de Mídia & Novos Jogos, nascida em 1987, no Vietnã, criada na Alemanha. Ela foi indicada para prêmios internacionais e agora está fazendo pós-graduação em Design de Multimídia no Burg Giebichenstein University of Art and Design, em Halle (Saale), Alemanha.

Swings have always held a special fascination for us. As children, we used to play with them. Today we like to reminisce about the enjoyment which we felt while swinging. We felt disconnected from reality, weightless and free.

“Swing” brings these feelings back and makes a dream come true: the dream of flying. Thus, the swing becomes a physical component of an interactive installation. The use of 3D oculus enhances the swinging experience with virtual reality, creating a unique immersive adventure and sending you to a crafted watercolor world.

While swinging you leave the drab monotony of everyday life behind, find a place to ease your mind and regain your strength. You rise smoothly into the virtual world. The flight level depends on how long and how high you actually swing.

The starting point in the digital world is the same as in the physical world: the ground. Here everything is pale and dull. When you have the courage to swing more intensively, you will fly higher and the vibrancy of colors will increase. The climax is in space. Upon reaching it the world reaches its maximum in color intensity. If you want to go down, you have to stop swinging, but the colors around you will stay vivid and bright.

Christin Marczinik is an Interaction & Multimedia Designer, born in 1988 in Magdeburg, Germany. She graduated as a Bachelor in Industrial Design. Since 2013 she lives in Halle (Saale), Germany, where she studies Multimedia Design (M.A.) at the Burg Giebichenstein University of Art and Design.

Thi Binh Minh Nguyen is a designer focused on Media Installations & New Games, born in 1987 in Vietnam, raised in Germany. She was nominated for international awards and now she's studying Multimedia Design (M.A.) at the Burg Giebichenstein University of Art and Design in Halle (Saale), Germany.

















VIRTUAL

## On Shame

Anaisa Franco

Brasil | Brazil

“On Shame” é uma interface digital em forma de um dome espelho que distorce a pessoa que olha. O trabalho é da série Psicossomáticos.

Desenvolvido em colaboração com Scott Simon durante residência no Creativity and Cognition Studios em UTS, Universidade de Tecnologia de Sydney, Austrália.

Prêmio da EMAN EMARE European Media Art Network.

“On Shame” is a digital interface shaped as a dome mirror, which distorts the person looking into it. This work belongs to the Psicossomáticos series.

Developed in cooperation with Scott Simon while on residency in the Creativity and Cognition Studios in UTS, University of Technology Sydney, Australia.

Awarded by the EMAN EMARE European Media Art Network.

### BIO

Anaisa Franco, 1981. Formou-se em Artes Visuais na FAAP, em São Paulo em 2004 e concluiu Mestrado em Arte Digital e Tecnologia pela Universidade de Plymouth, na Inglaterra, Reino Unido em 2007.

Desde 2005 desenvolve trabalhos em Medialabs por meio de residências artísticas e fomentos, em Instituições como Medialab Prado, Mecad, Mediaestruch e Hangar na Espanha, MIS e SP\_Urban em São Paulo, Taipei Artist Village em Taiwan, China Academy of Public Art Research Center em Hangzhou, China, Cite des Arts em Paris, ZKU em Berlin, Creativity and Cognition Studios e VIVID Sydney na Austrália.

Tem realizado exposições internacionais na Europa, Austrália, Ásia e Américas desde 2002, tais como: EXIT Festival na França; ARCO Madrid na Espanha; Europalia em Bruxelas; Live Ammo no MOCA Museum of Contemporary Art em Taipei, Taiwan; TÉKHNE no MAB em São Paulo; Sonarmática no CCCB Centre de Cultura Contemporània de Barcelona na Espanha; the 5th Seoul International Media Art Biennale em Seul, Coreia; Vision Play no Medialab PRADO; Experimenta Biennial na Austrália entre muitas outras. Representada pela Galeria Adora Calvo na Espanha.

Anaisa Franco, born in 1981, graduated in Visual Arts at FAAP, São Paulo, in 2004, and finished her MA in Digital Art and Technology at the University of Plymouth, England, UK, in 2007.

Since 2005, she has been developing works in Medialabs by means of residencies and fostering in institutions such as Medialab Prado, Mecad, Mediaestruch and Hangar in Spain, MIS and SP\_Urban in São Paulo, Taipei Artist Village in Taiwan, China Academy of Public Art Research Center in Hangzhou, China, Cite des Arts in Paris, ZKU in Berlin, Creativity and Cognition Studios and VIVID Sydney in Australia.

Since 2002 she has carried out international exhibits in Europe, Australia, Asia and the Americas, for instance: EXIT Festival in France; ARCO Madrid in Spain; Europalia in Brussels; Live Ammo at the MOCA Museum of Contemporary Art in Taipei, Taiwan; TÉKHNE at the MAB in São Paulo; Sonarmática at the CCCB Centre de Cultura Contemporània de Barcelona in Spain; the 5th Seoul International Media Art Biennale in Seoul, Korea; Vision Play at the Medialab PRADO; Experimenta Biennial in Australia, among many others. She is represented by the Galeria Adora Calvo in Spain.





VIRTUAL

## KAGE-table

plaplax  
Japão | Japan

Desde tempos antigos, a sombra foi prova de existência (pois um fantasma não tem sombra). No entanto, como a imagem projetada no monitor de TV (que é “virtual” nesse sentido), a própria sombra não possui substância. E, ao mesmo tempo, como podemos ver na imagem das sombras, a sombra, ou silhueta, é a base da imagem. Em “KAGE-table”, tomamos conhecimento desta característica da substância sombria, e, usando um objeto em forma de cone, criei sua sombra com computação gráfica.

As sombras computadorizadas projetadas na mesa permanecem imóveis, como acontece com as sombras, mas, à medida que o tempo passa, algumas delas começam a tremer. Ao tocar diretamente alguns objetos que são colocados na mesa, vários tipos de padrões aparecem em imagens de sombra computadorizadas. Enquanto estas coisas estão acontecendo, o espectador é iluminado pelo projetor do teto. Assim, a sombra do próprio espectador também é projetada na mesa, bem como sombras computadorizadas. Quando a falsa sombra criada por gráficos computacionais e a verdadeira sombra do espectador são projetadas na mesma imagem plana, é possível reconhecer sua sombra e sua existência mais uma vez.

Since old times, the shadow proved the existence (for a ghost has no shadow). However, like the image projected on the TV monitor (which is “virtual” in this sense) the shadow itself doesn’t have substance. And at the same time, as we can see in the shadow picture, the shadow or silhouette stands as the basis of the image. In “KAGE-table”, we took the notice of this shadow-substance characteristic and by using cone-shaped object I created its shadow with computer graphics.

The computerized shadows projected down toward the table stay still, like all shadows do, but as the time passes, some of them begin to tremble. By touching directly some objects which are placed on the table, various kinds of patterns appear on computerized shadow images. While these things are happening, the viewer is illuminated by the projector coming from the ceiling. So, the shadow of the viewer himself is also projected on the table as well as computerized shadows. When the false shadow created by computer graphics and the true shadow of his own are both projected on the same plane picture, one would recognize his shadow and his existence once again.







## BIO

plaplax (CHIKAMORI Motoshi, KUNOH Kyoko, KAKEHI Yasuaki, OHARA Ai).

CHIKAMORI Motoshi e KUNOH Kyoko, que trabalhavam como a unidade de mídia arte “minim ++” (minim-plapla) e o pesquisador de mídia interativa KAKEHI Yasuaki desempenharam um papel fundamental na fundação da organização em 2004. Eles se envolveram principalmente no campo da arte interativa, além de participar de uma ampla gama de atividades, como a supervisão espacial e a produção de obras de arte no espaço público, espaço comercial e eventos, bem como a produção de conteúdo de vídeo, desenvolvimento de sistemas interativos, design de produto e projeto de desenvolvimento tecnológico com universidades e empresas. O seu trabalho foi apresentado em vários locais diferentes, tanto a nível nacional como internacional, em festivais proeminentes, incluindo Ars Electronica (Áustria), SIGGRAPH (EUA), Centre Pompidou (França) e Japan Media Arts Festival (Japão). O designer de animação OHARA Ai juntou-se ao grupo em 2008 e lançou o programa de TV “Design Ah!” para a TV educacional NHK e assim por diante. Eles estão ampliando seu campo de atividade, como esboçar imagens mentais da natureza com o tema “Imaginação”, incorporando a perspectiva única e os métodos da mídia arte.

plaplax (CHIKAMORI Motoshi, KUNOH Kyoko, KAKEHI Yasuaki, OHARA Ai).

CHIKAMORI Motoshi and KUNOH Kyoko, who had been working as a media art unit “minim ++” (minim-plapla) and interactive media researcher KAKEHI Yasuaki played a key role in founding the organization in 2004. They have been engaging mainly in the interactive art field, while also involved in a wide range of activities such as space supervising and art work production in public space, commercial space and events, as well as the production of video contents, development of interactive systems, product design, and technological development project with universities and companies. Their work has been featured in many different locations both domestically and internationally at prominent festivals including Ars Electronica (Austria), SIGGRAPH (USA), Centre Pompidou (France) and Japan Media Arts Festival (Japan). An animation designer OHARA Ai has joined the group in 2008, and launched the TV program “Design Ah!” for NHK Educational TV and so on. They are further spreading their field of activity, such as sketching mental images of nature with the theme of “Imaginature” incorporating the unique perspective and methods of media art.





CINÉTICO  
kinetic

# The Floor

Håkan Lidbo & Max Björverud  
Suécia | Sweden

“The Floor” é um instrumento musical colaborativo e um local de encontro social. Trinta e seis sensores sob um tapete, conectados a um computador musical montado debaixo do piso e alto-falantes montados no teto.

Os padrões impressos no tapete convidam as pessoas a explorar diferentes combinações. Seis grupos com diferentes instrumentos, seis zonas em cada grupo. Ao ficar de pé ou dançar sobre diferentes combinações das seis zonas, 64 loops diferentes podem ser acionados. Um total de 384 loops, todos sincronizados para que soem bem em todas as combinações possíveis. Se ninguém estiver em alguma zona por mais de dois segundos, os loops em cada grupo são aleatoriamente reorganizados. Todo o piso pode produzir 68.000.000.000 combinações.

A música é parte da própria construção humana. A música é uma expressão da gravidade na terra e das nossas proporções corporais. Ouvir e criar música em conjunto também é uma cola social muito importante. Em uma época em que o consumo individual e passivo de música está por toda parte, um instrumento musical colaborativo e físico como “The Floor” pode ser importante.

## BIO

Håkan Lidbo é um produtor de música techno que também faz arte sonora, instalações interativas, aplicativos, jogos e robôs. Max Björverud é um artista sonoro sueco que trabalha com tecnologia, interação, instalações e som urbano.

“The Floor” is a collaborative music instrument and a social meeting place. 36 sensors under a carpet, connected to a music computer mounted under the floor and loudspeakers mounted in the ceiling.

The patterns printed on the carpet invite people to explore different combinations. 6 groups with different instruments, 6 zones in each group. By standing or dancing on different combinations of the 6 zones, 64 different loops can be triggered. Total 384 loops, all synchronized so that they all sound good in every possible combination. If no-one stands on any zone for more than 2 seconds, the loops in each group are randomly re-arranged. The whole floor can produce 68.000.000.000 combinations.

Music is a part of the very human construction. Music is an expression on gravity on earth and of our bodily proportions. Listening to and creating music together is also a very important social glue. In times where individual and passive consumption of music is taking over, a collaborative, physical music instrument like “The Floor” can be of importance.

Håkan Lidbo is a techno music producer that also makes sound art, interactive installations, apps, games and robots.

Max Björverud is a Swedish sound artist working with technology, interaction installations and urban sound.



