

FILE BRASÍLIA 2017

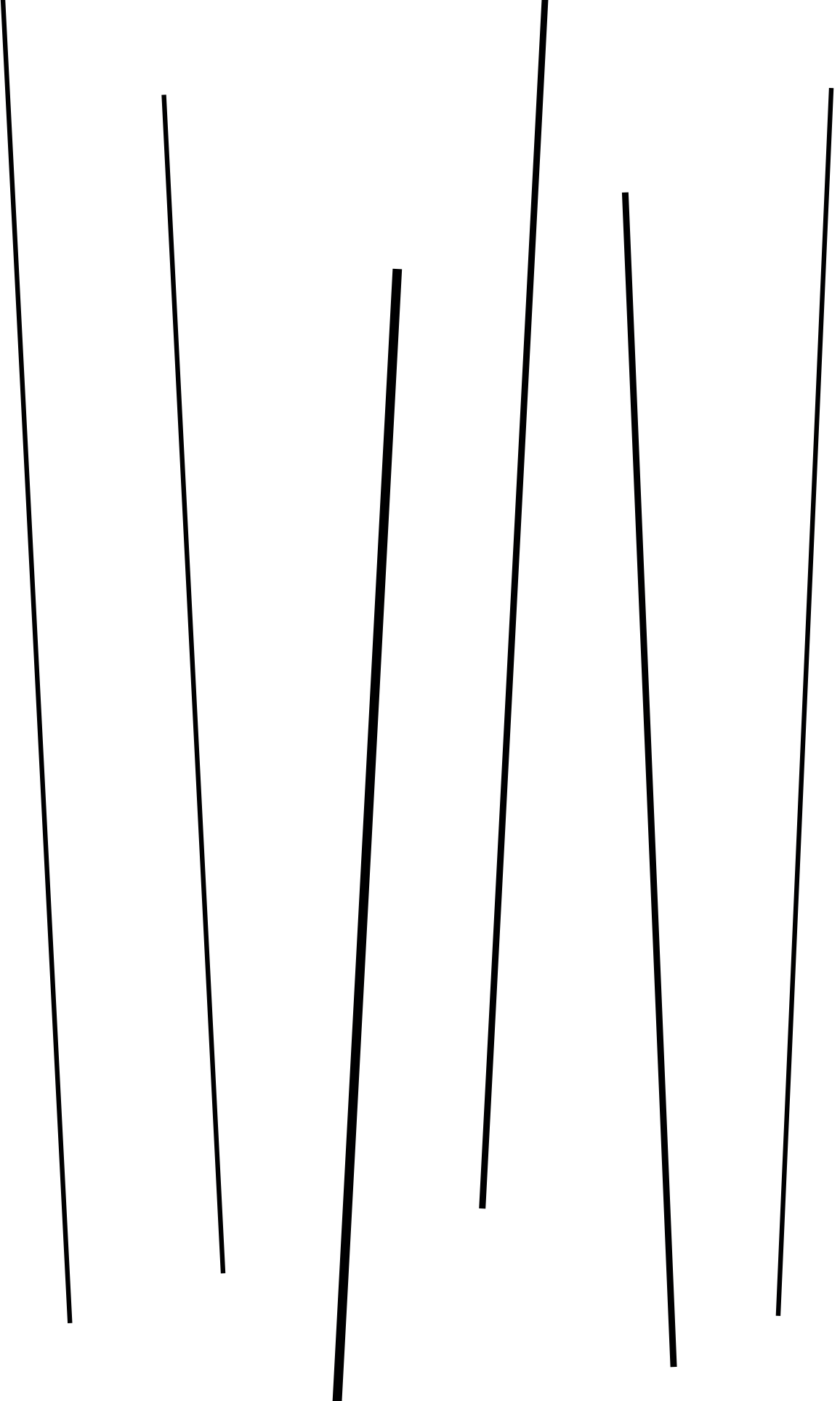
festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival



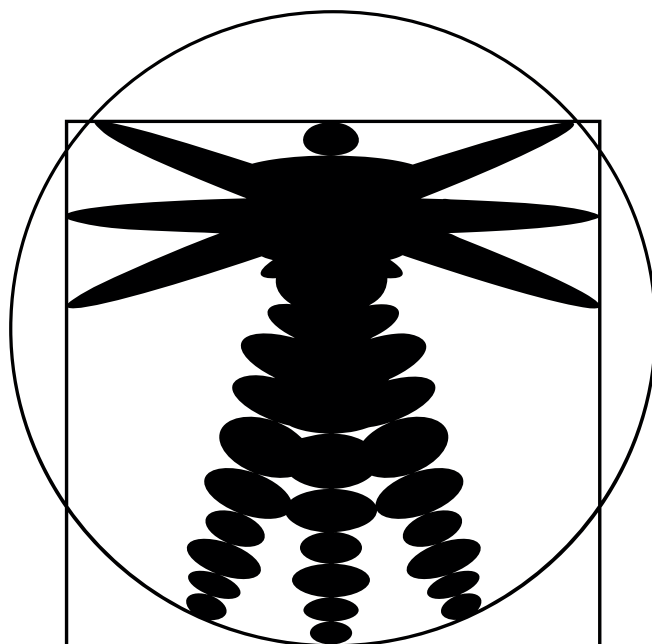
a arte eletrônica na época

DISRUPTIVA

electronic art in the disruptive age



D I S R U P T I V A



FILE BRASÍLIA 2017

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

File Brasília 2017 : a arte eletrônica na época disruptiva : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = File Brasília 2017 : electronic art in the disruptive age : Electronic Language International Festival / Ricardo Barreto, Paula Perissinotto organizadores/organizers ; [tradução/translation Elisa Barros, Rafael Farinaccio, Stephen Rimmer]. – 1. ed. – São Paulo : FILE, 2017.

Edição bilíngue: português/inglês.

"Centro Cultural Banco do Brasil – Brasília – DF – 12 de outubro a 10 de dezembro de 2017".

ISBN 978-85-89730-25-9

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. Barros, Ana Elisa. IV. Farinaccio, Rafael. V. Rimmer, Stephen. Título: File Brasília : Electronic Language International Festival.

17-10329

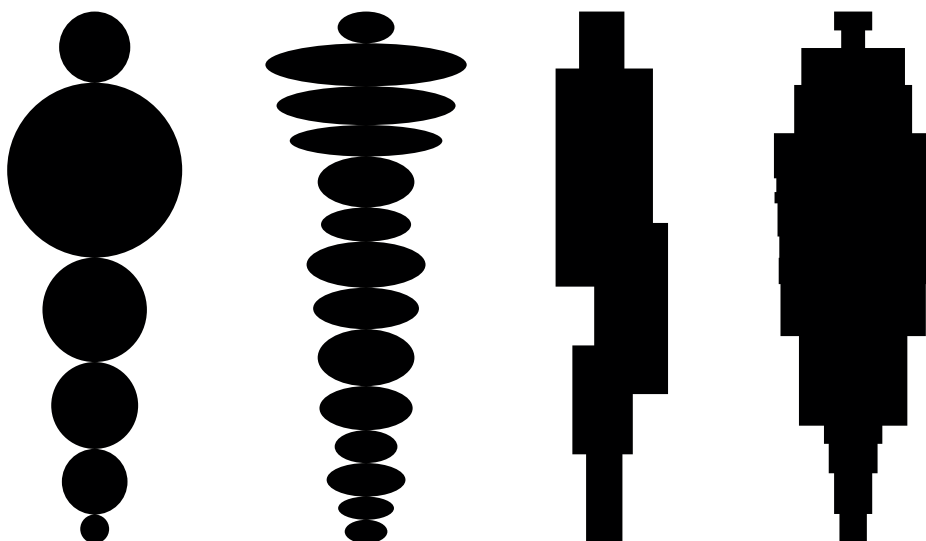
CDD-700.285

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 BRASÍLIA 2017

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

Organizadores | *Organizers*

1ª edição | FILE: São Paulo, 2017

Centro Cultural Banco do Brasil – Brasília – DF
12 de outubro a 10 de dezembro de 2017



FILE BRASÍLIA 2017
DISRUPTIVA

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.

O tema ***A arte eletrônica na época disruptiva*** foi especialmente escolhido para a estreia do festival em Brasília e reúne obras inovadoras, que foram agrupadas em quatro eixos – ou aspectos – que representam um conjunto de novos comportamentos: corpo vivencial, corpo cinético, corpo virtual e corpo lúdico.

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 the 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 theme '***Electronic Art in the Disruptive Age***' was chosen specifically for the Festival's first edition in Brasilia. It presents innovative works which are arranged in four different groups – or aspects – which represent new behaviors in the contemporary world: Experiential Body, Kinetic Body, Virtual Body, and Playful Body.

In presenting these works, the 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:
11	A arte eletrônica na época disruptiva
13	Electronic Art in the Disruptive Age Ricardo Barreto & Paula Perissinotto
15	FILE Brasília 2017 – Exposição Exhibition
16	CORPO VIVENCIAL EXPERIENTIAL BODY
40	CORPO CINÉTICO KINETIC BODY
56	CORPO VIRTUAL VIRTUAL BODY
80	CORPO LÚDICO PLAYFUL BODY
88	Anima+
91	O poder da imagem animada The power of animated image
92	Raquel Olivia Fukuda
95	Obras Works
116	Games
119	O descontrole voluntário
121	Voluntary Discontrol Daniel Moori
123	Obras Works
132	Índice de artistas Index of Artists
134	Créditos e Apoio Credits and Support





FILE BRASÍLIA 2017

DISRUPTIVA



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 as exposições que ocorrerão no Centro Cultural Banco do Brasil das cidades de Brasília, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, o FILE propôs o tema: “A arte eletrônica na época disruptiva”. A exposição será dividida em quatro aspectos que representam o conjunto de novos comportamentos: o corpo vivencial; o corpo cinético; o corpo virtual; o corpo lúdico.

Em Brasília, os espaços expositivos terão as seguintes configurações: no Pavilhão de vidro o visitante terá acesso ao *Corpo Vivencial*, que o convida a se relacionar com as obras de corpo presente; com envolvimento do corpo, experimentando novas sensações e percepções através do corpo com as obras. Na Galeria 2 encontra-se o *Corpo Cinético*, que propõe ao visitante a percepção da relação entre o movimento real – movimento digital; movimento físico – movimento sonoro; movimento físico – movimento lúdico. Na Galeria 1 térreo o convite é do *Corpo Virtual*, cujas obras sugerem ao visitante a interatividade; a imersão digital, os *selfies*, a emoção real e virtual; enquanto no subsolo encontra-se o *Corpo Lúdico*, que abre ao público a possibilidade do jogo, da imersão, da conexão e da ludicidade.

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

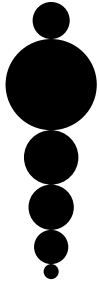
shown which have given the public the opportunity to experience artistic works which seek to express the aesthetics of contemporary society and which have, at times, supported the possibility of new behaviors in the exhibition space.

For the exhibitions at the Banco do Brasil's Cultural Centers in Brasília, Belo Horizonte, and Rio de Janeiro, FILE has chosen the theme "Electronic Art During Disruptive Times". The exhibition is divided into four themes, each of which represents an aspect of new social behavior: The experiential body; the kinetic body; the virtual body; and the playful body.

Each of the exhibition spaces of the CCBB in Brasilia is dedicated to one of these themes: the *Glass Pavilion* gives the visitor the chance to immerse themselves in the theme of the *Experiential Body*, experiencing new sensations and perceptions as they use their own body to interact with the works. *Kinetic Body* is to be found in *Gallery 2*, where the visitor can perceive the relationship between real movement and digital movement; between physical movement and moving sound; and physical movement with playful movement. *Gallery 1* on the ground floor is the venue for *Virtual Body*, where the works encourage the visitor to be interactive; digital immersion, selfies, real and virtual emotions. *Playful Body* is in the *Basement*, giving the public the chance to play games, immerse themselves, connect and be playful.

Ricardo Barreto and Paula Perissinotto

Conception and Organization of FILE

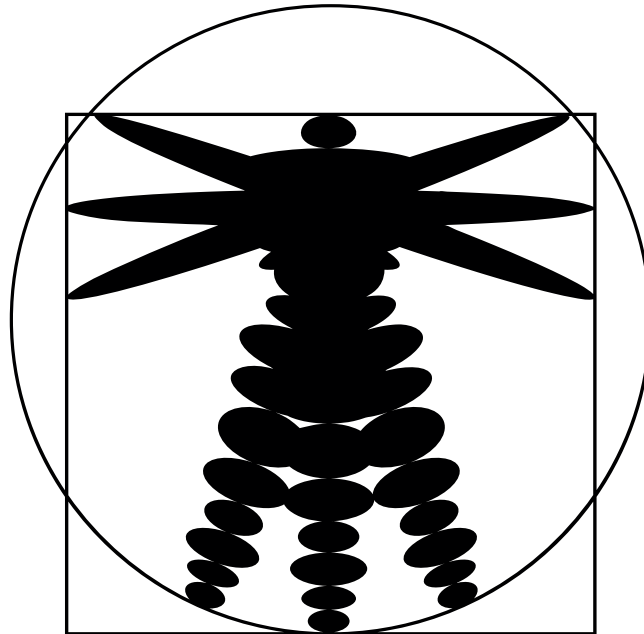
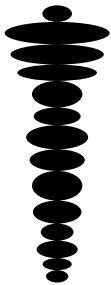