MUSEUM - MUSEUMS

6

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100





# Hardwired

POLYMORF: Marcel van Brakel & Frederik Duerinck

Holanda | Netherlands



LÚDICO  
playful

“Hardwired” consiste em cerca de 18.000 luzes LED que simbolizam a transferência de conhecimento. Pixels luminosos individuais se conectam e então desaparecem. Num processo de transformação constante, surgem novos padrões, interrelações e complexidades.

A instalação foi desenvolvida pela POLYMORF com antigos alunos do Departamento de Comunicação e Design de Mídia na Avans University of Applied Science, em Breda.

## BIO

A Polymorf cria experiências imersivas e projetos de mídia. Os projetos têm base temporal e muitas vezes envolvem todos os sentidos. Eles variam de instalações artísticas interativas e propaganda a projetos educacionais, filmes, teatro e óperas. Na Polymorf, os projetos fazem refletir sobre o agora, a condição (pós) humana e o relacionamento entre humanos e a (bio) tecnologia.

Marcel van Brakel (1970) é atualmente o diretor artístico do grupo Polymorf de crossmídia. Ele trabalha independentemente como designer de mídia, dramaturgo, libretista e diretor de cinema e teatro. Marcel foi cofundador da coletiva de filmes FilmFilm e trabalhou como diretor de teatro no Het Witte Vuur. Van Brakel também leciona Design de Multimídia, Design 3D e performatividade no Departamento de Comunicação e Design de Mídia na Avans University of Applied Science, em Breda.

Frederik Duerinck (Holanda, 1976) é um cineasta e artista baseado em Breda. É o designer-chefe da instalação multisensorial premiada “Famous Deaths” e coautor do livro “Sense of Smell”. Seu documentário “End of Europe” venceu o festival de arte mídia em 2003. Frederik é membro do grupo de cross mídia Polymorf. Em sua obra, Duerinck pesquisa os limites da narrativa convencional, criando relatos corporizados. Além de sua carreira como cineasta e artista, Duerinck é coordenador do programa de Design Multimídia e Comunicações em Breda (CMD – Breda). Ele também é o cofundador do CMD Netlab.

“Hardwired” consists of around 18,000 LED-lights that symbolize the transfer of knowledge. Individual luminous pixels connect and then disappear. In a process of constant transformation, new patterns, interrelations and complexities emerge.

The installation was developed by POLYMORF with alumni from the Department of Communication Media Design at the Avans University of Applied Science in Breda.

Polymorf designs immersive experiences and media projects. The projects are time based and often engage all senses. Projects are ranging from interactive art-installations, advertising, educational projects, film, theatre and operas. At Polymorf, projects reflect on the now, the (post) human condition and relationships between humans and (bio) technology.

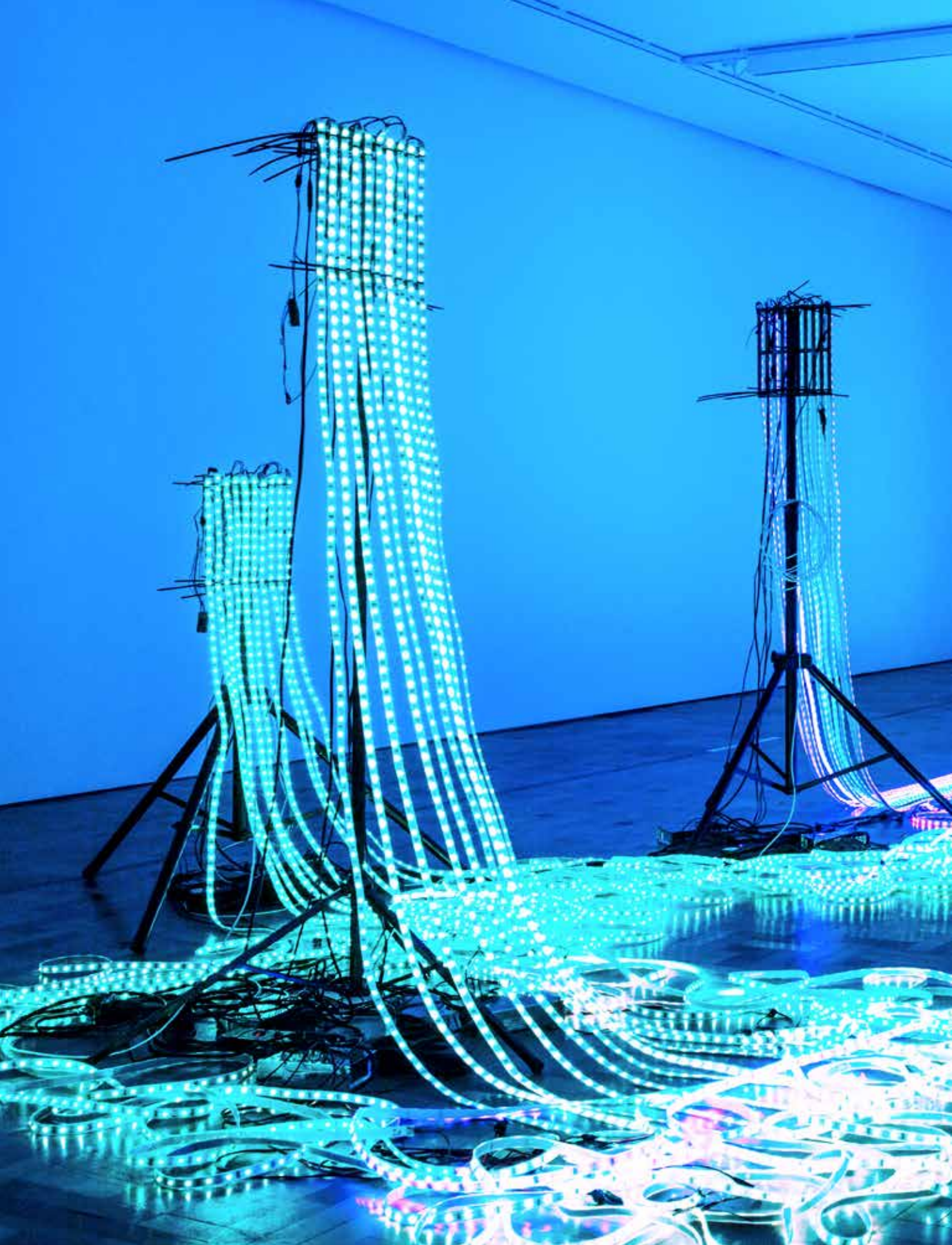
Marcel van Brakel (1970) is currently artistic director of cross media group Polymorf. He works as independent media designer, play writer, librettist and film and theatre director. Marcel was co-founder of film collective FilmFilm and worked as a theatre director at Het Witte Vuur. Van Brakel is also a lecturer Multimedia Design, 3D Design and Performativity at the Department of Communication Media Design at the Avans University of Applied Science in Breda.

Frederik Duerinck (NL, 1976) is a filmmaker and artist located in Breda. He is lead designer of the Award winning multi sensory installation ‘Famous Deaths’ and is co-author of the book “Sense of Smell”. His documentary ‘End of Europe’ won the media art festival in 2003. Frederik is a member of the cross media group Polymorf. In his work, Duerinck researches the boundaries of conventional storytelling, creating embodied narratives. Besides his career as filmmaker and artist, Duerinck is coordinator of the Communications and Multimedia Design program in Breda (CMD – Breda). He is also co-founder of the CMD Netlab.













CRÉDITOS | CREDITS

Designer-chefes | Lead designers:  
Marcel van Brakel (POLYMORF), Frederik Duerinck (POLYMORF)  
Codificação | Coding: Dominggus Salampessy, Peter Schmidt







# Dear Angelica

Oculus Story Studio  
Estados Unidos | United States



VIRTUAL

Uma jornada através dos modos mágicos e oníricos que nos lembramos de nossos entes queridos. Totalmente pintado à mão dentro de uma realidade virtual, “Dear Angelica” (Querida Angelica) se passa em uma série de memórias que se desenrolam ao seu redor.

A journey through the magical and dreamlike ways we remember our loved ones. Entirely painted by hand inside of VR, “Dear Angelica” plays out in a series of memories that unfold around you.

## BIO

Saschka Unseld é um diretor e escritor de origem alemã que trabalha em Nova York e São Francisco, cujo trabalho interliga a magia e a maravilha da tecnologia moderna com o coração de um contador de histórias. Depois de dirigir vários curtas-metragens premiados, incluindo o curta da Pixar de 2013 *The Blue Umbrella*, ele cofundou o Oculus Story Studio, onde agora trabalha como Diretor Criativo ajudando a explorar o futuro da narrativa em realidade virtual.

Saschka Unseld is a German-born director and writer working in New York and San Francisco whose work intertwines the magic and wonder of modern technology with the heart of a storyteller. After directing multiple award winning short films including the 2013 Pixar short *The Blue Umbrella*, he co-founded Oculus Story Studio where he now works as Creative Director, helping to explore the future of VR storytelling.

Wesley Allsbrook é a diretora de arte e ilustradora de “Dear Angelica”. Ela nasceu em Durham, Carolina do Norte, frequentou a Rhode Island School of Design e depois se mudou para Brooklyn, Nova York, para ilustrar. Ela foi reconhecida pelo The Art Directors Club, The Society of Publication Designers, The Society of Illustrators, American Illustration e Communication Arts. Atualmente, mora e trabalha em São Francisco, Califórnia. Desenha para impressão, web, quadrinhos, e, agora, para realidade virtual.

Wesley Allsbrook is the art director and illustrator of “Dear Angelica”. She was born in Durham, North Carolina. She attended the Rhode Island School of Design, and then moved to Brooklyn, New York, to illustrate. She has been recognized by The Art Directors Club, The Society of Publication Designers, The Society of Illustrators, American Illustration, and Communication Arts. She currently lives and works in San Francisco, California. She draws for print, the web, for comics, and now, for VR.





ROE  
INTERACTIVE AND  
FESTIVAL OF THE FUTURE  
JUNE



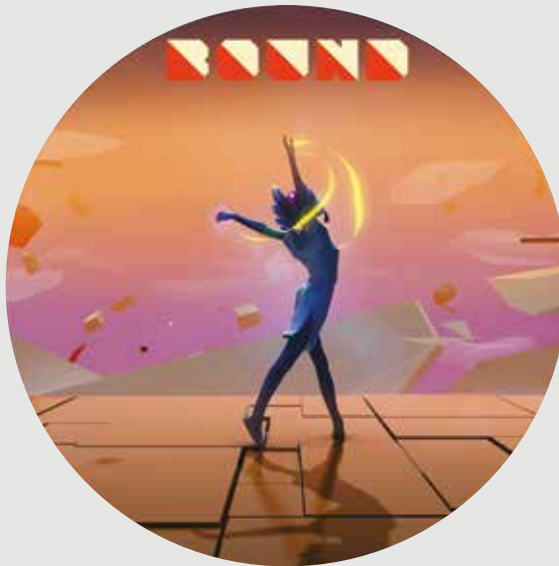




VIRTUAL

# Bound

Plastic Studios  
Polônia | Poland



Controle uma princesa bailarina sem nome enquanto ela faz seu caminho através de ambientes surreais e oníricos. O jogo ocorre dentro da mente de uma mulher que está revisitando suas memórias de infância, confrontando seu relacionamento com sua mãe e sua própria maternidade.

Control an unnamed princess and ballet dancer as she makes her way through surreal, dreamlike environments. The game takes place inside the mind of a woman who is revisiting her childhood memories, confronting her relationship with her mother and her own motherhood.

## BIO

Plastic é um pequeno estúdio na Polônia, com raízes na demoscene. Desde 2008 estamos colaborando com o estúdio da Sony em Santa Mônica, uma equipe responsável pela série God of War e títulos únicos, tais como "Journey", "Flower", "The Unfinished Swan" e "Everybody's Gone to the Rapture". Atualmente estamos trabalhando em "Bound", uma plataforma experimental em 3D que quer conectar jogos com não-jogos.

Plastic is a small studio in Poland with demoscene roots. Since 2008 we are collaborating with Sony Santa Monica Studio, a team responsible for God of War series and such unique titles like "Journey", "Flower", "The Unfinished Swan" and "Everybody's Gone to the Rapture". Currently we are working on "Bound" an experimental 3D platformer that wants to connect notgames with games.

# The Night Cafe

Mac Cauley

Estados Unidos | United States



VIRTUAL

“The Night Cafe” é um ambiente imersivo de realidade virtual que permite que você explore o mundo de Vincent van Gogh em primeira mão. Reserve um momento para aproveitar seus icônicos girassóis em 3 dimensões ou andar em torno da cadeira que ele pintou em seu quarto para vê-la de outro ângulo. Adentre as cores vívidas direto da sua paleta.

## BIO

Mac Cauley é um animador e desenvolvedor de jogos trabalhando no Brooklyn, NY. Ele começou a fazer animações quando tinha sete anos de idade, usando blocos de sua caixa de brinquedos e uma câmera de stop motion que seus pais lhe deram. Conforme foi se interessando por dar vida a personagens e mundos, ele começou a explorar uma variedade de mídias, desde animação desenhada à mão, animação computadorizada, filmagem live action e, ultimamente, realidade virtual. Ele estudou na New York University e no American Film Institute. Atualmente, está trabalhando num novo jogo para a plataforma Gear VR com a empresa que ele fundou, a Borrowed Light Studios.

“The Night Cafe” is an immersive VR environment that allows you to explore the world of Vincent van Gogh first hand. Take a moment to enjoy his iconic sunflowers in 3 dimensions or walk around the chair he painted in his bedroom to see it from another angle. Step into the vivid colors straight from his palette.

Mac Cauley is an animator and game developer working out of Brooklyn, NY. He began making animated films when he was 7 using the stop motion camera his parents got him and blocks from his toy chest. As he became more interested in bringing characters and worlds to life he began exploring a variety of mediums from hard drawn animation, computers animation, live action films, and now virtual reality. He studied at New York University and the American Film Institute. Currently, he is working on a new game for the Gear VR platform with the company he founded, Borrowed Light Studios.

















VIRTUAL

# Expanded Eye

Anaisa Franco  
Brasil | Brazil

“Expanded Eye” é uma escultura sensível, luminosa e interativa composta por um olho gigante transparente suspenso pelo teto. Este olho olha para o usuário com uma câmera infravermelha e projeta os olhos desse usuário dentro da escultura que reconhece o movimento de piscar dos olhos e gera uma animação baseada nisso. Cada piscar do usuário multiplica o número de olhos na projeção de uma maneira fragmentada, hexagonal e deslocada. O objetivo da obra é expandir a visão dos seres humanos convidando-os a serem observados pelos seus próprios olhos através de uma grande interface transparente que multiplica os pontos de vista de quem a usa. A escultura busca o olhar para dentro em um contexto mágico onde percepção une com autorreflexão e observação.

“Expanded Eye” is a sensitive, bright, and interactive sculpture formed by a gigantic transparent eye hanging from the ceiling. This eye looks at the user with an infrared camera, and projects the user’s own eyes inside the sculpture, which recognizes blinking, and generates an animation based on it. Each times the user blinks, the number of eyes in the projection multiplies in a fragmented, hexagonal and dislodged way. The purpose of this work is to expand the view of the human being, inviting them to be observed by their own eyes through a great transparent interface which multiplies the user’s view points. The sculpture seeks to look within in a magical context where perception joins self evaluation and observation.

Colaboradores | Contributors:

Programação em | *Programming Open Frameworks*: Jacqueline Steck e | and Carles Gutiérrez  
Programação em | *Programming Open Frameworks* e | and *Processing*: Alvaro Cassinelli  
Construção da estrutura | *Structure building*: Oswald Aspilla Pérez

# Starry Night

Petros Vrellis  
Grécia | Greece



VIRTUAL



Esta animação interativa é baseada na obra-prima de Van Gogh “Noite Estrelada”. Os fluxos icônicos da pintura original ganham vida por meio de animação. Além disso, o espectador pode interagir com a pintura, alterando os fluxos ao tocá-la. Toda influência é temporária e, gradualmente, a animação volta a seu estado original. A trilha sonora ao fundo também reage ao fluxo. A instalação proporciona uma interpretação imersiva da obra-prima original que pode ser usada para “redescobrir” a arte clássica e ter finalidades educativas.

## BIO

Nascido em Ioannina, Grécia, em 1974, formou-se em Engenharia Elétrica e Computação na Universidade de Patras, e em Artes Plásticas e Ciências Artísticas na Universidade de Ioannina. Desde 1999 trabalha como engenheiro elétrico e tenta explorar o potencial das novas mídias para arte digital e instalações interativas. Já participou de várias exposições de arte na Grécia.

This is an interactive installation based on Van Gogh’s masterpiece “Starry Night”. The iconic flows of original painting come to life, as an animation. Furthermore, the visitor can interact with the painting, altering the flows by touching. Any influence is temporary and the animation gradually returns to its original state. The background music also responds to the flow. The installation provides an immersive interpretation of the original masterpiece that can be used for “re-discovering” classical art and serve educational purposes.

Born in Ioannina, Greece in 1974. Graduate of “Electrical and Computer Engineering” department of the University of Patras, and of “Plastic Art and Art Sciences” departement of the University of Ioannina. Works as Electrical Engineer since 1999. Tries to explore the potentials of “new media”, with digital art and interactive installations. Has participated in various art exhibitions in Greece.



Anima+

5





NIMA

1  
THESE ARE THE  
WORDS OF THE  
MAYAN PEOPLE  
THEY ARE THE  
WORDS OF THE  
MAYAN PEOPLE  
THEY ARE THE  
WORDS OF THE  
MAYAN PEOPLE  
THEY ARE THE  
WORDS OF THE  
MAYAN PEOPLE  
THEY ARE THE  
WORDS OF THE  
MAYAN PEOPLE



## O poder da imagem animada

Como diz o famoso provérbio de Confúcio: “Uma imagem vale mais que mil palavras”. Neste sentido, talvez pudéssemos dizer que uma animação, com centenas de imagens, valeria mais que milhares de textos.

Quem viveu nas décadas remotas da animação foi, com certeza, exposto aos desenhos animados sem diálogo ou a narrativas escritas, que eram repletos de histórias e aventuras, como Papa-Léguas, Tom & Jerry e a Pantera Cor-de-Rosa.

Falando de desenhos mais atuais, “O Jogo de Geri” conta a história de um velhinho que joga xadrez consigo mesmo, assumindo a posição dos dois competidores. Uma obra sem qualquer diálogo e que ganhou em 1998 o Oscar de Melhor Curta de Animação.

Dentro desse universo sem palavras, o FILE Anima+ apresenta uma curadoria especial para crianças com desenhos que não se prendem a linhas simples, mas à riqueza de detalhes, como formas e cores, movimentos e musicalidade. Um deles é o premiado curta francês “Blue Honey”, que conta a história de uma pequena abelha que, alérgica ao pólen, descobre um produto extraordinário que vai afetar drasticamente a vida da colmeia. Outro exemplo: “My Strange Grandfather” (Meu estranho avô), curta da artista russa Dina Velikovskaya que conta a história de uma criança cujo avô, com hábitos um tanto estranhos, cria objetos criativos.

Há também o divertido: “Parrot Away”. Em uma ilha solitária encontra-se a loja de animais de estimação de papagaios de pirata, com as mais lindas aves dos sete mares. Lá, vive o papagaio Pierre. Seu maior sonho é sentar-se no ombro de um grande pirata e viver grandes aventuras, mas ele é feio e meio desajeitado. Um dia, um pirata tardio, muito desgastado e desesperado, é forçado a levar o único papagaio que restou na loja – Pierre! Mas a aventura não é como Pierre esperava.

Raquel Olivia Fukuda  
Curadora do FILE Anima+

## The power of animated image

As the famous saying of Confucius tells: “A picture is worth a thousand words”. In this sense, perhaps we could say that an animation, with hundreds of images, is worth more than thousands of texts.

Whoever lived in the distant decades of animation was certainly exposed to cartoons without dialogue or written narratives, which were filled with stories and adventures, such as *The Road Runner*, *Tom & Jerry* and *The Pink Panther*.

Speaking of more current cartoons, “*Geri’s Game*” tells the story of an old man who plays chess with himself, taking the position of the two competitors. A work without any dialogue that won the 1998 Academy Award for Best Animated Short Film.

Within this wordless universe, FILE Anima+ presents a special curation for children with cartoons that do not relate to simple lines, but to the richness of details, such as shapes and colors, movements and musicality. One of them is the French award-winning short film “*Blue Honey*,” which tells the story of a small bee allergic to pollen that discovers an extraordinary product that will drastically affect the life of the hive. Another example is “*My Strange Grandfather*”, short film by Russian artist Dina Velikovskaya, which tells the story of a child whose grandfather, with some strange habits, makes creative objects.

There is also the fun “*Parrot Away*”: on a lonely island, there is a pet shop of parrots with the most beautiful birds of the seven seas. The parrot Pierre lives there and his biggest dream is to sit on the shoulder of a great pirate and live great adventures, but he is ugly and a bit clumsy. One day, a late pirate, very worn and desperate, is forced to carry the only parrot left in the store – Pierre! But the adventure is not like Pierre expected.

Raquel Olivia Fukuda  
Curator of FILE Anima+





Obras | Works

## Adrián Regnier – Y. – México | Mexico

“Y.” é o verdadeiro pulso da humanidade, conforme descrito por um coração de trinta bombas nucleares, mas apenas uma está batendo. Em sua valsa suave, o impulso para a criação e a destruição se sucedem, e em seu ritmo estranho, todas as preocupações são varridas.

“Y.” is humanity’s true pulse, as described by a heart of thirty nuclear bombs, yet only one beating. In its soft waltz, the impulse for creation and destruction follow one another, and in their uncanny rhythm, all worries are swept away.

## Adrian Dexter, Birk Von Brockdorff, Arnold Bagasha, Mikkel Vedel, Jody Ghani & Drude Mangaard Vaesen – Dinamarca | Denmark

Um príncipe parte em uma jornada para salvar seu pai moribundo, impulsionado por seu medo de desapontá-lo.

A prince sets off on a journey to save his dying father, driven by his fear of failing him.

## Amber Xu – Luscious – China

“Luscious” é um vídeo gráfico em movimento 2D que analisa a natureza humana, o instinto humano e o poder da imaginação. Ilustrações de estilo minimalista contam a história de uma bela mulher que consegue satisfação ao fazer uma viagem psicodélica, metafórica e sensual durante um jantar na década de 1930 em Xangai.

“Luscious” is a 2D motion graphics video looks at human nature, human instinct and the power of imagination. Minimally styled illustrations tell the story of a beautiful woman who achieves satisfaction by having a psychedelic, metaphoric, sensual journey during dinner in 1930s Shanghai.

## Ana Mouyis – Pussy!

Estados Unidos | United States

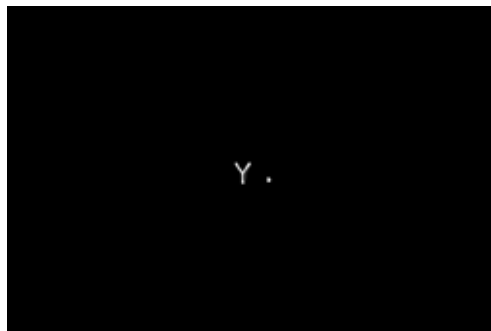
“Pussy!” Segue uma felina insegura, porém ambiciosa, e suas tentativas de aprender a nadar. O filme de mídia mista, que incorpora animação 2D, cenários pintados à mão, animação de pintura em vidro e stop motion, apresenta as perguntas: os gatos conseguem nadar? Eles deveriam?!

“Pussy!” follows an insecure but ambitious feline and her attempts at learning to swim. The mixed-media film, which incorporates 2D animation, hand-painted backgrounds, paint-on-glass animation and stop motion, poses the questions... Can cats swim? Should they?!