CORPO VIVENCIAL
EXPERIENTIAL BODY

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



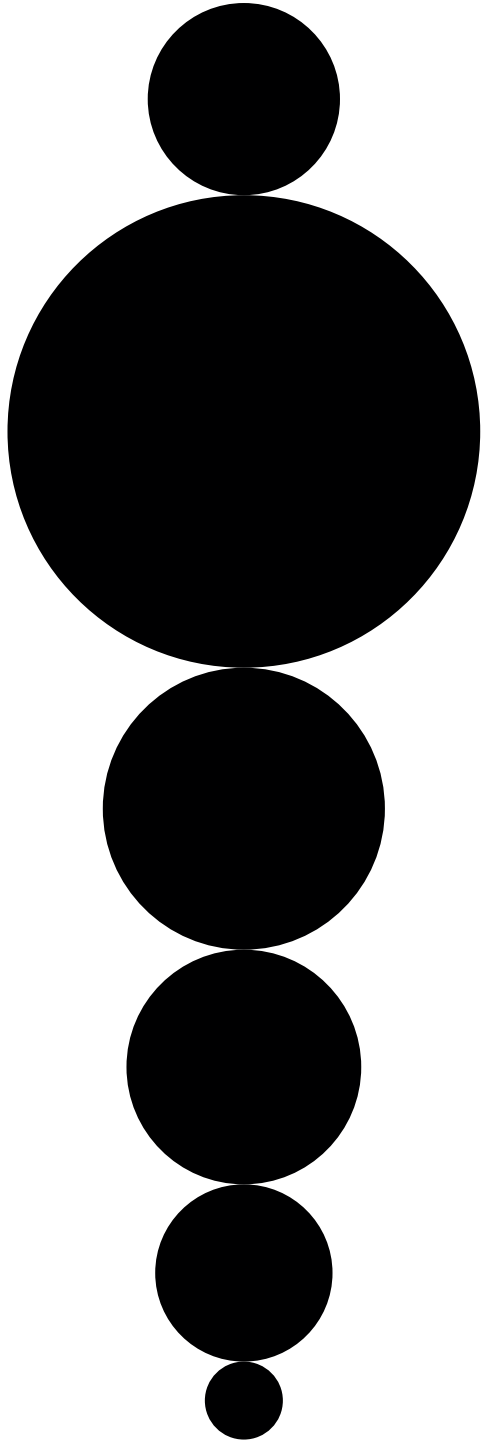
CORPO VIVENCIAL | EXPERIENTIAL BODY

Pavilhão de vidro

ENVOLVIMENTO | INVOLVEMENT

NOVAS SENSações | NEW SENSATIONS

PRESENCIAL | PRESENTIAL





FILE BRAS
festival internacional
electronic language

DISRU





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



The Physical Mind

Teun Vonk

Holanda | Netherlands

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



ADA

Karina Smigla-Bobinski
Alemanha | Germany

ADA – escultura cinética interativa analógica.

Semelhante à “Méta-Matics” de Tinguely, “ADA” é uma obra de arte com alma. Ela se interpreta. Em Tinguely, basta ser uma entidade mecânica lutando inconscientemente. Ele levou a coisa de maneira bem humorada: a máquina produz apenas sua autodestruição industrial. Enquanto “ADA”, de Karina Smigla-Bobinski, é uma “criatura” pós-industrial, animada pelo visitante, uma escultura-artista que atua criativamente, uma obra de arte autoinformante, que se assemelha a um híbrido molecular, como da nanobiotecnologia. Ela desenvolve os mesmos híbridos rotativos de carbono-silício, ferramentas anãs, máquinas miniaturas capazes de gerar estruturas simples. “ADA” é muito maior, esteticamente muito mais complexa, uma máquina de fazer arte interativa. Cheio de hélio, flutuando livremente na sala, um globo transparente parecido com uma membrana, com pontas de carvão que deixam marcas nas paredes, teto e piso. Marcas que “ADA” produz de modo autônomo, embora movida pelo visitante. O globo obtém uma aura de vivacidade e seus traços de carvão preto, a aparência de um desenho. O globo colocado em ação fabrica uma composição de linhas e pontos que permanecem incalculáveis em sua intensidade, expressão, forma, por mais que o visitante tente controlar “ADA”, conduzi-la, domesticá-la. Qualquer coisa que ele tente, perceberá muito cedo que “ADA” é uma performer independente, marcando as paredes originalmente brancas com desenhos e signos. Surgem estruturas de textura cada vez mais complexas. É um movimento experimentado visualmente, que

ADA – analogue interactive kinetic sculpture.

Similar to Tinguely’s “Méta-Matics”, “ADA” is an artwork with a soul. It acts itself. At Tinguely’s it is sufficient to be an unawaresly struggling mechanical being. He took it wryly: the machine produces nothing but its industrial self-destruction. Whereas “ADA”, by Karina Smigla-Bobinski, is a post-industrial “creature”, visitor-animated, creatively acting artist-sculpture, self-forming artwork, resembling a molecular hybrid, such as a one from nanobiotechnology. It develops the same rotating silicon-carbon-hybrids, midget tools, miniature machines able to generate simple structures. “ADA” is much larger, esthetically much more complex, an interactive art-making machine. Filled up with helium, floating freely in the room, a transparent, membrane-like globe, spiked with charcoals that leave marks on the walls, ceilings and floors. Marks which “ADA” produces quite autonomously, although moved by a visitor. The globe obtains an aura of liveliness and its black coal traces, the appearance of a drawing. The globe put in action fabricates a composition of lines and points, which remains incalculable in their intensity, expression, form, however hard the visitor tries to control “ADA”, to drive her, to domesticate her. Whatever he tries out, he will notice very soon that “ADA” is an independent performer, studding the originally white walls with drawings and signs. More and more complicated fabric structures arise. It is a movement experienced visually, which, like a computer, makes an unforeseeable output after entering a command. Not in vain, “ADA” reminds of Ada Lovelace, who in the 19th century, together with Charles

como um computador faz uma produção imprevisível depois da entrada de um comando. Não por acaso, “ADA” lembra Ada Lovelace, que no século 19, juntamente com Charles Babbage, desenvolveu o primeiro protótipo de computador. Babbage forneceu a máquina de computação preliminar, Lovelace o primeiro software. Uma simbiose de matemática com o legado romântico de seu pai, Lord Byron, surgiu ali. Ada Lovelace tentou criar uma máquina que seria capaz de criar obras de arte como poesia, música ou imagens, como um artista. “ADA” de Karina Smigla-Bobinski se situa nessa mesma tradição, assim como na de Vannevar Bush, que construiu uma máquina Memex (Memory Index) em 1930 (“Queríamos que o memex se comportasse como a rede intrincada de traços transportados pelas células do cérebro”), ou o tear de Jacquard, que para tecer flores e folhas precisava de um cartão perfurado; ou a “máquina analítica” de Babbage, que extraiu padrões algorítmicos. “ADA” surgiu no espírito atual da biotecnologia. Ela é uma máquina de performance vital, e seus padrões de linhas e pontos ficam cada vez mais complexos conforme o número de espectadores-atores aumenta. Deixando traços que nem a artista nem os visitantes são capazes de decifrar, para não falar na própria “ADA”. Ainda assim, o trabalho de “ADA” tem inconfundivelmente um potencial humano, porque o único método de decodificação disponível para esses signos e desenhos é a associação que nosso cérebro corresponde ao máximo quando dorme: a truculenta vivacidade de nossos sonhos.

Babbage, developed the very first prototype of a computer. Babbage provided the preliminary computing machine, Lovelace the first software. A symbiosis of mathematics with the romantic legacy of her father, Lord Byron, emerged there. Ada Lovelace intended to create a machine that would be able to create works of art, such as poetry, music, or pictures, like an artist does. “ADA” by Karina Smigla-Bobinski stands in this very tradition, as well as in the one of Vannevar Bush, who built a Memex Machine (Memory Index) in 1930 (“We wanted the memex to behave like the intricate web of trails carried by the cells of the brain”), or the Jacquard’s loom, that in order to weave flowers and leaves needed a punch card; or the “analytic machine” of Babbage, which extracted algorithmic patterns. “ADA” uprose in nowadays spirit of biotechnology. She is a vital performance machine, and her patterns of lines and points get more and more complex as the number of the audience playing-in increases. Leaving traces which neither the artist nor the visitors are able to decipher, not to mention “ADA” herself. And still, “ADA’s” work is unmistakably potentially humane, because the only available decoding method for these signs and drawings is the association which our brain corresponds at the most when it sleeps: the truculent jazziness of our dreams.







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.

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.

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 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.

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 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.

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.







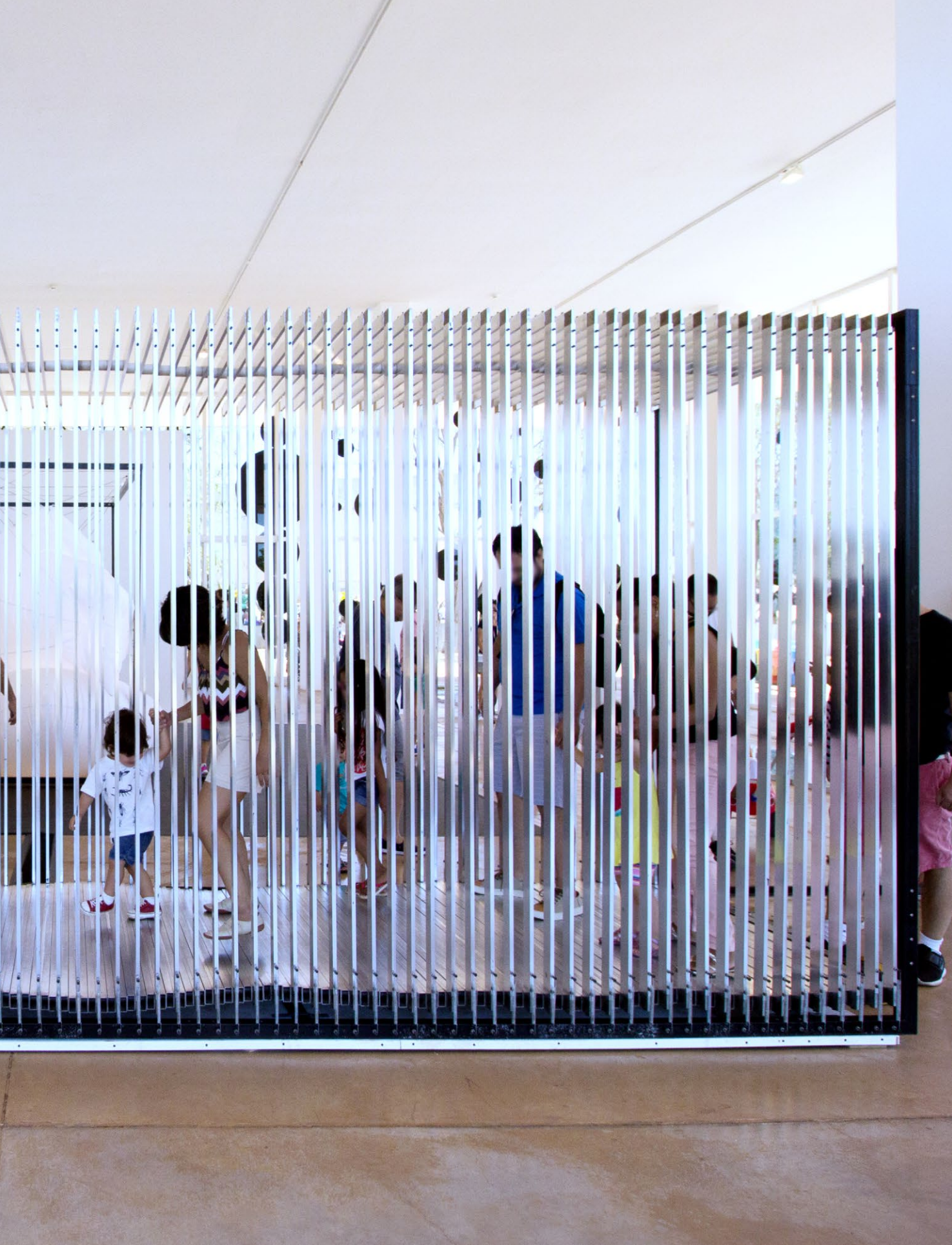
Túnel

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.

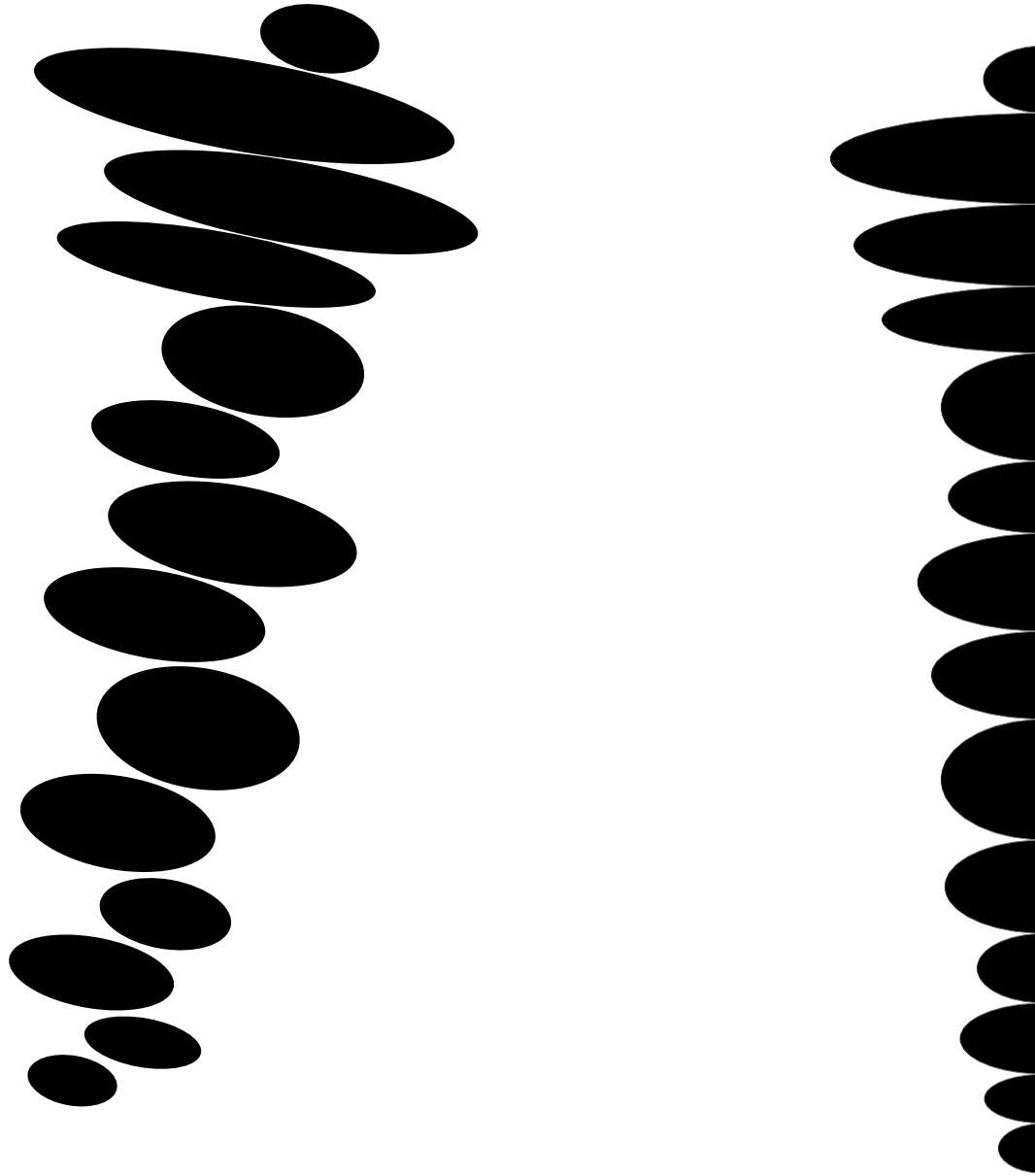
“Tunnel” is a kinetic, immersive and interactive sculpture, composed of 92 porticos that become disordered in function of the position and body mass of the interactor. Numerous users can simultaneously enter and interact with the machine. Interactors agency the machine via their position and weight. 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.