## Anabela Costa – In Motion – Portugal

“In Motion” é um ensaio sobre a poética da representação do movimento. Movimento de formas, de cor e do olhar.

“In Motion” is an essay on the poetics of movement representation. Forms on Movement, colors on Movement and look on Movement.





Andrea Cristini  
Obsolescence  
Canadá | Canada

Três fantasmas, que representam diferentes gerações, mantêm um retrato de si mesmos como o único indício de sua própria identidade após a morte. Dois dos fantasmas têm um retrato analógico, enquanto o terceiro possui um retrato digital contido em um computador. Em breve, eles irão vivenciar a obsolescência da tecnologia, que desafiará a preservação de memórias e dados ao longo do tempo.

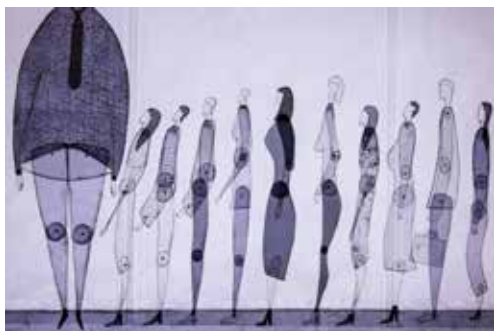
Three ghosts, representing different generations, keep a portrait of themselves as the unique sign left of their own identity after death. Two of the ghosts have an analog portrait, while the third one has a digital portrait contained within a computer. Soon they will experience the obsolescence of technology, which will challenge the preservation of memories and data through time.



Anna Leterq – Corbillard  
França | France

Em um quarto de hospital, a Morte observa o último batimento cardíaco de Oscar. Neste último suspiro, sua alma voa para longe e aproveita seu momento final de liberdade.

In a hospital room, the Death watches out for Oscar's last heartbeat. In this last breath, his soul flies away and savours its final time of freedom.



Anna Leterq – Metronome  
França | France

Absorto na rotina de trabalho cacofônica, um homem consegue escapar para compor a sua própria música para a vida cotidiana.

Engrossed in the cacophonous work routine, a man manages to escape from it by composing his own everyday life music.



Anne Beal – Balance and Swing  
Estados Unidos | United States

Uma mulher cresce.  
A woman grows.



Ash Thorp – None  
Estados Unidos | United States

“None” é um curta-metragem que explora o equilíbrio da luz e da escuridão. Ele possui uma narrativa pessoal que brinca com a noção de encontrar-se em meio ao ruído em torno de você.

“None” is a short film that explores the balance of light and darkness. It has a personal narrative which plays with the notion of finding yourself amidst the noise around you.



Ava I-Wen Huang – Betsy Blue  
Estados Unidos | United States

O anseio de uma menina pelo amor torna-se uma viagem urbana de sonho no mundo da noite na cidade de Nova Iorque. Inspirado por “Rear Window” de Alfred Hitchcock e “Vollmond” de Pina Bausch. Um vislumbre dos relacionamentos modernos e da vida bizarra de Betsy Blue.

A girl's longing for love becomes a dreamlike urban journey into the night world of New York City. Inspired by Alfred Hitchcock "Rear Window" and Pina Bausch "Vollmond". A glimpse of modern relationships and the bizarre life of Betsy Blue.



Burcu & Geoffrey – Nurapaten  
França | France

Impulsionado por sua curiosidade, Nurapaten vai atrás dos pontos de luz...  
Driven by his curiosity, Nurapaten goes after the gleams...



clara aparicio yoldi – Efficient Story  
Reino Unido | United Kingdom

“Efficient Story” reflete sobre o poder da perspectiva prevalecente e o que isso significa em relação ao visualizador. O olhar controla tudo. No mundo da arte, assim como em outras áreas, essa perspectiva é principalmente masculina. A maioria das representações de mulheres que encontramos em museus e galerias é feita por homens. Isso muda com os olhares das mulheres que questionam essa posição de “Todo-Poderoso”. Seguindo a teoria de gênero e estudos feministas, é responsabilidade da História da Arte rever o sistema de representação.

“Efficient Story” reflects on the power of the prevailing perspective and what this means in relation to the viewer. The gaze controls everything. In the art world, as in other fields, that perspective it is primarily masculine. Most representations of women that we find in museums and galleries are made by men. This changes with the gazes of women that question this “Almighty” position. Following the theory of gender and feminist studies, it is the responsibility of the History of Art to review the system of representation.



Cornelius Joksch – Adultland  
Alemanha | Germany

“Adultland” é uma reflexão bastante pessoal e peculiar sobre a idade adulta e a busca do significado e da excitação. Trata-se de lutas épicas, do desapontamento que às vezes vem depois, e sobre como geralmente nos levantamos e tentamos novamente de qualquer maneira.

“Adultland” is a rather personal, quirky reflection on adulthood and the search for both meaning and excitement. It is about epic struggles, the disappointment that sometimes comes after, and about how we usually stand up and try again anyway.





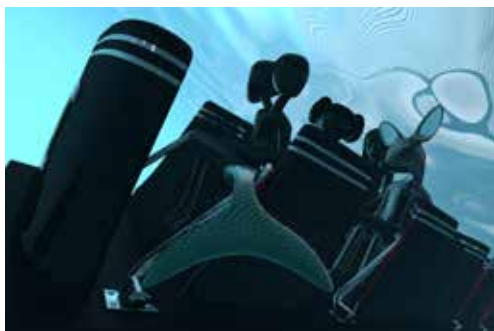
Damien Deschamps, Vincent Gallut & Lucie Prigent  
70's Venice Beach  
França | France

Durante a década de 1970, uma adolescente vagueia pela Venice Beach, em Los Angeles, enfrentando uma crise interior.  
During the 1970s, a teenager wanders through Venice Beach, in Los Angeles, facing an interior crisis.



Daniel Sousa  
The Windmill  
Portugal

Um curta-metragem baseado em uma memória de infância.  
A short film based on a childhood memory.



Faiyaz Jafri  
Cyclone forever  
Holanda | Netherlands

Alguns dos personagens arquetípicos de Coney Island viajam eternamente na montanha-russa Cyclone, suportando a passagem do tempo.  
Some of Coney Island's archetypical characters travel endlessly on the Cyclone roller coaster enduring time and tide.



Faiyaz Jafri  
Hello Bambi  
Holanda | Netherlands

O último sonho da Branca de Neve a caminho do pronto-socorro.  
Snow White's final dream on her way to the emergency room.

Faiyaz Jafri  
Natural Plastic  
Holanda | Netherlands

Uma metáfora para o equilíbrio delicado entre o homem e a natureza.  
A metaphor for the delicate balance between man and nature.



Gerhard Human  
Last Train Home  
África do Sul | South Africa

Um olhar abstrato na vida de um personagem, que cresce como um menino problemático e finalmente encontra seu destino trágico. O filme se passa a som da música de Raffertie.

An abstract look-back on a character's life, growing up as a troubled boy and finally meeting his tragic fate. The film plays out to music by Raffertie.



Gervais Merryweather  
Mall 84  
Grã-Bretanha | Great Britain

Esta é uma carta de amor aos anos 1980.  
This is a love letter to the 1980's.

Giant Animation  
Geist  
Irlanda | Ireland

Um pescador naufragado é conduzido a um segredo obscuro neste breve suspense.

A shipwrecked fisherman is led to a dark secret within this short thriller.

Grace Mi – TPJ  
Estados Unidos | United States

Com base no mito de um sócia como um presságio da morte, um personagem vivencia a importância da mortalidade quando ele encontra seu semelhante.

Based on the myth of a doppelganger as an omen of death, a character experiences mortality salience when he meets his double.

Helmut Breineder  
Pheromone  
Alemanha | Germany

“Pheromone” é um curta-metragem animado 3D sobre um experimento fictício sobre os efeitos comportamentais das altas doses de feromônio com vermes. Um feromônio (do grego antigo φέρω phero “para suportar” e hormônio, do grego antigo ὄρμη “impetus”) é uma substância química secretada ou excretada que desencadeia uma resposta social em membros da mesma espécie.

“Pheromone” is a 3D animated short film about a fictive experiment on the behavioral effects of high pheromone dosages with worms. A pheromone (from Ancient Greek φέρω phero “to bear” and hormone, from Ancient Greek ὄρμη “impetus”) is a secreted or excreted chemical factor that triggers a social response in members of the same species.





Helmut Breineder  
Porter des Choses  
Alemanha | Germany

“Porter des Choses” é um curta-metragem animado que apresenta um desfile de moda surreal. As pernas estão vestindo vários objetos, como móveis, bolas de tecido, macieira feita de mãos e uma casa de caracóis com tentáculos viscosos.

“Porter des Choses” is an animated short film presenting a surreal fashion show. Legs are wearing various objects such as furniture, fabric balls, apple tree made of hands and a snail house with slimy tentacles.



Henning M. Lederer  
Sisyphus Machines  
Alemanha | Germany

Uma série de cinco ciclos repetitivos e sem sentido.  
A series of 5 repetitive, pointless cycles.



Hyunmin Lee – Diversión  
Coreia do Sul | South Korea

As pessoas poderiam ser liberadas da obsessão do movimento e da velocidade unidirecionais se uma nova perspectiva fosse formada pela conversão visual da direção dos espaços com propensão unidirecional intensa? Enquanto nos movemos constantemente de forma retilínea; o interespaço poderia ser habitado por <peessoas-sereia> que naturalmente se movem lateralmente.

Could people be liberated from the obsession of unidirectional movement and speed, if a new perspective is formed by visually converting the direction of spaces with intense unidirectional propensity? While we constantly move rectilinearly, the space from the side; the interspace, could inhabit <mer-people> naturally travelling sideways.



Ibrido Studio – Water Hunters  
Itália | Italy

As aventuras de dois ladrões, num futuro próximo e distópico, onde a água tornou-se uma moeda e é trocada para comprar o alimento produzido pela própria água.

The adventures of two thieves, in a near and dystopian future, where water has become a currency and is exchanged to buy the food produced by the water itself.



Ivan Dixon – Adult Swim. Player Hater  
Austrália | Australia

Não seja um odiador do jogador.  
Don't be a player hater.



Jake Fried – Mind Frame  
Estados Unidos | United States

Jake Fried trabalha com tinta, iluminação intensa e café para gerar visões alucinantes, modificando e filmando a imagem repetidamente para criar uma animação mental que evolui em um ritmo frenético.

Jake Fried works with ink, white-out and coffee to generate hallucinatory vistas, modifying and shooting the image over and over to create a mind-bending animation that evolves at a frenzied pace.



Julien Regnard – Somewhere Down the Line  
Irlanda | Ireland

“Somewhere Down the Line” segue a vida, amores e perdas de um homem, mostrado por meio das trocas que ele tem com os passageiros em seu carro.

“Somewhere Down the Line” follows a man’s life, loves and losses, shown through the exchanges he has with the passengers in his car.



Juliette Viger – Untamed  
França | France

Sally, uma garota introvertida de 15 anos, vive com seu pai-lobo e tolera sua companhia na cidade de Nova Iorque, onde Lobo está escapando cada vez mais para seu mundo selvagem. Sally ainda se lembra do homem que ele costumava ser; Um trompetista de jazz brilhante e talentoso. Para onde foi o pai? E ele ainda pode ser encontrado em algum lugar dentro do Lobo?

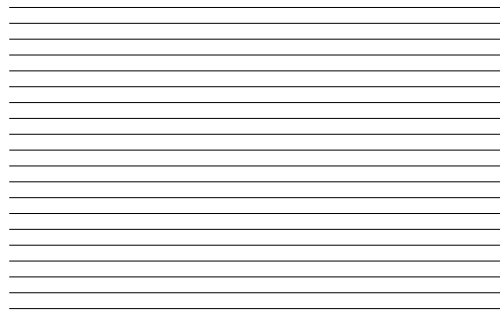
Sally, an introverted 15 year old girl, lives and bears with her wolf-father in the city of New York where Wolf is slipping more and more into his world of wilderness. Sally still remembers the man he used to be; a brilliant and talented jazz trumpeter. Where did her father go? And can he still be found somewhere within the Wolf?



Julius Horsthuis – Fractalicious (serie)  
Holanda | Netherlands

Fractais nos dizem algo sobre o funcionamento do mundo e isso, para mim, é simplesmente incrível. A ideia de que algo aparentemente complexo e infinitamente detalhado pode vir de princípios muito simples é paradoxal. Ou há algo de mágico sobre matemática que torne isso possível, ou – o que eu acho que é mais provável – o detalhe e a complexidade são apenas uma ilusão, reforçada pelo fato de que nossos cérebros com os quais percebemos isso, são feitos dos mesmos processos fractais.

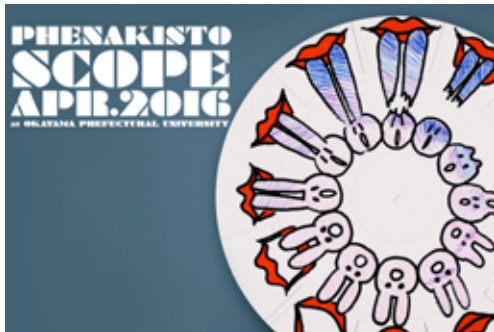
Fractals tell us something about the way the world works, and this, to me, is just incredible interesting. The idea that something seemingly complex and infinitely detailed can come from very simple beginnings is paradoxical. Either there’s something magic about math that it can do this, or – which I think is more likely – the detail and complexity is just an illusion, enhanced by the fact that our brains with which we perceive this, are made with the same fractal processes.





Karsten Hoof & Frederik Salling Troels-Smith  
The Great Harlot and the Beast  
Alemanha | Germany

Como o ingênuo príncipe recém-esculpido e seus co-atores suportarão o insaciável desejo do público por entretenimento?  
How will the naive freshly carved prince and his co-actors withstand their audience's insatiable appetite for entertainment?



Kazuhiro Goshima – Phenakistoscope 2016  
Japão | Japan

Este filme é feito com técnica clássica usada desde antes do início dos filmes. Todos os anos, Kazuhiro tenta esta técnica tradicional com seus alunos na primeira aula de fazer filmes: os alunos desenhavam e pintam no papel, cortam os discos de arte do papel e giram-nos na frente do espelho.  
This movie is made with classical technique before the dawn of the movie. Every year Kazuhiro try this traditional technique with his students at the first lesson of making movies: The students draw and paint to paper, cut out the artwork disks from the paper and rotate them in front of the mirror.



Liu Sha – It Is My Fault – China

Após a compressão do mundo espiritual pela força da regulação, seguirá uma série de emoções como a introspecção, a violência, a autodestruição e o desenvolvimento. Este trabalho utiliza a própria abordagem do próprio meio digital para desconstruir, formar visualmente a sinestesia subliminar e criar uma experiência fictícia para a mente.

After the compression of the spiritual world by the force of regulation, there will follow a series of emotions such as introspection, violence, self-destruction, and untangling. This work utilizes the own approach of the digital medium itself to deconstruct, to form the subliminal synesthesia visually and to create a fictional experience for the mind.



Lori Malépart-Traversy – Nocturia  
Canadá | Canada

Uma animação recortada que ilustra o ato de urinar à noite, também chamado de noctúria ou nictúria.  
A cut-out animation illustrating the act of urination at night, also called nocturia or nycturia.



Lucas Durkheim – Grounded  
França | France

Um jovem soldado sem experiência é enviado para um posto de vigilância, no meio do deserto.  
A young soldier without experience is sent to a surveillance post, in the middle of the desert.

## LUNOHOD – Wings and Oars – Letônia | Latvia

Um ex-piloto olha para trás em sua vida – A Terra, o Céu, a Mulher – tudo o que ocorreu na jornada, de uma faixa de ar até uma casa de barco abandonada.  
A former pilot looks back over his life – The Earth, the Sky, the Woman – everything that took place on the journey from an air strip to an abandoned boat house.



## ManvsMachine Studio – Versus Reino Unido | United Kingdom

Uma abordagem carismática da eterna batalha da natureza que vê o nome de “MvsM” como a semente por trás da peça. Homem versus Máquina evolui para Natureza versus Estrutura, Forma versus Função e, finalmente, torna-se um discurso lúdico sobre natureza, animais e conflitos.

A charismatic take on the everlasting battle of nature which sees “MvsM’s” name as the seed behind the piece. Man vs Machine evolves into Nature vs Structure, Form vs Function and ultimately becomes a playful discourse about nature, animals and conflict.



## Marcin Gizycki – STO[NE]S – Polônia | Poland

A palavra inglesa STONES (pedras) contém duas palavras polonesas: STO = uma centena e STOS = pilha. Uma pilha de pedras foi utilizada para criar esta extravagância abstrata de círculos e listras em movimento. Música por Compagnia d’Arte Drummatica.

The English word STONES contains two Polish words: STO = ONE HUNDRED and STOS = PILE. A pile of stones was used to create this abstract extravaganza of moving stripes and circles. Music by Compagnia d’Arte Drummatica.



## Markus Magnusson – Floppy Disk – Suécia | Sweden

Design, Animação & Design de som: Markus Magnusson  
Créditos da música: Theme for Harold (var. 3) Kevin MacLeod (incompetech.com). Licenciado sob Creative Commons: Attribution 3.0 Licença [creativecommons.org/licenses/by/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

Design, Animation & Sound Design: Markus Magnusson  
Song credit: Theme for Harold (var. 3) Kevin MacLeod (incompetech.com)  
Licensed under Creative Commons: Attribution 3.0 License [creativecommons.org/licenses/by/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)



## Markus Magnusson – KickFlip Grampa Suécia | Sweden

Design, Animação & Design de som por Markus Magnusson.  
Créditos de música: Offenbach – Famous Overtures No.3 – I. Orpheus in the underworld (Domínio Público)

Design, Animation & Sound Design by Markus Magnusson  
Song credit: Offenbach – Famous Overtures No.3 – I. Orpheus in the underworld (Public Domain)





Masahiko Sato & EUPHRATES – Ballet Rotoscope  
Japão | Japan

Em “Ballet Rotoscope”, ao extrairmos o movimento de uma bailarina, criamos uma animação de locus desenhada no ar, e figuras geométricas dançantes, compostas por uma imagem documental. As figuras geométricas foram criadas conectando o movimento das articulações da bailarina usando o algoritmo de geometria do computador (como “casco convexo” e “diagrama Delaunay”).

In “Ballet Rotoscope”, by extracting the movement of a dancing ballerina, we created a animation of locus drawn in the air, and dancing geometric figures, composed with a documentary picture. The geometric figures were created by connecting the movement of ballerina’s joints by using algorithm of computer geometry (such as “convex hull”, and “Delaunay diagram”)



Mehdi Aouichaoui, Claire Dejoie, François Heysen,  
Pauline Lebris & Quentin Pointillart – Rose Bleue  
França | France

Em um mundo pós-apocalíptico, um homem está tentando salvar sua esposa da morte. Ele precisa pegar rosas azuis incandescentes para substituir seu coração, mas acaba causando a destruição da própria floresta. Até o momento em que eles se encontram com o guardião de uma floresta...

In a post-apocalyptic world, a man is trying to save his wife from dying. He needs to pick up incandescent blue roses to replace her heart but ends up causing the destruction of the forest itself. Until the moment they meet the guardian of one forest...



Michael Marczewski – Bad Vibes  
Reino Unido | United Kingdom

Aparelhos elétricos tendem a ter muita raiva acumulada em relação aos usuários. “Bad Vibes” apresenta uma variedade de itens domésticos que decidiram desabafar sua frustração sobre seu dono desavisado. O filme inicialmente parece bastante brincalhão e pitoresco, mas rapidamente transforma-se em um banho de sangue violento.

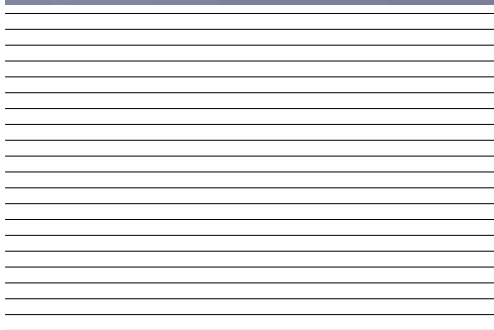
Electrical appliances tend to have a lot of built up anger towards their users. “Bad Vibes” features a variety of household items that have decided to vent their frustration on their unsuspecting owner. The film initially seems quite playful and quaint but quickly descends into a violent bloodbath.



Michael Marczewski – Vicious Cycle  
Reino Unido | United Kingdom

“Vicious Cycle” apresenta um grupo de pequenos robôs autônomos que realizam uma série de funções repetitivas, conduzidas por dispositivos mecânicos. Mas, à medida que os mecanismos começam a ficar cada vez mais rápidos, as coisas começam a ir mal para os robôs desamparados.

“Vicious Cycle” features a group of little autonomous robots performing a range of repetitive functions, driven by mechanical devices. But as the mechanisms mercilessly start getting faster and faster, things take a turn for the worse for the helpless robots.

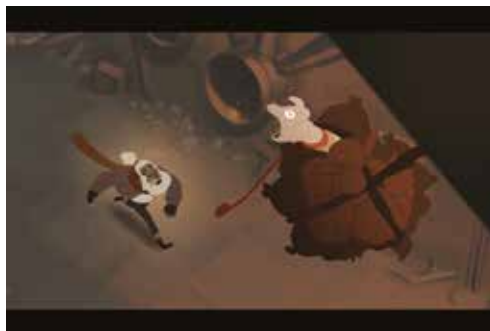




Pedro Ivo Carvalho – Vagabond  
Brasil | Brazil

Seguindo o sequestrador de seu cão através de uma cidade implacavelmente em movimento, o bondoso vagabundo Dio descobre o quão ruim a sociedade passou a ser para manter seu ritmo.

Following his dog's kidnapper through a relentlessly moving city, the warmhearted vagabond Dio discovers how bad society has gone to keep up its pace.



Pierre-Jean Le Moëll & Eva Jiahui Gao  
OURO: How my eyes became Red  
França | France

Em 3044, na cidade do delta, uma garota foi sacrificada pela seita OURO para dar um presente para a Grande Serpente. Mas o deus daria uma chance para a garota se vingar.

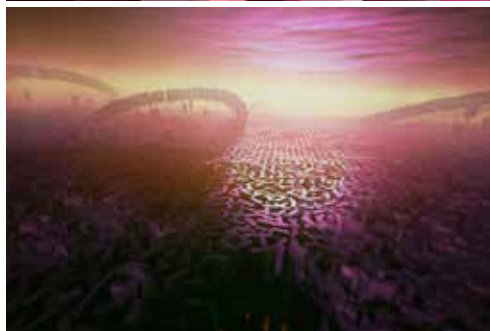
In 3044, in delta city, a girl was sacrificed by the OURO's sect to give a gift for the Great Snake. But the god would give a chance for the girl to take her revenge.



Ramiro AMK Fernandez  
Cubic Circles  
Argentina

“Cubic Circles” (Círculos Cúbicos) é sobre algumas estruturas que tentam sobreviver no caos dos dados. Esta jornada audiovisual testemunha os gestos humanos lutando contra as fórmulas técnicas, dando passos enormes para digitalizar tudo sobre a humanidade.

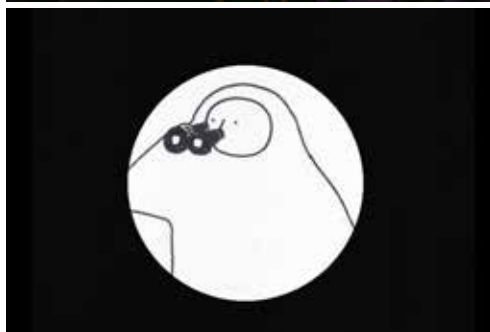
“Cubic Circles” is about some structures trying to survive in the data chaos. This audiovisual journey witnesses the human gestures fighting against the technical formulas, giving huge steps on digitize everything about the mankind.