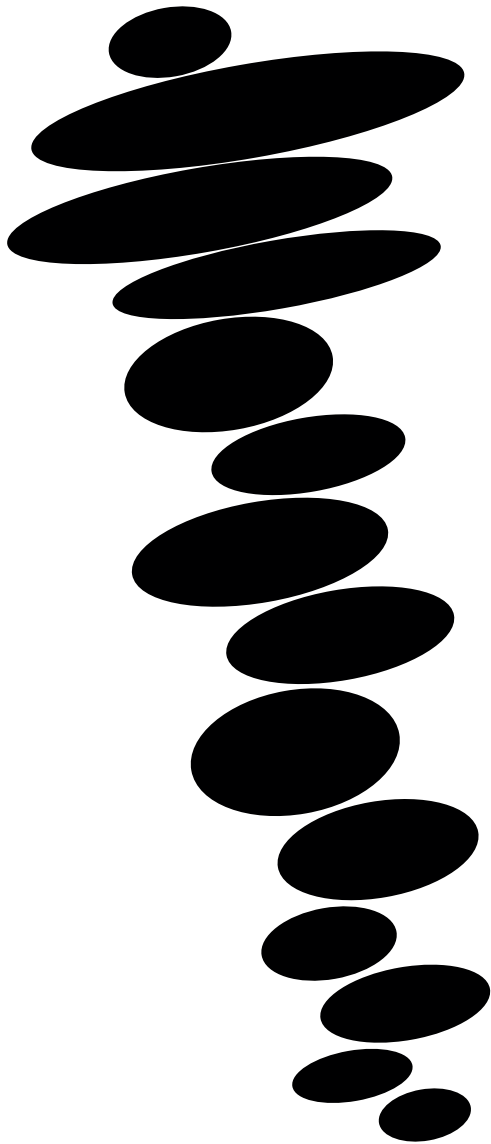
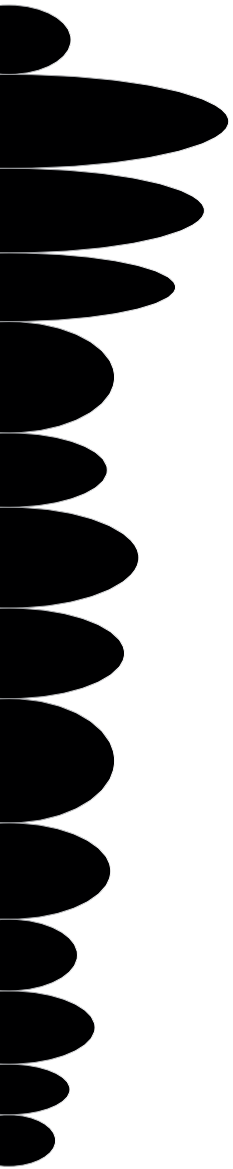


CORPO CINÉTICO | KINETIC BODY

Galeria 2



MOVIMENTO DIGITAL | DIGITAL MOVEMENT
MOVIMENTO LÚDICO | PLAYFUL MOVEMENT
MOVIMENTO SONORO | SOUND MOVEMENT





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.

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.

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.

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.

Swing

Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen
Alemanha | Germany

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.



Simulacra

Karina Smigla-Bobinski
Alemanha | Germany

“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 despidido 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

“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.

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.

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.

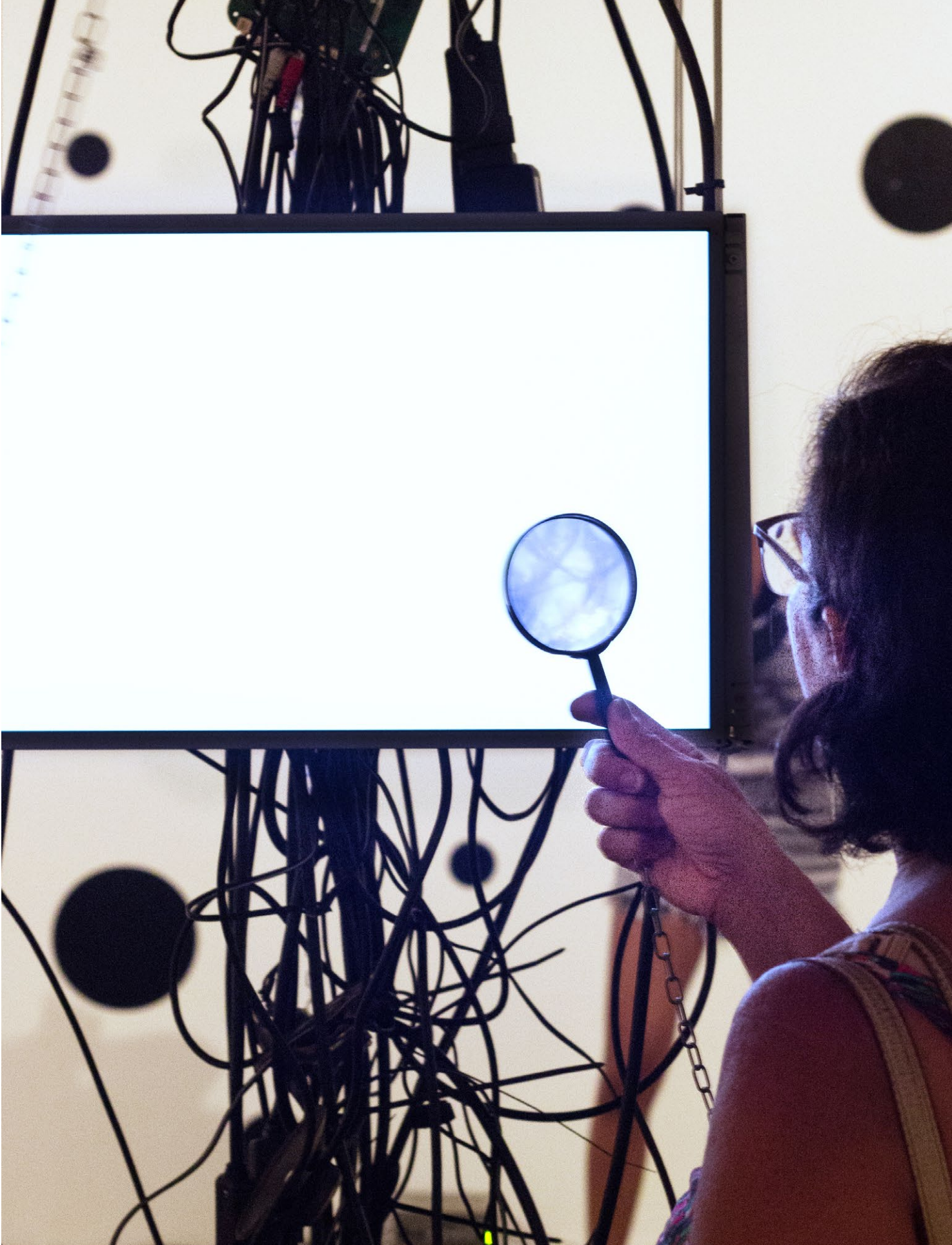
In the design of video images that run across the screens, Karina Smigla-Bobinski worked skillfully with the effect of an opaque glistening body of light: hands, feet, long black hair pressed against the inside surface of the screens, making them only visible within through the lenses, before disappearing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

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.







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.

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 m². 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 m² 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.





CORPO VIRTUAL | VIRTUAL BODY

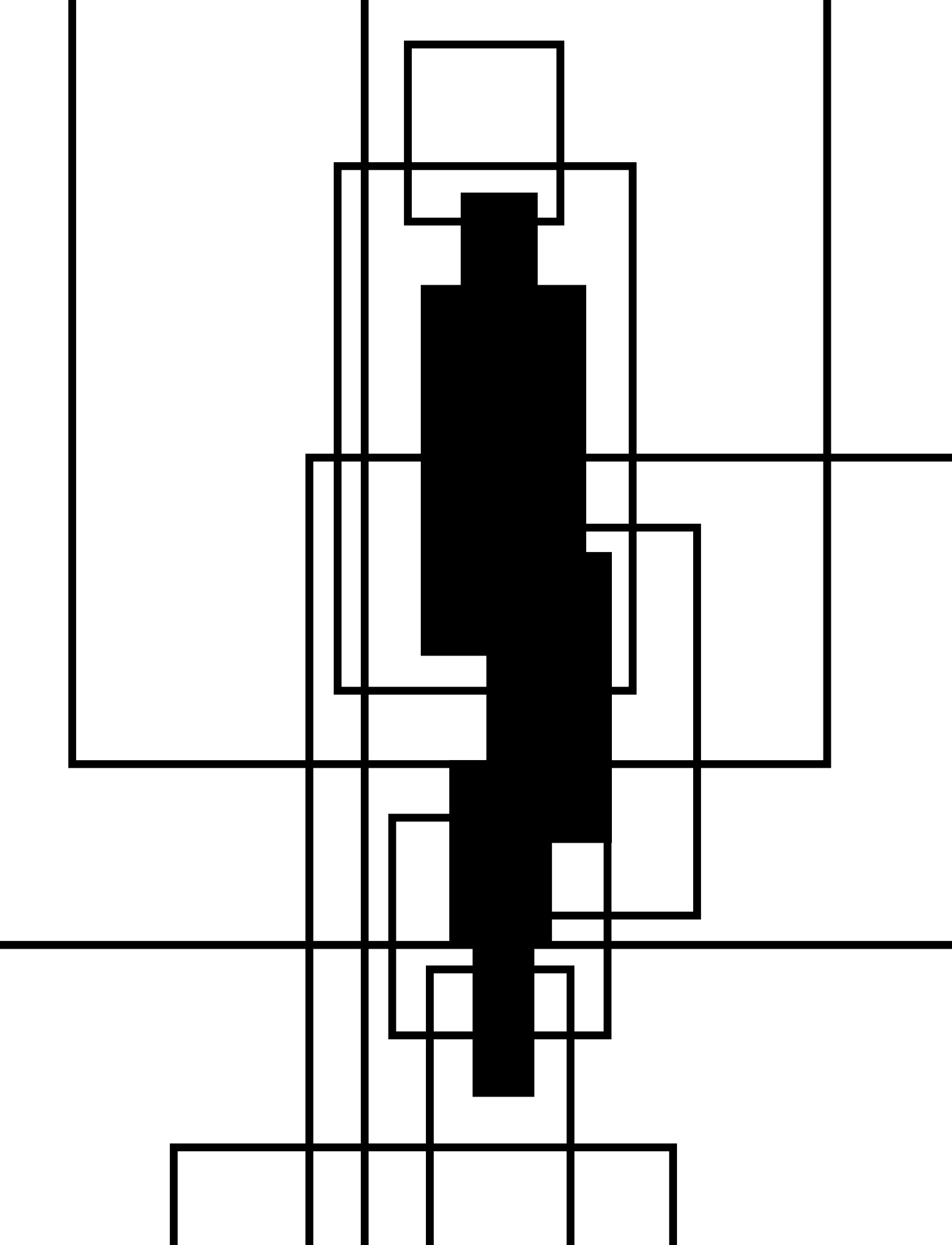
Galeria 1 – Térreo

EMOÇÃO REAL E VIRTUAL | REAL AND VIRTUAL EMOTIONS

IMERSÃO 3D | 3D IMMERSION

INTERATIVIDADE | INTERACTIVITY

SELFIES | SELFIES





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, Lilit 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)

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 miniculturas 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.

To Reverse Yourself

Bohyun Yoon

Estados Unidos | United States

“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.



#FILENOCCBB



The Garden of Emoji Delights

Carla Gannis
Estados Unidos | United States

“The Garden of Earthly Delights”, o trabalho mais ambicioso de Hieronymus Bosch, está cheio de iconografias estranhas e únicas que vêm intrigando observadores há centenas de anos. Uma das intenções da minha transcrição desse trabalho foi mesclar sistemas de signos populares históricos e contemporâneos, além de diversificar e expandir o léxico Emoji através desse processo.

BIO

Carla Gannis é uma artista de novas mídias que vive em Nova York. Ela é fascinada por semiótica digital e a situação da identidade nos contextos confusos do físico e do virtual. O trabalho de Gannis foi exibido em inúmeras exposições nacionais e internacionais, e foi destaque na imprensa e em publicações, incluindo *ARTnews*, *The Creators Project*, *Wired*, *FastCo*, *Hyperallergic*, *The New York Times* e *The LA Times*, entre outros.

“The Garden of Earthly Delights”, Hieronymus Bosch’s most ambitious work, is filled with a strange and unique iconography that has intrigued viewers for hundreds of years. One intention of my transcription of his work was to mash up popular historic and contemporary sign systems, and to diversify and expand the Emoji lexicon through this process.

Carla Gannis is a New York based new media artist. She is fascinated by digital semiotics and the situation of identity in the blurring contexts of physical and virtual. Gannis’s work has appeared in numerous national and international exhibitions, and has been featured in press and publications including *ARTnews*, *The Creators Project*, *Wired*, *FastCo*, *Hyperallergic*, *The New York Times* and *The LA Times*, amongst others.

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.

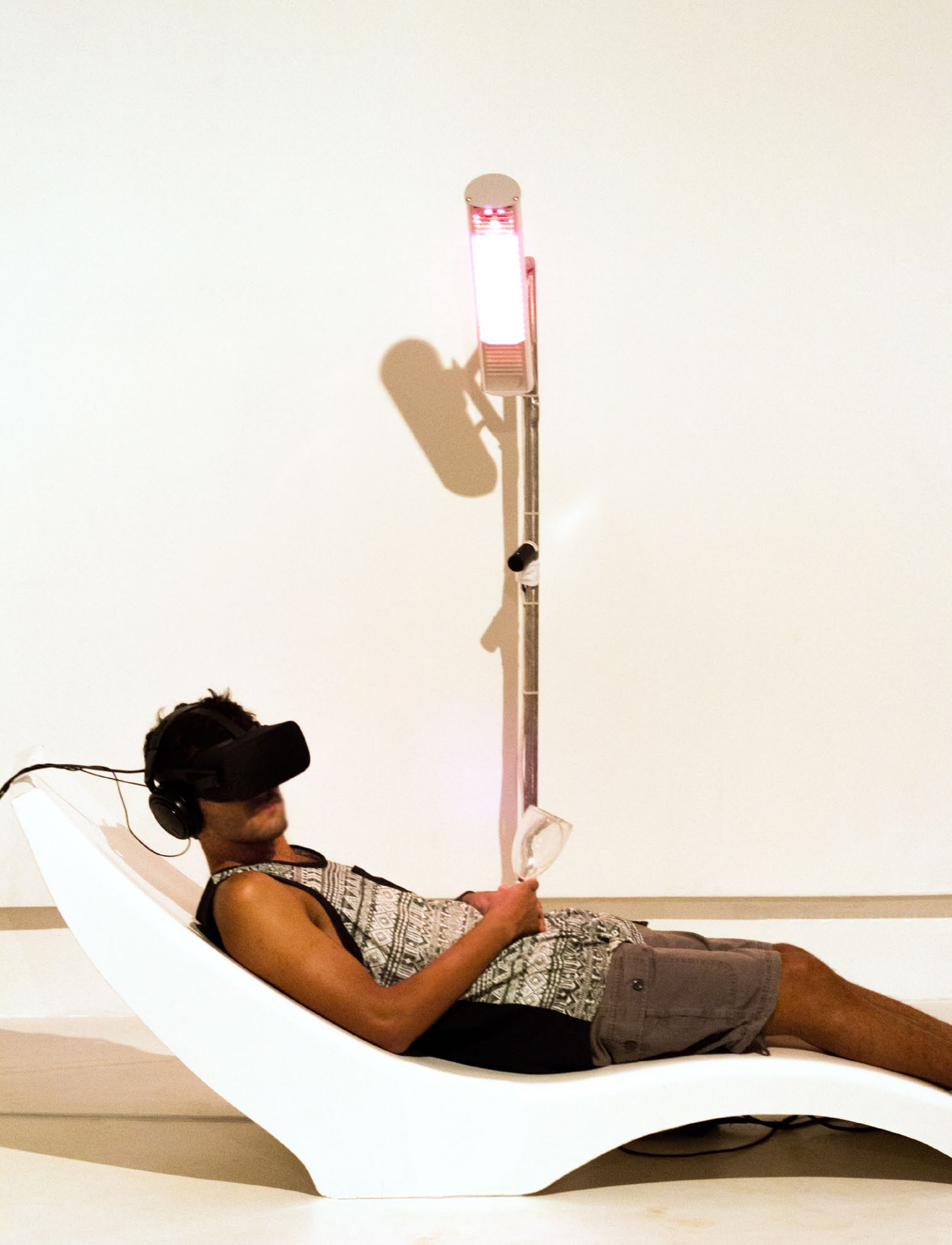
Na instalação, criamos uma ilusão ao ativar todos os sentidos com uma combinação de cheiro, toque (através de luz infravermelha e um ventilador), imagem (com óculos de filme 3D em 360 graus) e som omni.

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 multissensorial 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 Welf 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.

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.

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.

“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.

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.

Be Boy Be Girl

Frederik Duerinck & Marjolijn van der Werf
Holanda / Netherlands

"Be Boy Be Girl" is a collection of interactive toys that explore gender roles and stereotypes. Each toy is designed to be both fun and educational, encouraging children to think about the roles they play in society and how they can challenge those roles.

The toys are made from soft, durable materials and are easy to use. They are perfect for children of all ages and are a great way to introduce important social issues in a playful and engaging way.





The Night Cafe

Mac Cauley
Estados Unidos | United States

“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

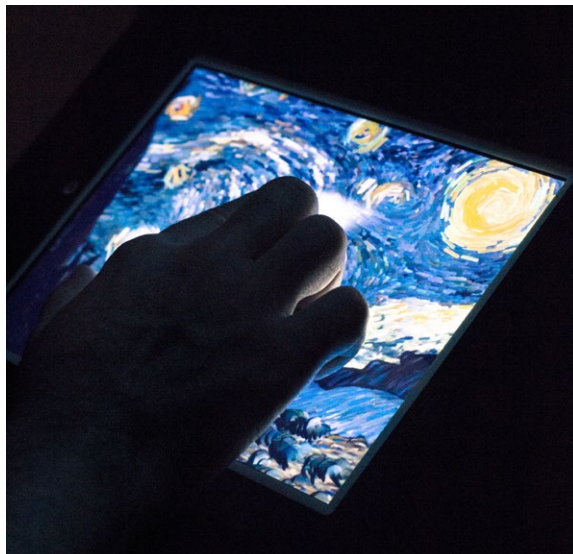
Mac Cauley é um animador e desenvolvedor de jogos trabalhando no Brooklyn, NY. Ele começou a fazer animações quando tinha sete anos de idade, usando blocos de sua caixa de brinquedos e uma câmera de stop motion que seus pais lhe deram. Conforme foi se interessando por dar vida a personagens e mundos, 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.

Starry Night

Petros Vrellis
Grécia | Greece



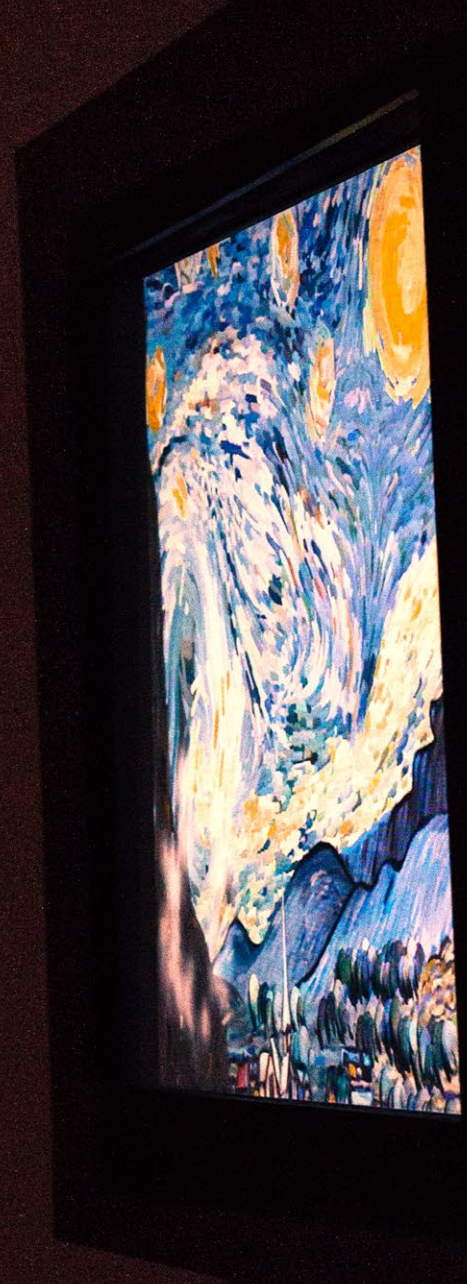
Esta animação interativa é baseada na obra-prima de Van Gogh “Noite Estrelada”. Os fluxos icônicos da pintura original ganham vida por meio de animação. Além disso, o espectador pode interagir com a pintura, alterando os fluxos ao tocá-la. Toda influência é temporária e, gradualmente, a animação volta 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.



KAGE-table

plaplax
Japão | Japan

“KAGE-table” é uma instalação que possibilita a interação com sombras computadorizadas projetadas numa mesa. Toque nos objetos e visualize sombras que criam uma narrativa.

“KAGE-table” is an installation that allows the interaction with computerized shadows projected on a table. Touch the objects and preview shadows creating an entertaining narrative.



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.

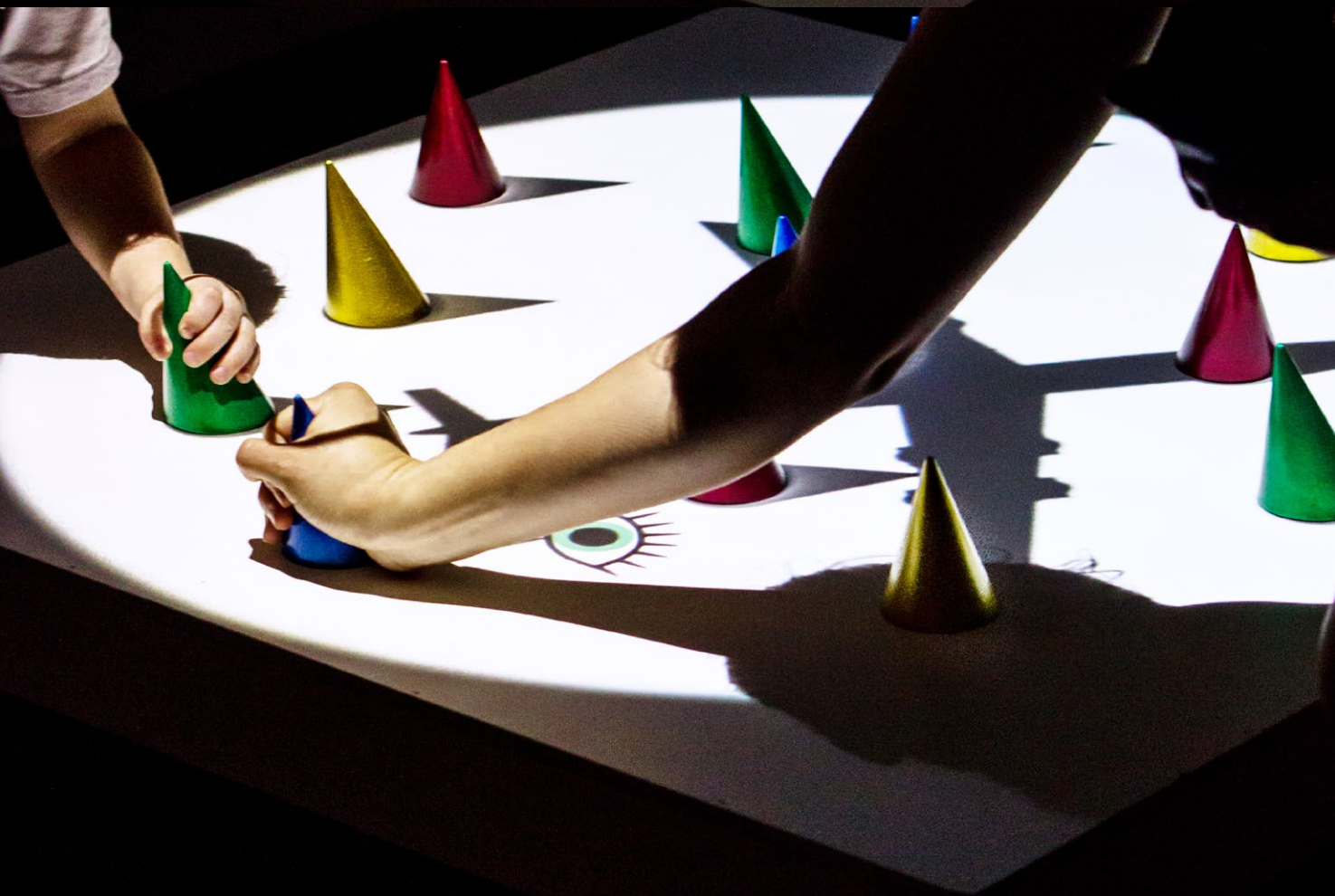
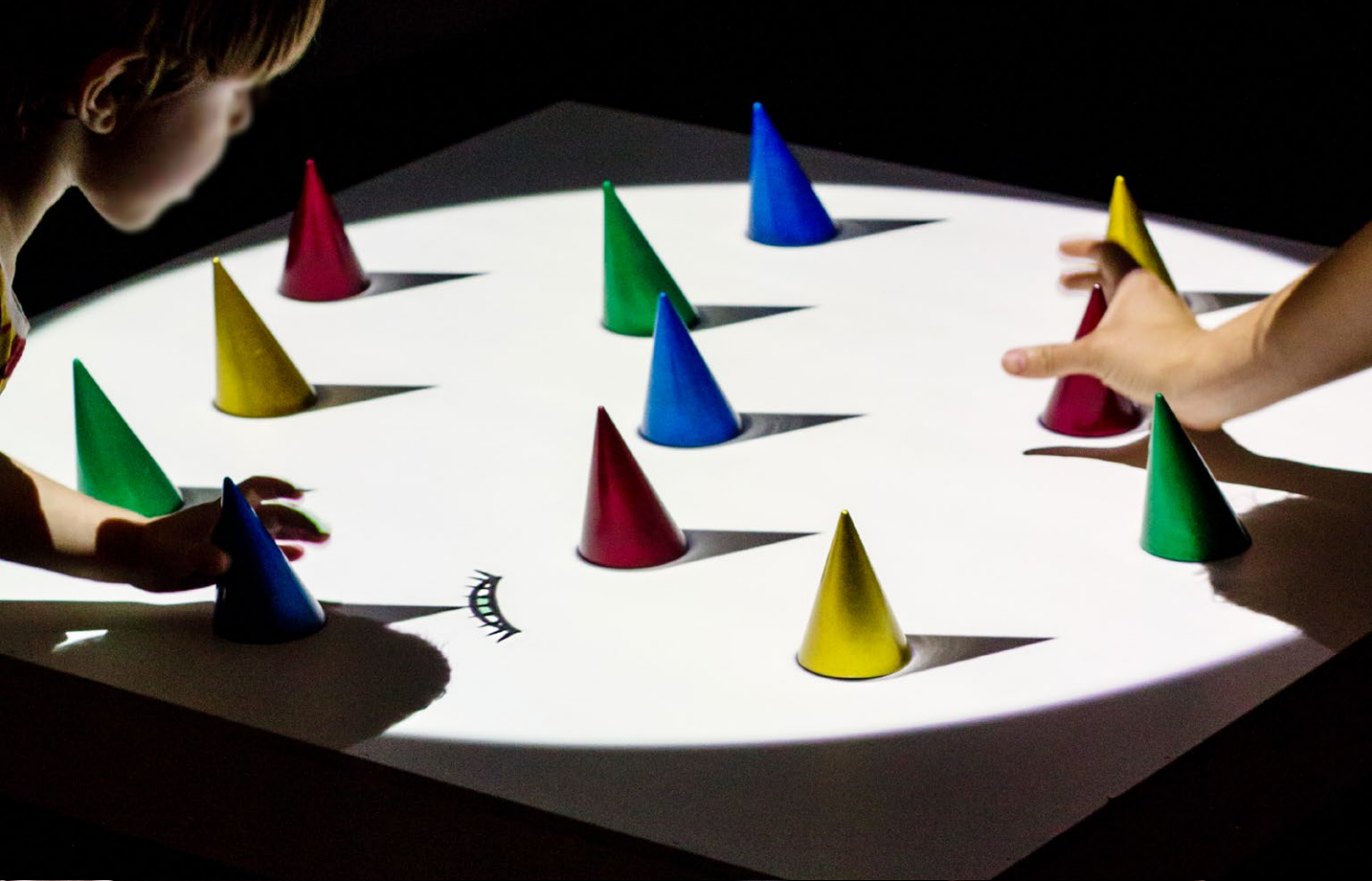
BIO