Raquel Piantino  
Duplo  
Brasil | Brazil

Em diferentes pontos do universo, seres vivos utilizam instrumentos óticos para ver, mais de perto: o mundo, o espaço, as pessoas ou a si mesmo.

In different points of the universe live beings use optic instruments to see the world, space, people or themselves closer.



Sandrine Deumier  
ExterPark  
França | France

Evocação de uma tendência pós-animismo de realidades virtuais, “ExterPark” questiona a possibilidade de reapropriação de um pré-humano naturalmente.

Evocation of a post-animism tendency of virtual realities, “ExterPark” questions the possibility of the reappropriation of a pre-human naturally.





Shirin Abedinirad – Babel Tower  
Irã | Iran

“Babel Tower” é uma instalação interativa que recontextualiza a arquitetura espiritual da Torre Babel com materiais modernos, criando uma união entre a história antiga e o nosso mundo presente; Está vasculhando o passado, presente e oferecendo uma união para o futuro. Nesta instalação, o ser humano está dialogando com a cidade e a natureza para se tornar um só.

“Babel Tower” is an interactive installation that recontextualizes the spiritual architecture of the Babel Tower with modern materials, creating a union between ancient history and our present world; it is combing the past, present and offering a union for future. In this installation human is having a dialogue with city and nature to become one.



Silvia de Gennaro – Travel Notebooks: Beijing, China  
Itália | Italy

“Beijing” faz parte de uma série de trabalhos intitulados “Travel Notebooks”. Neste projeto, os vídeos são como carrilhões e quebra-cabeças que tentam mostrar a essência de uma cidade em seus múltiplos aspectos e seu movimento.

“Beijing” is part of a series of works titled “Travel Notebooks”. In this project the videos are like carillons and puzzles that try to show the essence of a town in its manifold aspects and its motion.



Sofie Kampmark – Tsunami  
Dinamarca | Denmark

Haru volta para casa depois de um tsunami para encontrar sua casa arruinada e um espírito do mar preso lá dentro. A fim de aceitar sua perda e começar a lidar com o desastre, ele deve ajudar a criatura a retornar à sua casa, entender as forças da natureza e perdoar a si mesmo no processo.

Haru returns home after a tsunami to find his house ruined and a sea spirit trapped inside. In order to accept his loss and begin dealing with the disaster, he has to help the creature return to its home, understanding the forces of nature and forgiving himself in the process.



Studio Smack – Paradise  
Holanda | The Netherlands

O Studio Smack, mais conhecido pelo seu vídeo musical “Witch Doctor” de De Staat, lançou uma nova animação: uma interpretação contemporânea de uma das pinturas mais famosas do antigo mestre holandês Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights.

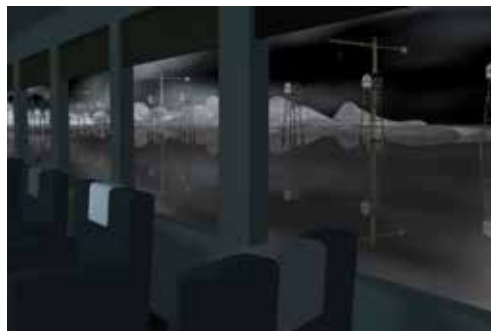
Studio Smack, best known for their music video Witch Doctor by De Staat, have released a new animation: a contemporary interpretation of one of the most famous paintings by the Early Dutch master Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights.



Susanne Wiegner – Future in the Past  
Alemanha | Germany

“Future in the Past” é uma jornada virtual por meio do domínio da imaginação pessoal, através de espaços surrealistas e lugares inesperados. O filme consiste em apenas uma unidade de câmera contínua sem cortes. O estilo dos diferentes interiores é uma reminiscência das pinturas de Edward Hopper.

“Future in the Past” is a virtual journey through the realm of personal imagination, through surreal spaces and unexpected places. The film consists of only one continuous camera drive without any cuts. The style of the different interiors is a reminiscent of Edward Hopper’s paintings.



The Line Animation – Ciclope  
Reino Unido | United Kingdom

Um drone de entrega voador está carregando um pacote em uma vasta paisagem devastada. Este filme foi feito como abertura para os Prêmios do Festival Ciclope de 2016.

A flying delivery drone is carrying a package across a vast ravaged landscape. This film was made as the opening to the 2016 Ciclope Festival Awards.



Vincenzo Lodigiani – Split  
Estados Unidos | United States

Criamos um mundo de dualidade privada, um mundo que é limitado ao pensamento fixo ou preto e branco. Fazemos isso porque nos dá um senso (falso) de segurança e controle sobre as incertezas da vida. A mente dualista nos engana em pensar que temos essa “vida” descoberta, e não temos que lutar e procurar mais.

We create a world of private duality, a world that is limited to fixed or black and white thinking. We do this because it gives us a (false) sense of security and control over life’s uncertainties. The dualistic mind tricks us into thinking we have this “life” thing figured out, and we don’t have to struggle and search anymore.



Yali Herbet & Lee Drot – Mirrors – Israel

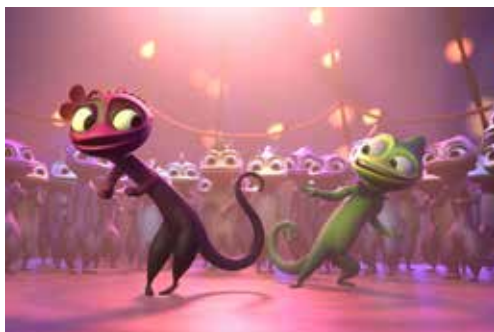
A relação entre uma jovem e seu pai está sendo repensada enquanto eles passam um tempo juntos em um carro, dirigindo por uma estrada sem fim. The relationship between a young girl and her father is being reflected as they spend time together in a car, driving on an endless road.

Zombie Studio – Dream  
Brasil | Brazil

Esse filme mostra quatro espécies de animais em seus habitats e como a interferência humana altera os caminhos da vida e sonhos deles.

This film shows four animal species in their habitats and how human interference alters the path of life and dreams of these.





Andrew Wilson & Michael Trikosko  
Invisible  
Estados Unidos | United States

No fundo da floresta tropical durante um baile da escola, um camaleão tímido busca atrair a atenção de sua paquera. Infelizmente ele está tão nervoso que não consegue deixar de se tornar invisível.

Set deep in the rain forest during a school dance, a shy chameleon seeks the attention of his crush. Unfortunately he is so nervous that he can't help but turn invisible.



Burcu & Geoffrey  
Casse-Croûte  
França | France

Uma pequena viagem em meio a uma floresta cheia de criaturas à procura de um lanche.

A little journey through a forest full of creatures looking for a snack.



Daniel Sousa  
Feral  
Portugal

Um garoto selvagem é encontrado na floresta por um caçador solitário e trazido de volta à civilização. Alienado por um novo ambiente estranho, o menino tenta se adaptar usando as mesmas estratégias que o mantém seguro na floresta.

A wild boy is found in the woods by a solitary hunter and brought back to civilization. Alienated by a strange new environment, the boy tries to adapt by using the same strategies that kept him safe in the forest.



Daphné Durocher, Constance Joliff & Fanny Lhotellier  
Blue Honey  
França | France

Uma pequena abelha, alérgica a pólen, descobre um produto extraordinário que vai impactar dramaticamente a vida da colmeia...

A small bee, allergic to pollen, discovers an extraordinary product that will dramatically impact the life of the hive...



Dina Velikovskaya  
My Strange Grandfather  
Rússia | Russia

Uma pessoa criativa muitas vezes parece estranha, engraçada e um tanto louca. Mesmo seus amigos e familiares nem sempre a entendem e muitas vezes sentem vergonha dela. Porém, às vezes, ela pode criar um verdadeiro milagre – vindo diretamente do nada.

A creative person often seems weird, funny and a little bit crazy. Even his friends and family do not always understand him and often feel ashamed of him. But sometimes he can create a real miracle – merely from garbage.

Gunner  
Mesh  
Estados Unidos | United States

Um pequeno momento em um grande mundo.

A little moment in a big world.

Mads Weidner  
Parrot Away  
Dinamarca | Denmark

Dentro de uma loja de animais em uma ilha solitária, o feio papagaio Pierre quer ser comprado por um pirata. Os piratas extravagantes só compram os mais lindos papagaios. Mas, finalmente, um dia ele é comprado por um pirata desesperado e navega para uma aventura. Mas a aventura não é nada do que Pierre esperava...

In a pet shop on a lonely island, the ugly parrot Pierre wants to get bought by a pirate. The flamboyant pirates only buy the most beautiful parrots. But finally, one day he gets bought by a desperate pirate and sails off for adventure. But adventure is nothing like Pierre expected...

Monica Manalo  
For the Lost  
Estados Unidos | United States

Em um momento de crise, uma garota encontra esperança e orientação em uma fonte inesperada.

In a time of crisis, a girl finds hope and guidance from an unexpected source.

Simon Scheiber  
The Lighthouse  
Áustria | Austria

A descoberta surpreendente de um faroleiro retira-o da sua rotina diária e monótona e leva-o a uma viagem até um território inexplorado.

A lighthouse keeper's surprising discovery pulls him out of his monotonous, daily routine and takes him onto a journey into uncharted territory.



# Games







Back to Bed  
Bedtime Digital Games  
Dinamarca / Denmark

Old News, New  
Stories about  
Local History

Old News, New  
Stories about  
Local History

Old News, New  
Stories about  
Local History





## O descontrolado voluntário

A curadoria do FILE Games, a fim de reunir experiências que motivem o jogador a refletir sobre a sua interação, explora a participação estética da agência nos jogos buscando significados entre a tensão voluntária da perda de controle e a necessidade primitiva de ser respondido.

Os jogos digitais têm o potencial de expressão não só de representações como uma coleção de imagens, textos e sons, mas com um sistema dinâmico de comportamentos que evolui e se transforma organicamente.

Essas transformações, causadas e vivenciadas pelo jogador em comunicação com um sistema virtual – assumido como mecânico por conta da sua natureza digital –, em verdade, estabelecem uma segunda camada dialogal mais profunda entre a expressão de um autor, maestro de um conjunto sistemas e regras que emergem como experiências latentes para o jogador; e o usuário que atua sobre seu avatar no sistema que é, por consequência, também reflexo da expressão do jogador e parte do canal de interlocução com essa voz imaterial desse autor implícito.

A sensação de controle, por vezes sofisticadamente falsa, concedida a esse jogador é cautelosamente mantida pela suspensão voluntária de descrença que sustenta esse mundo fantástico no qual esse diálogo efêmero e mutante se remonta e esvai a cada decisão do jogador que, então, se concretiza em ação lúdica significativa. Esse pulsar de domínio e incerteza é, talvez, a culminação artística do sistema lúdico como elemento estético.

O combustível dessa interação é o desequilíbrio proposital entre a satisfação do poder da escolha e o conflito causado pela abstinência do controle. Essa inconstância viabiliza o diálogo fundamental da experiência de jogo. A comunicação se dá além da representação imediata dos impulsos resultantes da interface, com desdobramentos introspectivos como a descoberta de significados assumidos como exclusivos do autor. O jogador se empodera não do controle sobre a troca, mas da capacidade de intuir a razão criativa do autor. A intenção de expressão que proporcionou o jogo passa a pertencer ao jogador.

Essa inversão de responsabilidades ocorre como epifania em “Inside” que discute as relações de controle traçando paralelos entre o jovem protagonista perseguido por um sinistro estado distópico. Esse mesmo menino exercendo domínio telepático

sobre outros humanos; e, talvez, um meta-jogador, que desafia o pressuposto da interação do usuário.