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.





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.

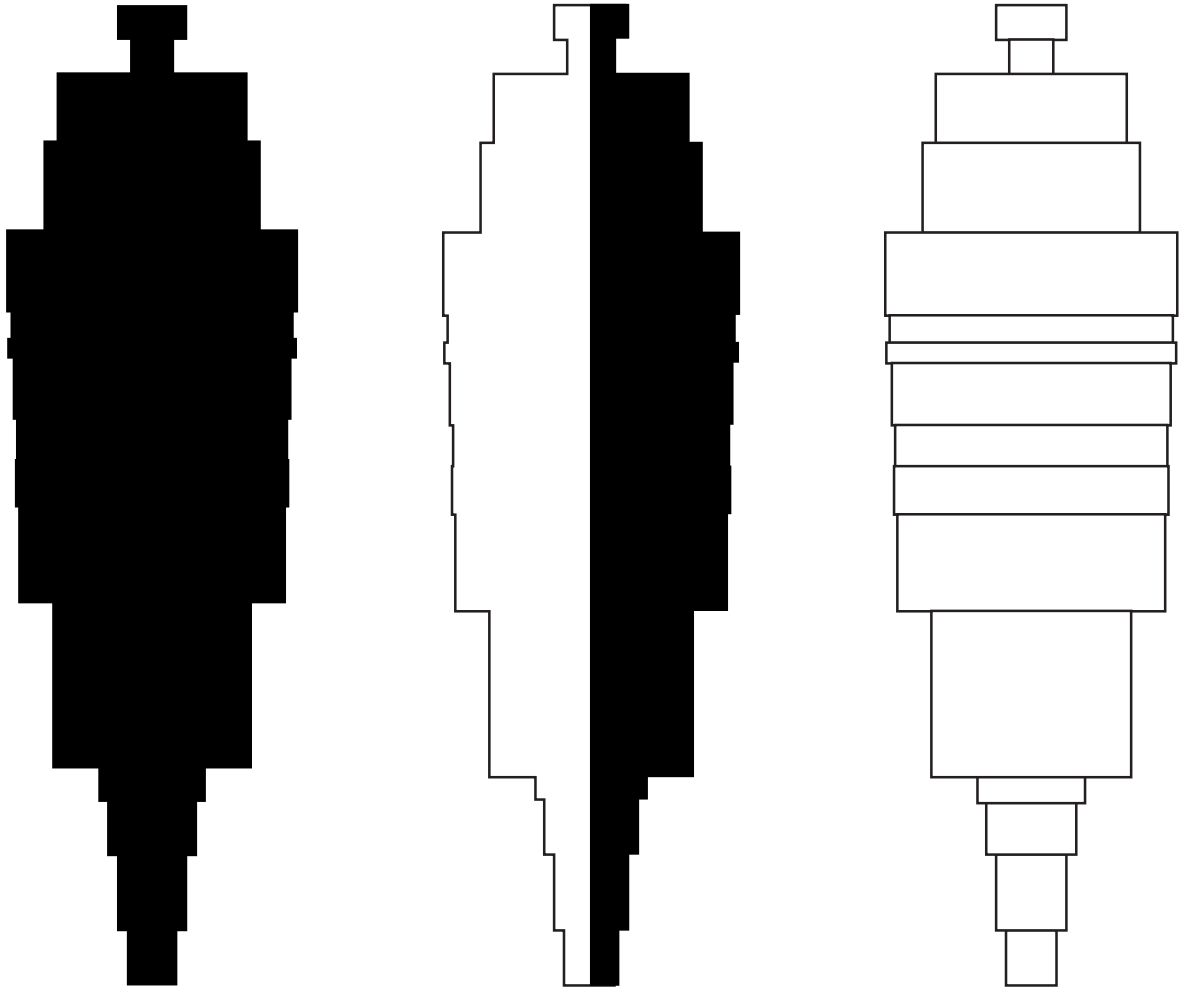
BIO

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.

CORPO LÚDICO | PLAYFUL BODY

Galeria 1 – subsolo



CONEXÃO | CONNECTION

IMERSÃO | IMMERSION

JOGO | GAME

LUDICIDADE | PLAYFULNESS

Hardwired

POLYMORF: Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck
Holanda | Netherlands

“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.

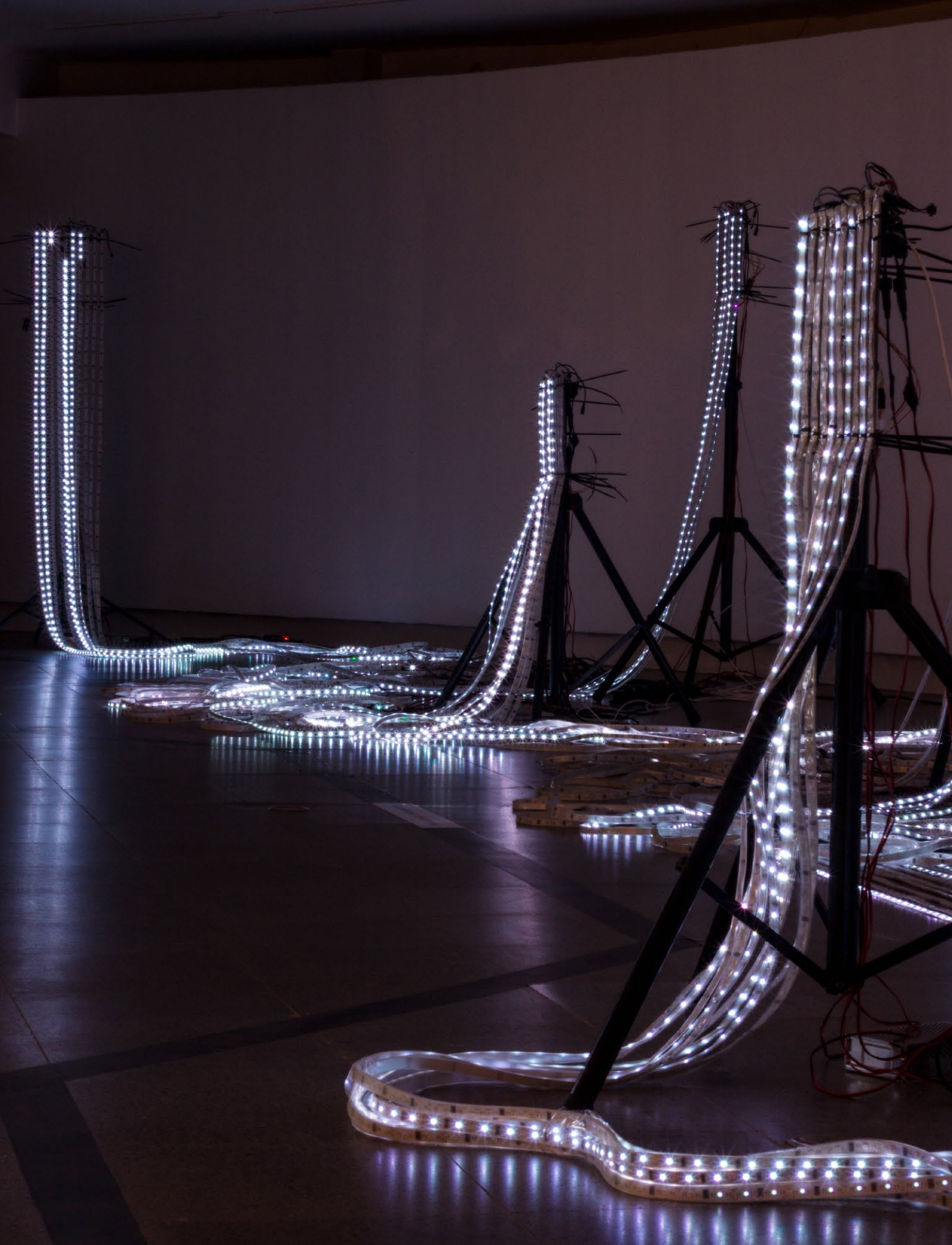
“Hardwired” consists of around 18,000 LED-lights that symbolize the transfer of knowledge. Individual luminous pixels connect and then disappear. In a process of constant transformation, new patterns, interrelations and complexities emerge.

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.

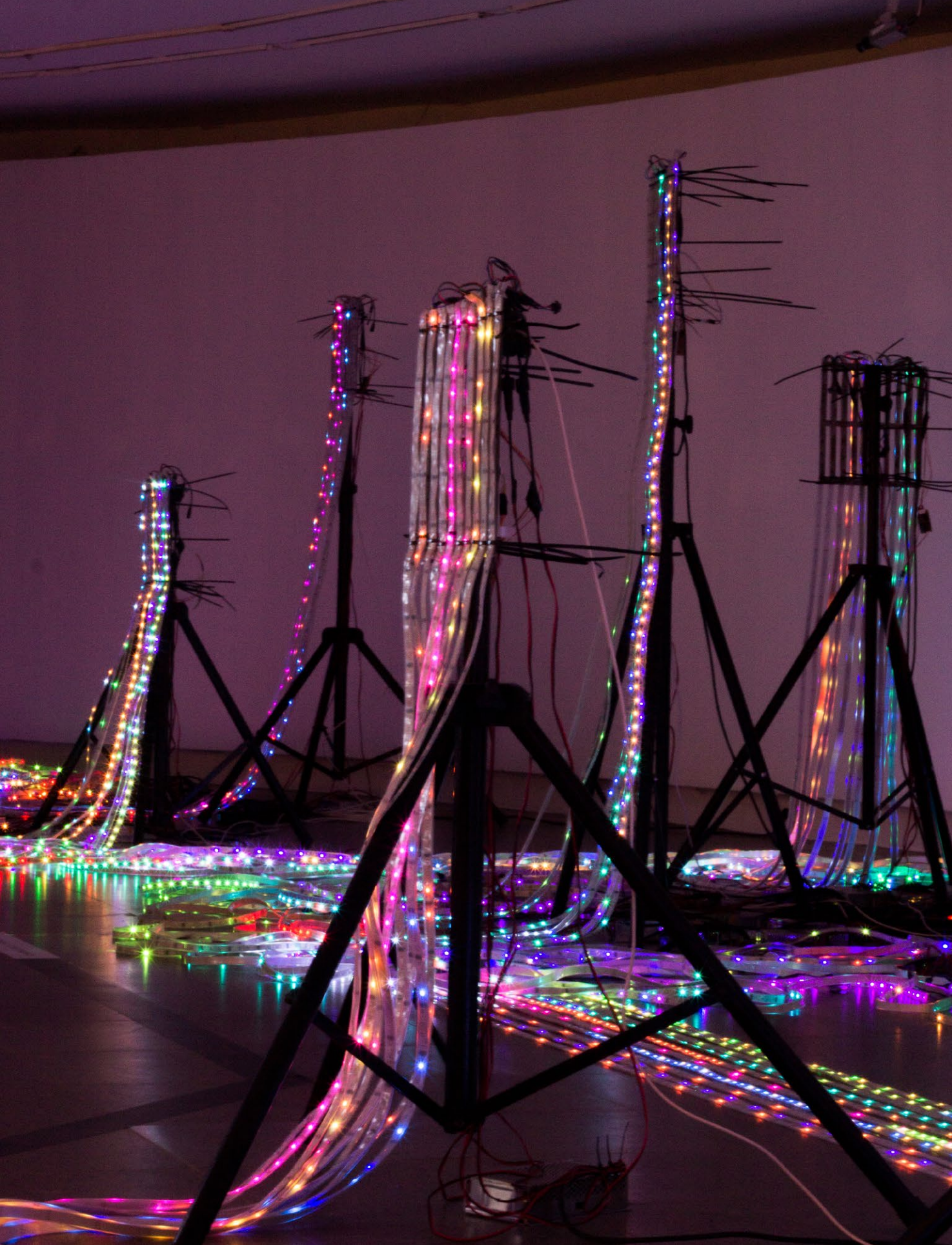
Marcel van Brakel (1970) is currently artistic director of cross media group Polymorf. He works as independent media designer, play writer, librettist and film and theatre director. Marcel was co-founder of film collective FilmFilm and worked as a theatre director at Het Witte Vuur. Van Brakel is also 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: Domingus Salampessy, Peter Schmidt



Dear Angelica

Oculus Story Studio
Estados Unidos | United States

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.

Dear Angelica



Anima+







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+

ca - France
 (seme) - Holanda (I
 rancia - France
 - Canada - Canada
 omia - Latvia
 ra
 Reino Unido - Unita
 onia - Poland
 ampa - Suecia - Sw
 k - Suecia - Sweden



7. Est
 1. P
 E
 2. B
 0
 3. S
 4. U
 5. D
 6. G
 7. G
 8. H
 9
 10. M
 11. S
 12. D
 13. D
 14. E

Infantil | Special for Children

- 1. *em & Michael Jackson - Invincible*
- 2. *ABBA - United States*
- 3. *Comptons Mackie - "Privatizats Bert"*
- 4. *Jeffrey - Croatia-Croate - France - France*
- 5. *Pa - Perel - "No Vige"*
- 6. *Always - "My Strange Addiction" - Poland - Russia*
- 7. *Markovans - "The Unkney Move" - Bosnia - France*
- 8. *ash - "Slovakia - Slovakia - Serbia - Serbia"*
- 9. *duo Emanuel & Julem - "Castles in the Air"*
- 10. *Stiles - United States*
- 11. *met - "Parrot Away" - Denmark - Denmark*
- 12. *tralo - "Do the Line"*
- 13. *idos - "United States"*
- 14. *ether - "The Lighthouse" - Austria - Austria*
- 15. *rocher - "Constance Joffe & Panny Lomiller"*
- 16. *Pranga - France*
- 17. *lin - "The WChing" - Estados Unidos - United States*
- 18. *Inside Out - "Isaac"*

Musicals | Musical Videos

- 1. *Of the Wind & the Moon - We Are Dust*
- 2. *Derwin - "K"*
- 3. *Crave - "Rap Tr Rap"*
- 4. *Joel - "United States"*
- 5. *Jonathon Chong - "Magical"*
- 6. *estrada*
- 7. *The Chase in the Glass Train - France - France*
- 8. *Perfect Viral - "Don't Leave" - United Kingdom*
- 9. *Swave - "Passions" - Alemania - Germany*
- 10. *Those Missing Have We End - "Piggy" - Portugal*
- 11. *Michael King - "Love Stories" - United Kingdom*
- 12. *Beyond a River - "Zany"*
- 13. *Zinos - "Fishing for Love" - United States*





4

2

1

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

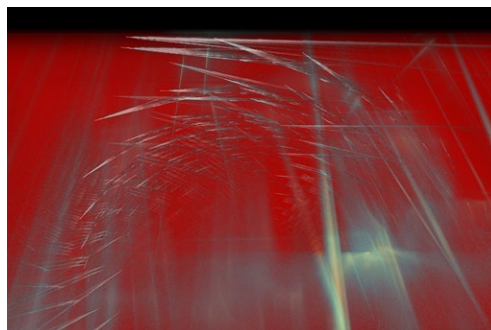
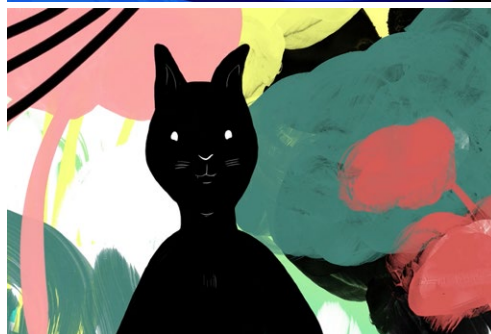
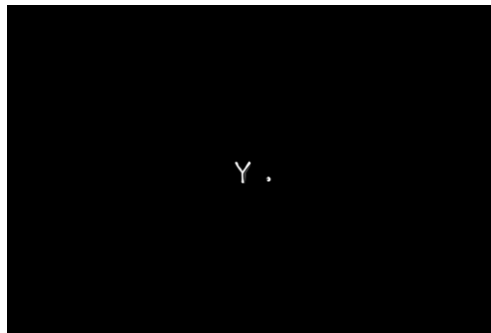
“Pussy!” Segue uma felina insegura, porém ambiciosa, e suas tentativas de aprender a nadar. O filme de mídia mista, que incorpora animação 2D, cenários pintados à mão, animação de pintura em vidro e stop motion, apresenta as perguntas: os gatos conseguem nadar? Eles deveriam?!

“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.

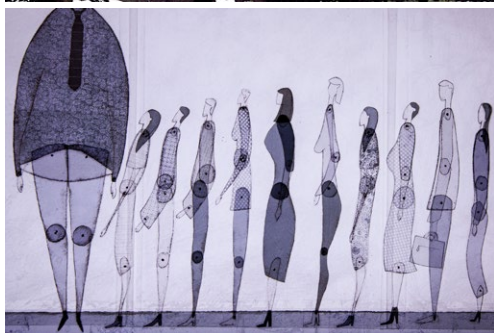
Three ghosts, representing different generations, keep a portrait of themselves as the unique sign left of their own identity after death. Two of the ghosts have an analog portrait, while the third one has a digital portrait contained within a computer. Soon they will experience the obsolescence of technology,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

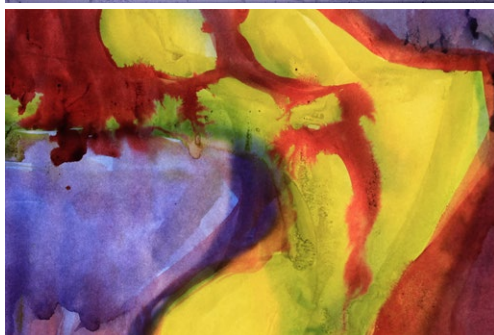
In a hospital room, the Death watches out for Oscar's last heartbeat. In this last breath, his soul flies away and savours its final time of freedom.



Anna Leterq – Metronome
França | France

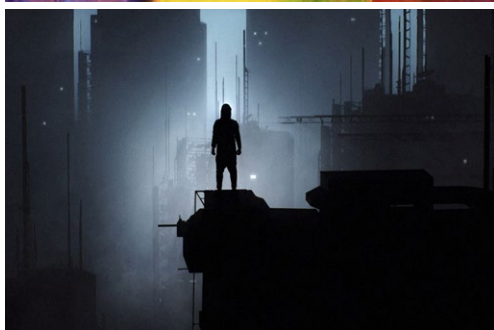
Absorto na rotina de trabalho cacofônica, um homem consegue escapar para compor a sua própria música para a vida cotidiana.

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

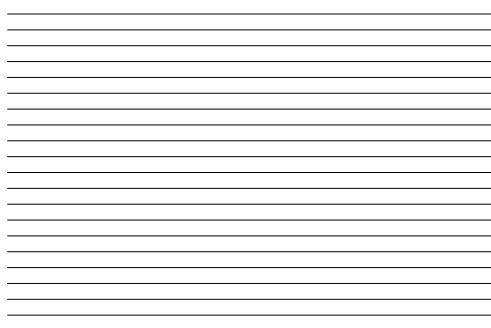
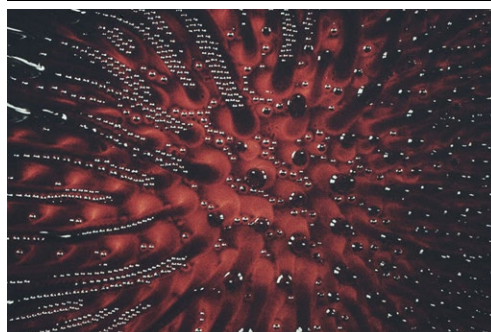
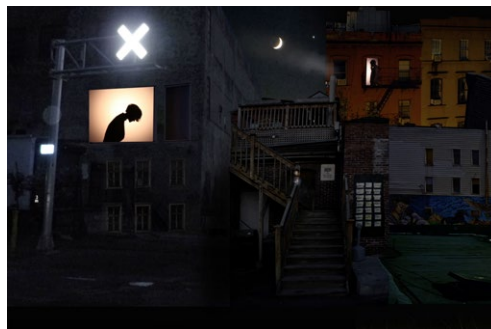
“Efficient Story” reflete sobre o poder da perspectiva prevalecente e o que isso significa em relação ao visualizador. O olhar controla tudo. No mundo da arte, assim como em outras áreas, essa perspectiva é principalmente masculina. A maioria das representações de mulheres que encontramos em museus e 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.

Clemens Wirth – Kinsetsu
Áustria | Austria

Em 2004, descobriram um novo planeta, desde então conhecido como planeta 9, de uma maneira macro muito abstrata, configurado para uma pontuação de som original pulsante tentando abduzir o espectador em uma experiência audiovisual fora deste mundo.

In 2004 they discovered a new planet, since then known as planet 9, in an very abstract macro way, set to an pulsating original sound score trying to abduct the viewer into an out of this world audio-visual experience.





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.



Dianne Bellino
The Itching
Estados Unidos | United States

Nesta colaboração feita à mão, uma loba tímida tenta fazer amizade com um grupo de coelhos divertidos que adoram festas, mas descobre que seu corpo está se revoltando.

In this handmade collaboration, a shy wolf tries to befriend a group of hip, party-loving bunnies but finds her body is in revolt.



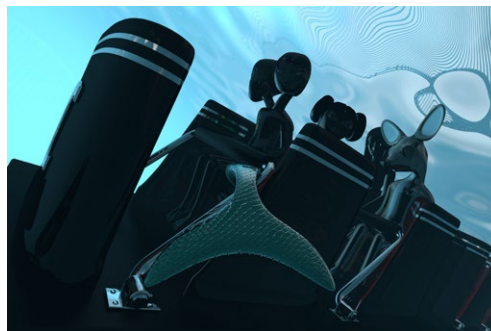
Eran Hilleli
Inside Out
Israel

Uma série de eventos sendo interrompidos por alguém que está tentando liberar algo que está preso em um lugar muito fundo.

A series of events being disrupted by someone trying to release what is trapped deep inside.

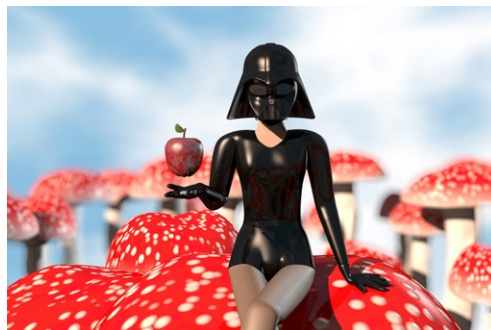
Faiyaz Jafri
Cyclone forever
Holanda | Netherlands

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.



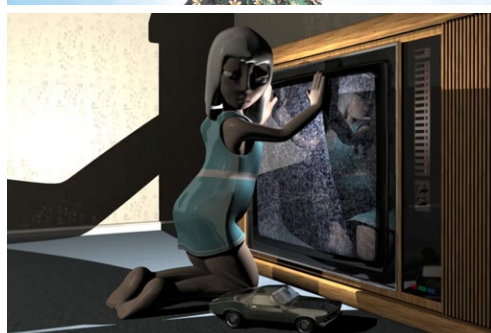
Faiyaz Jafri
Natural Plastic
Holanda | Netherlands

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



Faiyaz Jafri
POPone
Holanda | Netherlands

Uma justaposição de neoarquétipos randômicos.
A juxtaposition of random neo-archetypes.



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.



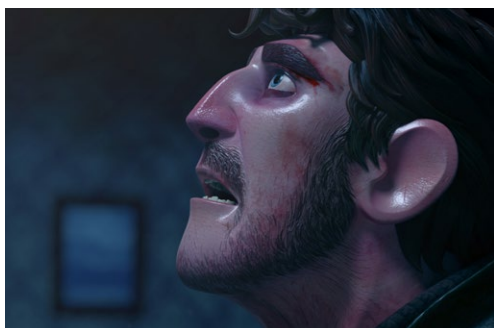


Gervais Merryweather
Mall 84
Grã-Bretanha | Great Britain

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.

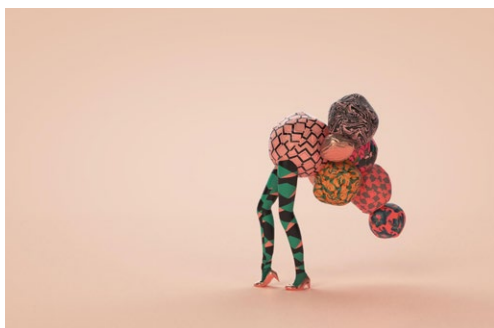
A pheromone (from Ancient Greek φέρω phero “to bear” and hormone, from Ancient Greek ὄρμη “impetus”) is a secreted or excreted chemical factor that triggers a social response in members of the same species.



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 – Diversion
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 <peças-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.