Em “Old man’s Journey”, o jogador move montanhas para auxiliar o protagonista na sua viagem de reconciliação enquanto revela a carinhosa e dolorida narrativa de seu passado. A travessia das paisagens é um processo meditativo compartilhado entre o protagonista e o jogador, e expõe a fragilidade de ambos ao contrapor o poder de remodelar o mundo à inevitável passagem pela vida.

“Everything” é um jogo contemplativo de exploração do “ser” em multiplicidade de formas e escalas. O jogador assume controle de criaturas, objetos, partículas quânticas, corpos celeste ou do cosmos em um exercício de reflexão e curiosidade casualmente filosófica. A participação no jogo exige o reconhecimento de certa interconectividade de todos os seres que compõem o universo ao mesmo tempo que dissolve a noção de indivíduo enquanto o jogador “salta” entre entidades.

Daniel Moori  
Curador do FILE Games

The curatorial concept behind FILE Games considers the experiences which motivate players, reflecting on their interaction with the games and exploring their aesthetic impact, seeking to discover meaning in the tension between voluntarily handing over control and the primitive urge for response.

Digital games have the potential to not only express representations as a collection of images, text, and sounds, but as a dynamic behavioral system which evolves and transforms organically.

These transformations, which are both caused and experienced by the player as they communicate mechanically, on account of the digital nature of the communication – with a virtual system, in fact, establish a second and deeper layer of dialog between the expressions of the author, who is the conductor who unifies and directs systems and rules that emerge as latent experiences for the player; and the user interacting with their avatar in the system which becomes both a reflection of the expression of the player and part of the channel which maintains a dialog with the immaterial voice of the implicit author of the game.

The feeling of control given to the player, which is sometimes sophisticatedly false, is carefully maintained by the voluntary suspension of disbelief which sustains this fantasy world, where this ephemeral and mutating dialog is rebuilt and slips away at every decision the player makes as part of their game-playing. This pulse between domination and uncertainty is, perhaps, the artistic culmination of a gaming system as an aesthetic element.

This interaction is fueled by the intentional imbalance between the satisfaction derived from power of choice and the conflict caused by abstaining from control. This inconstancy facilitates the dialog that is at the heart of the gaming experience. The communication goes beyond the immediate representation of the impulses emanating from the interface, as introspective meanings are unfolded with the discovery of meanings which are assumed to be uniquely belonging to the author. The player becomes empowered not by controlling the exchange, but by their ability to perceive the creative intentions of the author. The expressive intent behind the game now belongs to the player.

This inversion of responsibilities is an epiphany in “Inside”, which discusses the relationship involved in control, drawing parallels with the young protagonist chased

by a sinister dystopian state. This same boy exercises telepathic control over other human beings; and, perhaps, acts as a meta-player, challenging the assumption of user interaction.

In “Old man’s Journey”, the player moves mountains to help the protagonist on his journey of reconciliation, while revealing the loving and painful narrative of his past. The journey through the landscapes is a meditative process shared between the protagonist and the player, and exposes the weakness of both, by opposing the power to remake the world to the inevitable passage through life.

“Everything” is a contemplative game which explores the sense of “being” in a multiplicity of forms and scales. The player takes control of creatures, objects, quantum particles, heavenly bodies or of the cosmos, in a casually philosophical exercise of reflection and curiosity. Participation in the game demands the recognition of a certain interconnectivity between all the beings that make up the universe while, at the same time, dissolving the notion of the individual as the player “jumps” between entities.

Daniel Moori  
FILE Games Curator



Bedtime Digital Games  
Back to Bed  
Dinamarca | Denmark

Em “Back to Bed”, o jogador deve guiar o sonâmbulo Bob de seu sonolento escritório até a segurança de sua cama controlando seu guardião subconsciente Subob, cujo trabalho é tanto guiar quanto proteger o sonâmbulo Bob. Sempre vigilante, Subob deve guiar Bob pelos perigos até sua cama.

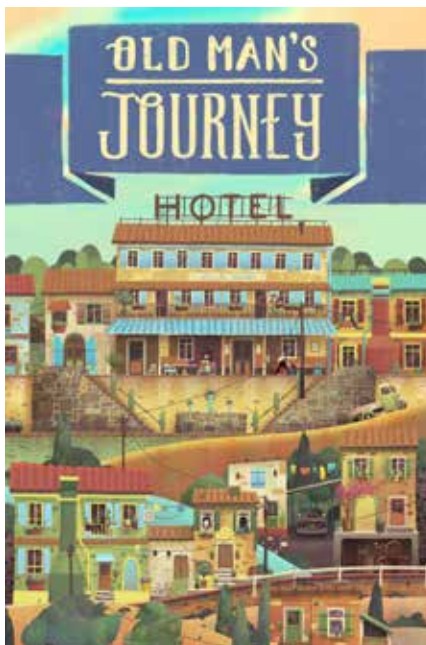
In “Back to Bed”, the player has to guide the sleepwalker Bob from his sleep inducing office to the safety of his bed by controlling his subconscious guardian Subob, whose job it is to both guide and protect the sleepwalking Bob. Ever vigilant, Subob must guide Bob around dangers and back to bed.



Broken Rules Studio  
Old Man's Journey  
Áustria | Austria

“Old Man's Journey” (Jornada do Velho), uma aventura na forma de quebra-cabeça e de busca profunda, conta uma história de vida, perda e esperança. Enraizado em um mundo tocado maravilhosamente pelo sol e todo artesanal, embarque em uma viagem sincera envolvida com a resolução de quebra-cabeças leves e sem pressão.

“Old Man's Journey”, a soul-searching puzzle adventure, tells a story of life, loss, and hope. Entrenched in a beautifully sun-kissed and handcrafted world, embark on a heartfelt journey interwoven with lighthearted and pressure-free puzzle solving.





David O'Reilly – Everything  
Estados Unidos | United States

“Everything” (Tudo) é uma experiência interativa onde tudo o que você vê é algo que você pode ser, de animais a planetas, até galáxias e além. Percorra o espaço externo e interno, explore um vasto e interconectado universo de coisas sem metas, placares ou tarefas obrigatórias para completar.

“Everything” is an interactive experience where everything you see is a thing you can be, from animals to planets to galaxies and beyond. Travel between outer and inner space, and explore a vast, interconnected universe of things without enforced goals, scores, or tasks to complete.



Dinosaur Polo Club  
Mini Metro  
Nova Zelândia | New Zealand

“Mini Metro” é um jogo de simulação de estratégia sobre como projetar um mapa de metrô para uma cidade em crescimento. Desenhe linhas entre as estações e coloque seus trens para funcionar. Mantenha suas linhas eficientes redesenhando-as à medida que novas estações se abrem. Decida onde usar seus recursos limitados. Por quanto tempo você consegue manter a cidade em movimento?

“Mini Metro” is a strategy simulation game about designing a subway map for a growing city. Draw lines between stations and start your trains running. Keep your lines efficient by redrawing them as new stations open. Decide where to use your limited resources. How long can you keep the city moving?



Geert Nellen – Metrico+  
Holanda | Netherlands

“Metrico+” é um jogo orientado por entrada em um mundo de infográficos. Todos os gráficos de barras, diagramas de linhas e gráficos em torta reagem ao que o jogador está fazendo. O jogador deve repensar tudo o que sabe sobre videogames para resolver todos os quebra-cabeças e explorar cada parte do mundo que é “Metrico”.

“Metrico+” is an input-driven game in a world of infographics. All the bar charts, line diagrams and pie charts react to what the player is doing. The player has to rethink all he knows about video games in order to solve all the puzzles and explore every part of the world that is “Metrico”.

Playdead – Inside  
Dinamarca | Denmark

Caçado e sozinho, um menino é atraído para o centro de um projeto escuro. Ele deve evitar ser capturado por vários inimigos, controlar entidades semelhantes a zumbis para resolver enigmas e atravessar ambientes industriais com elementos horríveis antes de eventualmente fazer uma descoberta terrível e que altera a vida.

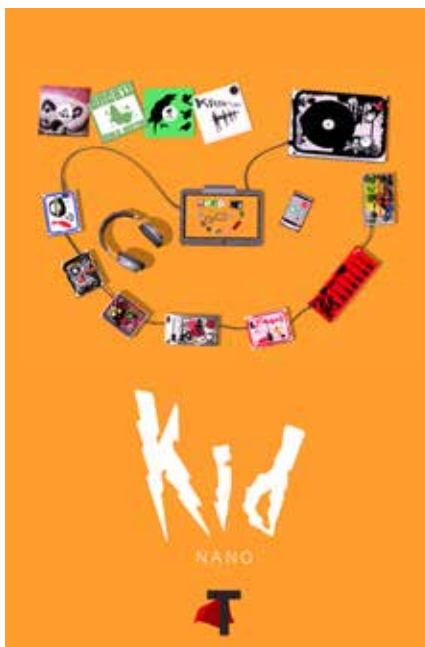
Hunted and alone, a boy finds himself drawn into the center of a dark project. He must evade capture from various enemies, control zombie-like entities to solve puzzles, and journey through industrial environments with horrific elements before eventually making a terrible, life-altering discovery.



Tomorrow.gy: Agustin Abreu,  
Pablo Bounous & Ignacio Platas  
Kid Nano  
Uruguai | Uruguay

Parte jogo, parte instrumento. Derrote plug-ins de áudio em um quebra-cabeça musical gestual – brinque com nossos pacotes ou use sua própria música, exporte seus mixes e soluções – experimental e divertido!

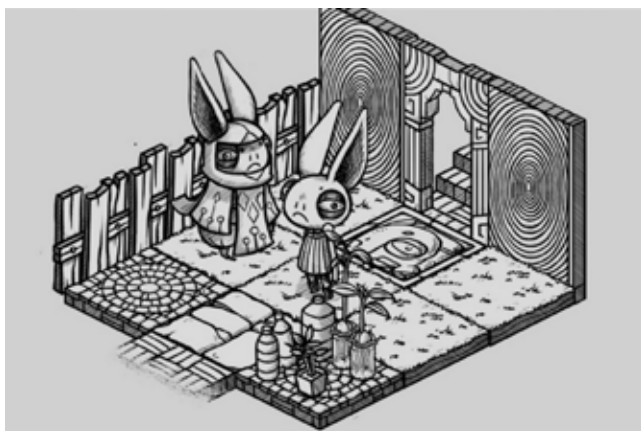
Part Game, Part Instrument. Beat slicing and audio plugins inside a gestural musical puzzler – play with our packs or use your own music, export your mixes and solutions – experimental & fun!



XXIIVV – Oquonie  
Canadá | Canada

“Oquonie” é um jogo de enigmas só com imagens para iPad e iPhone, criado em colaboração com a ilustradora Rekka Bellum. Aqui, você deve encontrar seu caminho através de uma megaestrutura entrelaçada. Você não estará só: suas encarnações terão a ajuda de personagens bizarras que falam uma língua obscura.

“Oquonie” is a textless puzzle game for iPad and iPhone created in collaboration with illustrator Rekka Bellum where you must find your way across an intertwined megastructure. You will not be alone, your incarnations will have the help of bizarroid characters speaking an obscure language.