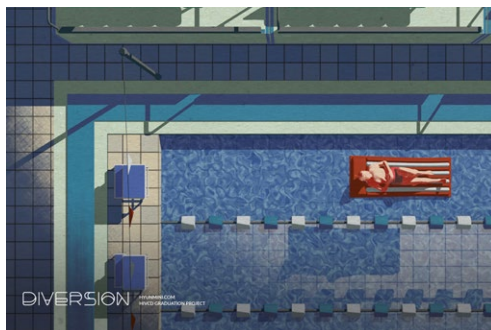
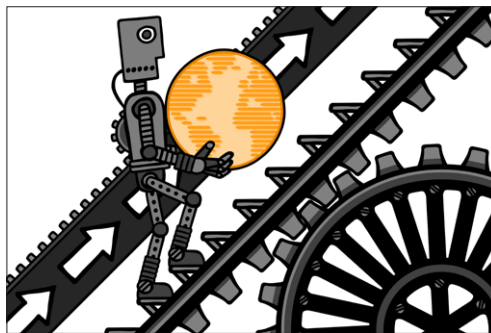
Ivan Dixon
Adult Swim. Player Hater
Austrália | Australia

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

Jake Fried – Mind Frame
Estados Unidos | United States

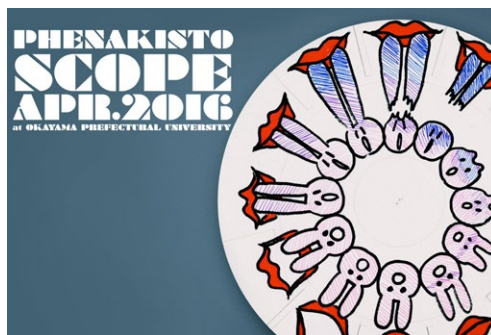
Jake Fried trabalha com tinta, iluminação intensa e café para gerar visões alucinantes, modificando e filmando a imagem repetidamente para criar uma animação mental que evolui em um ritmo frenético.

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.



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 desenham 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.

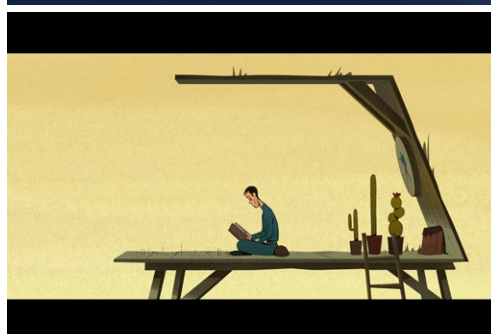
After the compression of the spiritual world by the force of regulation, there will follow a series of emotions such as introspection, violence, self-destruction, and untangling. This work utilizes the own approach of the digital medium itself to deconstruct, to form the subliminal synesthesia visually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

Flocos de neve congelados transformam-se em flores de sakura, quando as mãos solitárias de um idoso envolvem uma xícara de chá quente.

Frosty snowflakes turn into the flowers of sakura, when a lonely old man's hands enfold a cup of hot tea.



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 por Markus Magnusson
Créditos da musica: Theme for Harold (var. 3) Kevin MacLeod (incompetech.com). Licenciado sob Creative Commons: Por Attribution 3.0 Licença creativecommons.org/licenses/by/3.0/

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

Markus Magnusson – KickFlip Grampa
Suécia | Sweden

Design, Animação & Design de som por Markus Magnusson.
Créditos de musica: Offenbach – Famous Overtures No.3 – I. Orpheus in the underworld (Domínio Publico)
Design, Animation & Sound Design by Markus Magnusson
Song credit: Offenbach – Famous Overtures No.3 – I. Orpheus in the underworld (Public Domain)

Martina Scarpelli – Cosmoetico – Italia | Italy

Como era antes do nascimento do universo? A realidade existe apenas porque somos capazes de percebê-la? Uma garota imagina que pode esvaziar o mundo para chegar à primeira parte do cosmos. E então ela se encontra sozinha, com a menor parte do universo – apenas um ponto. Diante dessa última parte do mundo, ela para e se pergunta: devo me destruir? Devo destruir o universo?

What was it like, before the birth of the universe? Does reality exists just because we are able to perceive it? A girl imagines she can empty the world to get to the very first portion of the cosmos. And so she finds herself alone, with the smallest part of the universe – just a point. Facing this last part of the world she stops and asks herself: shall I destroy myself? Shall I destroy the universe?

Masahiko Sato & EUPHRATES – Ballet Rotoscope
Japão | Japan

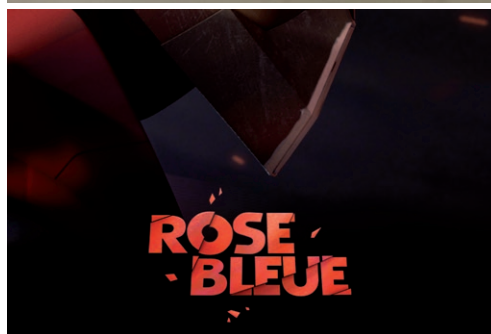
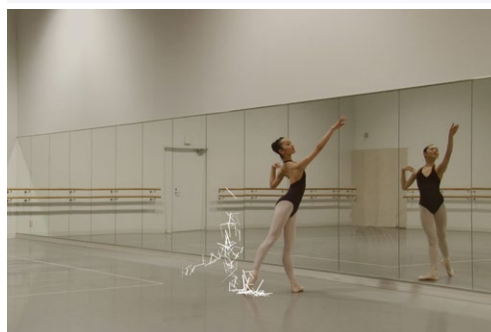
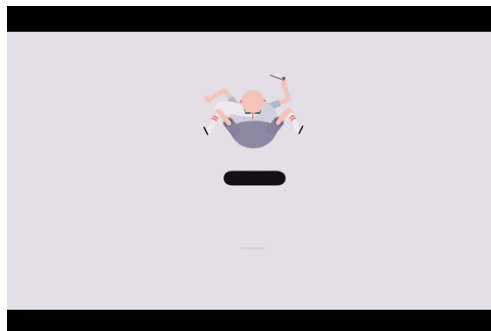
Em “Ballet Rotoscope”, ao extrairmos o movimento de uma bailarina, criamos uma animação de locus desenhada no ar, e figuras geométricas dançantes, compostas por uma imagem documental. As figuras geométricas foram criadas conectando o movimento das articulações da bailarina usando o algoritmo de geometria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

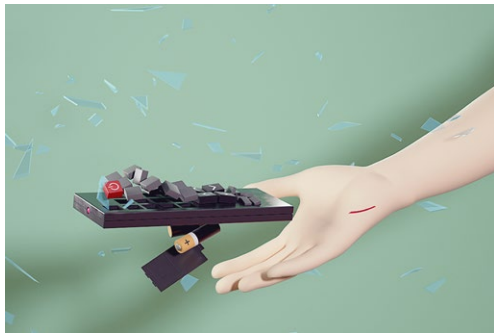
In “Ballet Rotoscope”, by extracting the movement of a dancing ballerina, we created a animation of locus drawn in the air, and dancing geometric figures, composed with a documentary picture. The geometric figures were created by connecting the movement of ballerina’s joints by using algorithm of computer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

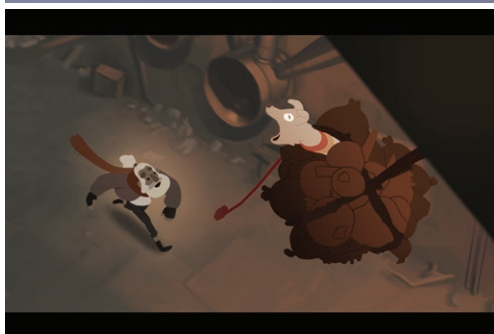
Electrical appliances tend to have a lot of built up anger towards their users. “Bad Vibes” features a variety of household items that have decided to vent their frustration on their unsuspecting owner. The film initially seems quite playful and quaint but quickly descends into a violent bloodbath.



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.

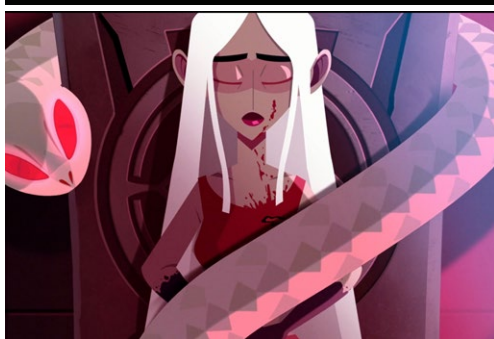
“Vicious Cycle” features a group of little autonomous robots performing a range of repetitive functions, driven by mechanical devices. But as the mechanisms mercilessly start getting faster and faster, things take a turn for the worse for the helpless robots.



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 Moël & 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

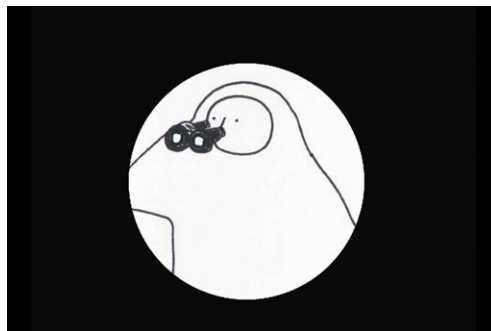
“Cubic Circles” (Círculos Cúbicos) é sobre algumas estruturas que tentam sobreviver no caos dos dados. Esta jornada audiovisual testemunha os gestos humanos lutando contra as fórmulas técnicas, dando passos enormes para digitalizar tudo sobre a humanidade.

“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.



Rune Spaans – Red Rainbow
Noruega | Norway

Eddy Table é lançada em uma floresta exótica, um lugar curioso onde os sonhos e pesadelos colidem.

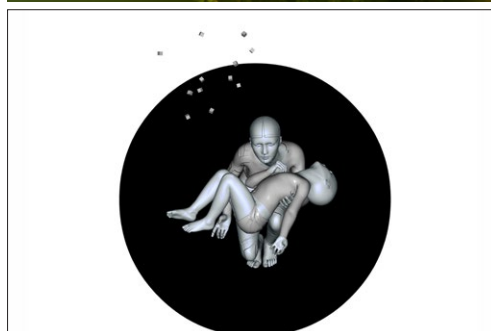
Eddy Table is dropped into an exotic forest, a curious place where dreams and nightmares collide.



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.

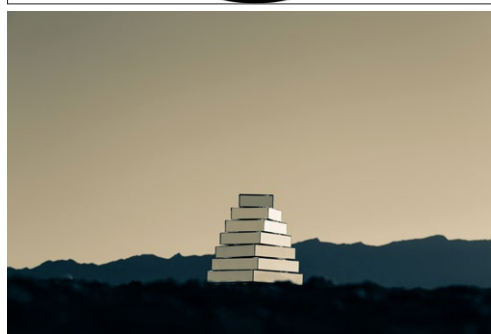
Evocation of a post-animism tendency of virtual realities, “ExterPark” questions the possibility of the reappropriation of a pre-human naturally.



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.

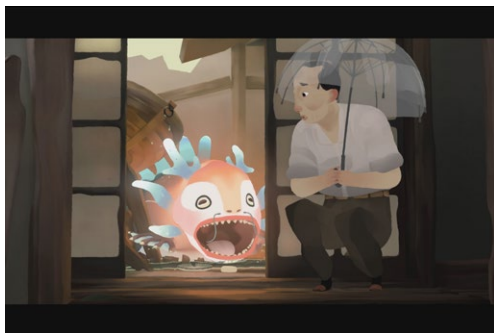


Silvia de Gennaro – Travel Notebooks: Beijing, China
Itália | Italy

“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.

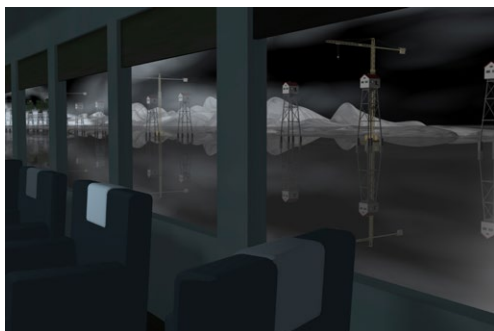
Haru returns home after a tsunami to find his house ruined and a sea spirit trapped inside. In order to accept his loss and begin dealing with the disaster, he has to help the creature return to its home, understanding the forces of nature and forgiving himself in the process.



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.

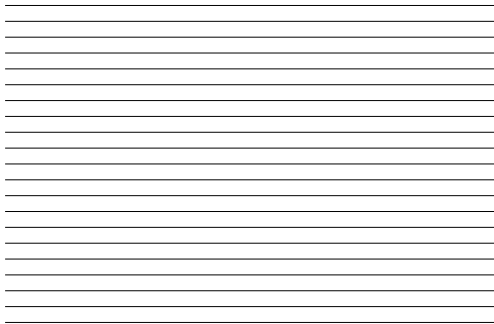
“Future in the Past” is a virtual journey through the realm of personal imagination, through surreal spaces and unexpected places. The film consists of only one continuous camera drive without any cuts. The style of the different interiors is a reminiscent of Edward Hopper’s paintings.



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.



VÍDEOS MÚSICAIS | MUSICAL VIDEOS

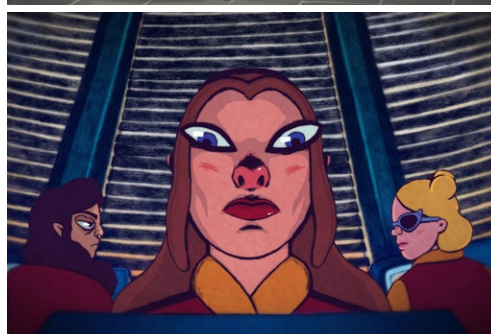
Bo Mathorne
Of the Wand & the Moon: We Are Dust
Dinamarca | Denmark

Você já disse à sua privada o quanto você a ama?
Did you ever tell your toilet how much you love it?



Christian Larrave – Gap Yr Boiz
Estados Unidos | United States

Um grupo de garotas muito unidas refugiam-se em um bosque do lado de fora de seu colégio de ensino médio. Lá, elas se vingam dos meninos que partiram seus corações naquele ano entre a formatura e a faculdade. A group of close-knit girls retreat to the woods outside their high school. There, they exact revenge upon the boys who broke their heart in that year between graduation and college.





Dropbear (aka Jonathan Chong)
Magnetic
Austrália | Australia

Vídeo em stop motion, mapeado para projeção em impressão 3D para a música Magnetic, de Dan Sultan. Dois meses de produção, mais de 60 peças 3D individuais impressas e mais de 2700 fotos.

A 3D printed, stop-motion, projection mapped music video for Dan Sultan's track Magnetic. Two months in the making, over 60 individual 3D printed pieces and over 2700 photos.



Hugo Ramirez
The Chase in the Ghost Train
França | France

"Insanidade de animação em tinta preta"

Videoclipe para "The Chase in the Ghost Train" do álbum "Chaos in Chatelet", de Yann Komowicz.