Conversa de Renata Passos com o público.  
FILE Belo Horizonte 2018 (19 de janeiro no CCBB BH)  
Conversation of Renata Passos with the public.  
FILE Belo Horizonte 2018 (January, 19 at CCBB BH)





- Adrian Dexter, 105  
 Adrián Regnier, 105  
 Agustin Abreu, 129  
 Ai Ohara, 72-75  
 Amber Xu, 105  
 Ana Mouyis, 105  
 Anabela Costa, 105  
 Anaisa Franco, 70-71, 94-95  
 André Berlemont, 53-55  
 Andrea Cristini, 106  
 Andrew Wilson, 118  
 Anna Leterq, 106  
 Anne Beal, 106  
 Arnold Bagasha, 105  
 Ash Thorp, 106  
 Ava I-Wen Huang, 107  
 Bedtime Digital Games, 127  
 Bego M. Santiago, 28-31  
 Birk Von Brockdorff, 105  
 Bohyun Yoon, 60-63  
 Brice Roy, 53-55  
 Broken Rules Studio, 127  
 Burcu Sankur, 107, 118  
 Celina Portella, 48-51  
 Christin Marczinik, 66-69  
 Claire Dejoie, 114  
 claRa apaRicio yoldi, 107  
 Constance Joliff, 118  
 Cornelius Joksch, 107  
 Damien Deschamps, 108  
 Daniel Sousa, 108, 118  
 Daphné Durocher, 118  
 David O'Reilly, 128  
 Dina Velikovskaya, 119  
 Dinosaur Polo Club, 128  
 Drude Mangaard Vaesen, 105  
 EUPHRATES, 114  
 Eva Jiahui Gao, 115  
 Faiyaz Jafri, 108  
 Fanny Lhotellier, 118  
 Franck Weber, 53-55  
 François Heysen, 114  
 Frederik Duerinck, 44-47, 80-83  
 Frederik Salling Troels-Smith, 112  
 Geert Nellen, 128  
 Geoffrey Godet, 107, 118  
 Gerhard Human, 109  
 Gervais Merryweather, 109  
 Giant Animation, 109  
 Grace Mi, 109  
 Gunner, 119  
 Håkan Lidbo, 76-78  
 Helmut Breineder, 109-110  
 Henning M. Lederer, 110  
 Hyunmin Lee, 110  
 Ibrido Studio, 110  
 Ignacio Platas, 129  
 Ivan Dixon, 110  
 Jake Fried, 110  
 Jody Ghani, 105  
 Julien Regnard, 110  
 Juliette Viger, 110

Julius Horsthuis, 110  
Karina Smigla-Bobinski, 38-43  
Karsten Hoof, 112  
Kazuhiro Goshima, 112  
Kevin Lesur, 53-55  
Kioko Kunoh, 72-75  
Lawrence Malstaf, 20-23  
Lee Drot, 117  
Leonardo Crescenti, 24-27, 32,36  
Liu Sha, 112  
Lori Malépart-Traversy, 112  
Lucas Durkheim, 112  
Lucie Prigent, 108  
LUNOHOD, 113  
Mac Cauley, 90-91  
Mads Weidner, 119  
ManvsMachine Studio, 112  
Marcel van Brakel, 80-83  
Marcin Gizycki, 112  
Markus Magnusson, 112  
Marleine van der Werf, 44-47  
Masahiko Sato, 114  
Max Björverud, 76-78  
Mehdi Aouichaoui, 114  
Michael Marczewski, 114  
Michael Trikosko, 118  
Mikkel Vedel, 105  
Monica Manalo, 119  
Mónica Rikić, 64-65  
Motoshi Chikamori, 72-75  
Oculus Story Studio, 86-87

One Life Remains, 53-55  
Pablo Bounous, 129  
Pauline Lebris, 114  
Pedro Ivo Carvalho, 115  
Petros Vrellis, 96-97  
Pierre-Jean Le Moël, 115  
plaplax, 75-75  
Plastic Studios, 88-89  
Playdead, 129  
POLYMORF, 80-83  
Quentin Pointillart, 114  
Ramiro AMK Fernandez, 115  
Raquel Piantino, 115  
Rejane Cantoni, 24-27, 32-36  
Sandrine Deumier, 115  
Shirin Abedinirad, 116  
Silvia de Gennaro, 116  
Simon Scheiber, 119  
Sofie Kampmark, 116  
Studio Smack, 116  
Susanne Wiegner, 117  
Teun Vonk, 56-59  
The Line Animation, 117  
Thi Binh Minh Nguyen, 66-69  
Tomorrow.gy, 129  
Vincent Gallut, 108  
Vincenzo Lodigiani, 117  
XXIIVV, 129  
Yali Herbet, 117  
Yasuaki Kakehi, 72-75  
Zombie Studio, 117

## FILE BELO HORIZONTE 2018

PATROCÍNIO  
SPONSORSHIP

**Banco do Brasil**

REALIZAÇÃO  
ACCOMPLISHMENT

**Ministério da Cultura  
Centro Cultural Banco do Brasil**

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO  
CONCEPTION AND ORGANIZATION

**Paula Perissinotto & Ricardo Barreto**

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA  
ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

**Fabiana Krepel**

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO  
EDUCATIONAL COORDINATION

**Eliane Weizmann**

COORDENAÇÃO EDITORIAL E DE CONTEÚDO  
EDITORIAL AND CONTENT COORDINATION

**Flavia Fogliato**

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+  
FILE ANIMA+ COORDINATION

**Raquel Olivia Fukuda**

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES  
FILE GAMES COORDINATION

**Daniel Moori**

PRODUÇÃO EXECUTIVA  
EXECUTIVE PRODUCTION

**Ana Carla Magna**

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO  
PRODUCTION ASSISTENT

**Renata Passos**

PROJETO DE ARQUITETURA  
ARCHITECTURE PROJECT

**Amanda Balthazar | Canário Arquitetura**

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO  
VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN

**André Lenz**

MONTAGEM  
ASSEMBLING

**Rafael Filipi**



ASSISTENTE DE MONTAGEM  
ASSEMBLING ASSISTENT

**Anderson Wilcke**

TRADUÇÃO E REVISÃO  
TRANSLATION AND PROOFREADING

**Ana Elisa Barros  
Rafael Farinaccio  
Stephen Rimmer**

FOTOGRAFIA | PHOTOGRAPHY

**Luiza Ananias**

ASSISTENTE DE FOTOGRAFIA  
PHOTOGRAPHY ASSISTANT

**Mariana Berreira Prados**

VÍDEO | VIDEO

**Raphael Lupo**

EQUIPAMENTOS | EQUIPMENT

**Images Soluções Audiovisuais**

ASSESSORIA DE IMPRENSA  
PRESS RELATIONS

**Agência Galo**

WEBDESIGN

**Reinaldo Ferro**

ASSISTENTES AUDIOVISUAL | IMAGES  
AUDIOVISUAL ASSISTANTS | IMAGES

**Alessandro Reis de Almeida  
Leandro Pereira Novaes  
Renato Gadelha**

ASSESSORIA TÉCNICA E INFORMÁTICA  
TECHNICAL SUPPORT AND COMPUTING

**Lucas Sander  
Victor Burgos**

MANUTENÇÃO TÉCNICA  
TECHNICAL MAINTENANCE

**Edson Vitória Júnior**

CENOTECNIA | SET DESIGNING

**C.P.A Chimanski Produções Artísticas**

PERFORMANCE DA OBRA SHRINK 01995  
SHRINK 01995 PERFORMANCE

**Guilherme Morais  
Patrícia Manata  
Renata Perissinotto Passos**

EQUIPE EDUCATIVA | EDUCATIONAL TEAM

SUPERVISORES | SUPERVISORS

**Ana Caroline Freitas Magalhães  
Andréa de Fátima Rodrigues Silva**

MEDIADORES TÉCNICOS  
TECHNICAL MEDIATORS

**Luiza Duarte  
Ialisson da Silva Araujo**

MEDIADORES | MEDIATORS

**Anderson Ferreira do Nascimento  
Anna Célia Rocha de Carvalho  
Beatriz Tucumantel  
Camila Santos Cardoso  
Diego Henrique Parreiras de Matos  
Gabriel da Silva Dias  
Igor Ferreira Alves Mendonça de Souza  
José Paulon Martins Lins  
Karina Brum  
Lais Ferreira de Jesus  
Lina Hamdan Resende Morais  
Luana Lacerda Arraes de Alencar  
Maria Clara Tôrres  
Maria Paula de Azambuja de Ávila  
Mariana do Espírito Santo Costa  
Matheus Gouthier de Oliveira e Silva  
Neuber Thiago do Nascimento Andrada  
Pollyanna Rodrigues  
Rafael Alves  
Thaís de Azevedo**

Produção Apoio

Realização



**FILE**



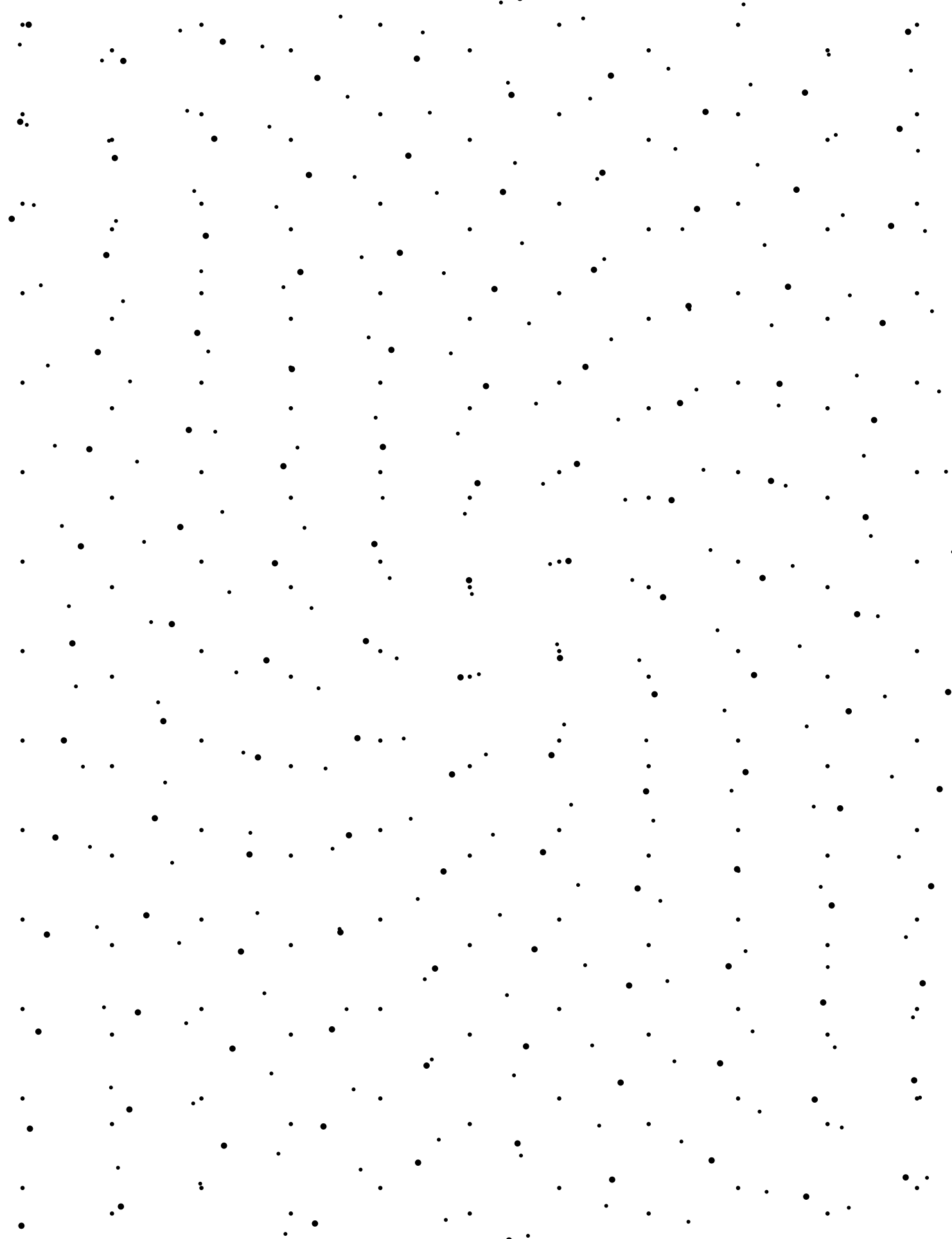
MINISTÉRIO DA  
CULTURA





FSC® C00  
www.fsc.org

obtido a partir  
de fontes responsáveis



ISBN 978-85-89730-26-6



9 788589 730266

Produção Apoio

Realização



FILE