"Black ink animation insanity"

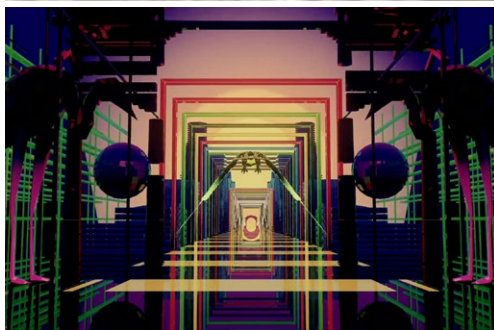
Music video for "The Chase in the Ghost Train" from album "Chaos in Chatelet" by Yann Komowicz.



Karni & Saul
Perfect World
Reino Unido | United Kingdom

"Perfect World" leva os telespectadores a uma viagem através de um país das maravilhas do açúcar. O filme segue um menino e sua mãe enquanto vagam por uma floresta congelada, encontrando um urso amigável e alguns lobos menos acolhedores antes de descobrir uma cachoeira congelada para escorregar. Viajando por paisagens mágicas, há momentos de perigo seguidos por momentos de prazer. Tudo terminando em um abraço de mãe e uma xícara de chá doce.

"Perfect World" takes viewers on a journey through a sugar wonderland. The film follows a boy and his mother as they wander through a frozen forest, meeting a friendly bear and some less welcoming wolves before discovering a frozen waterfall to slide down. Wandering through magical landscapes there are moments of danger followed by moments of delight. All ending in a mother's hug and a cup of sweet tea.



Miao Jing
Hills Beyond a River
China

Um fascinante vídeo animado dirigido por Miao Jing, do estúdio nova-iorquino Hibanana.

A mesmerizing animated video directed by Miao Jing of New York-based studio Hibanana.

Moritz Reichartz – Space Diaspora
Alemanha | Germany

Este é o videoclipe da música “Space Diaspora” de OY’s. Simulações dinâmicas, texturas e animações movidas por som e tempo, sistemas capilares, deformadores baseados em fórmulas, sistemas de partículas guiadas por força e turbulência e muitos caches criados em ordens cronológicas específicas trazem esta história à vida.

This is the music video for the song “Space Diaspora” of OY’s. Dynamic simulations, noise and time driven animations and textures, hair systems, formula based deformers, force and turbulence guided particle systems and many caches baked in specific chronological orders bring this story to life.

Nicola Gastaldi – GastaLoops – Itália | Italy

100 gifs animados em 100 dias, “Gastaloops” é um projeto pessoal construído sobre algumas regras rígidas: 3 cores, looping, 2 segundos de duração, uma jornada em uma vida comum de um londrino. Por fim, juxtapoando todos eles, eles se encaixam perfeitamente na música “Out” de IISO que compartilha com eles o mesmo ritmo.

100 animated gifs in 100 days, “Gastaloops” is a personal project built up on some strict rules: 3 colors, looping, 2 seconds long, a journey into a common life of a Londoner. Eventually, juxtaposing all of them, they perfectly fit the song “Out” by IISO that shares with them the same beat.

Nicolas Fong – Those Visions Have No End
Bélgica | Belgium

Videoclipe para “Those Visions Have no End”, de Arun Tazieff. O ciclo da jornada sem fim da morte e da vida, um ciclo de fome insaciável.

Music video for Arun Tazieff’s “Those Visions Have No End”. The cycle of endless journey of death and life, a cycle with an insatiable hunger.

Owl House Studios – Routine
Reino Unido | United Kingdom

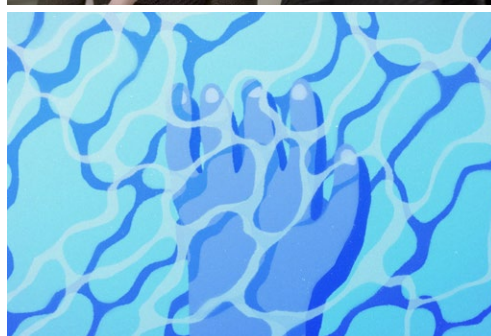
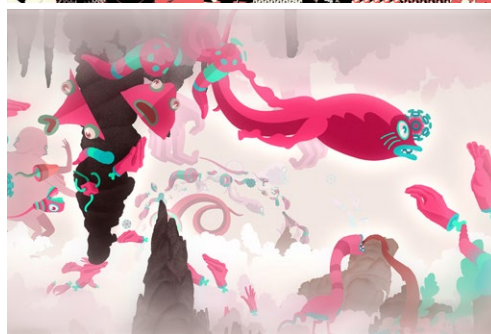
Curta-metragem para “Routine” do álbum de Steven Wilson “Hand. Cannot. Erase”, de 2015. Conta a história de uma mulher que luta para lidar com a perda. Apega-se às rotinas e tarefas de sua vida comum para esquecer, ainda não é capaz de enfrentar a realidade.

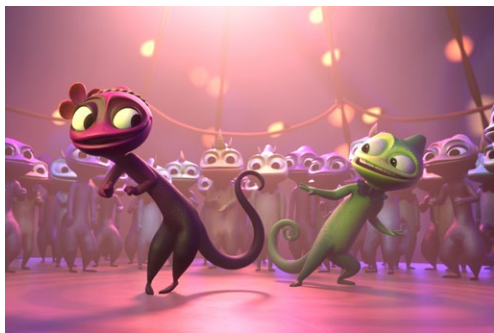
The short film for ‘Routine’ from Steven Wilson’s 2015 album ‘Hand. Cannot. Erase.’ tells the story of a woman struggling to deal with loss. Clinging to the routines and chores of her ordinary life in order to forget, not yet able to face reality.

Robert Wallace – Michael Nau. Love Survive
Reino Unido | United Kingdom

Videoclipe para a música de Michael Nau “Love Survive”, com instantâneos de natureza em textura pastel sendo ritmicamente influenciados pela música.

Music video for Michael Nau’s track “Love Survive”, featuring pastel-textured snapshots of nature being rhythmically influenced by the song.





ESPECIAL INFANTIL | SPECIAL FOR CHILDREN

Andrew Wilson & Michael Trikosko

Invisible

Estados Unidos | The 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.



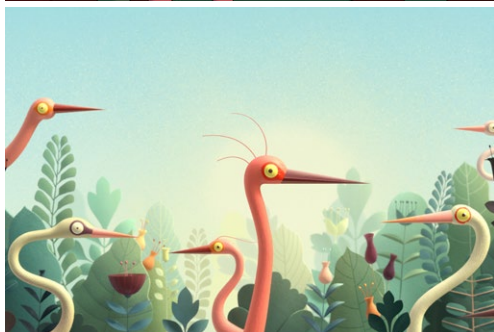
Ben Ozeri & Corentin Monnier

Grandmas Hero

Dinamarca | Denmark

Um cavaleiro recém-formado sai em uma jornada épica para provar-se um herói. Infelizmente, sua avó, que cuida demais dele, decide se juntar à aventura.

A freshly graduated knight sets out on an epic journey to prove himself a hero. Unfortunately, his over-caring Grandma decides to join the adventure.

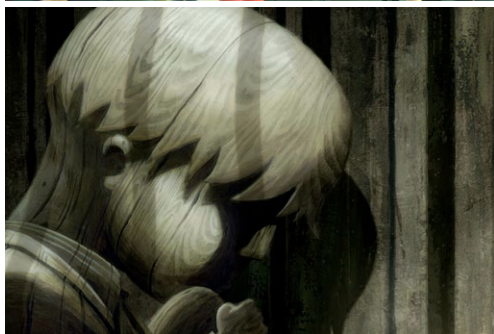


Burcu & Geoffrey – Casse-Croûte

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.

Guilherme Marcondes
The Unlikely Hero
Brasil | Brazil

Um monstro gigantesco se mantém alheio aos danos que provoca. Enquanto isso, uma garotinha vivendo na Terra degradada sonha em ver o céu azul ao menos uma vez em sua vida. A única maneira de ela chegar além das nuvens poluídas é escalando o próprio monstro. Esse plano ousado leva os dois personagens a um encontro inesperado que despertará a consciência de Interface.

A giant monster remains oblivious to the damage it causes. Meanwhile, a little girl living on a degraded Earth dreams of seeing the blue sky at least once in her life. The only way she can get past the polluted clouds is by climbing the monster itself. This bold plan takes the two characters to an unexpected encounter that will awaken Interface's awareness.

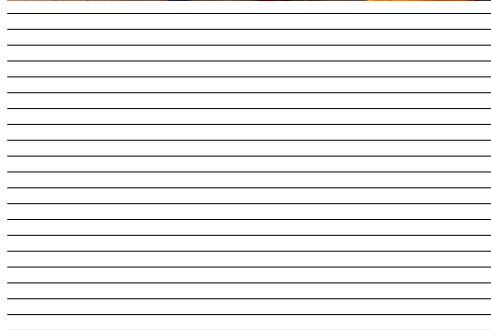
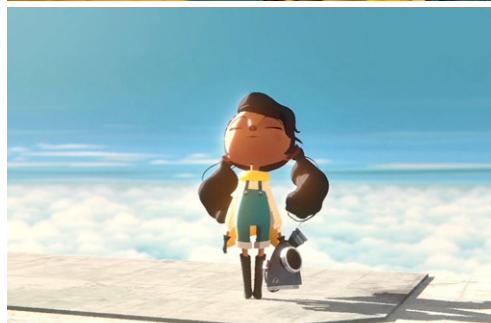
Gunner
Mesh
Estados Unidos | United States

Um pequeno momento em um grande mundo.
A little moment in a big world.

Hornet Studio, Emmanuelle & Julien
Cadillac Fairview
Estados Unidos | United States

Por meio de uma história simples que se concentra na magia de dar, a técnica competente de E&J brilha com design original e estilizado e cede espaço para uma animação sutil e matizada. O tema do filme é familiar, mas os ambientes ricos e os personagens bem ajustados oferecem um toque inovador.

Through a simple story that focuses on the magic of giving, E&J's adept craftsmanship shines with original and stylized design and allows space for subtle nuanced animation. The theme of the film is familiar, but the rich environments and fine-tuned characters offer a novel twist.





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



Metrico+
Geert Moller
Holanda; Mer



O descontrolo voluntário

A curadoria do FILE Games 2017, 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, estabelece 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 2017 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

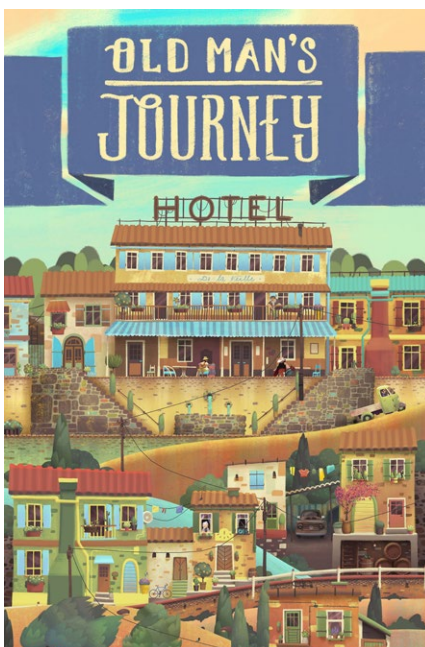
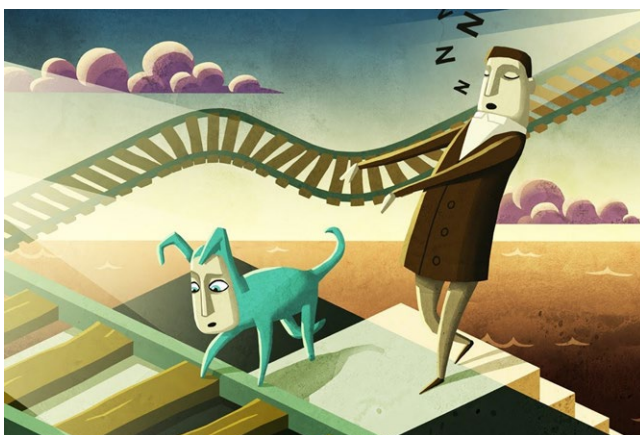
Em “Back to Bed”, o jogador deve guiar o sonâmbulo Bob de seu sonolento escritório até a segurança de sua cama controlando seu guardião subconsciente Subob, cujo trabalho é tanto guiar quanto proteger o sonâmbulo Bob. Sempre vigilante, Subob deve guiar Bob pelos perigos até sua cama.

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!

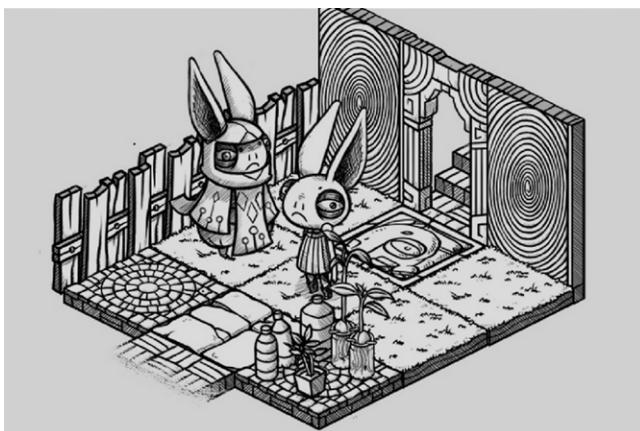
Part Game, Part Instrument. Beat slicing and audio plugins inside a gestural musical puzzler – play with our packs or use your own music, export your mixes and solutions – experimental & fun!



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.





Musical Infante Jovial
Tito, Bianca Ribeiro
Marta, Carolina Loureiro
& Mariana Ferreira

Dia das crianças, 12 de outubro
Seção das 16h - Entrada franca

FILE
BRASÍLIA

Min. Cultura
Min. Educação
Min. Saúde
Min. Trabalho

Min. Justiça

Ministério da Cultura apresenta
Banco do Brasil apresenta e patrocina

a arte eletrônica na época
DISRUPTIVA
FILE BRASÍLIA 2017
festival internacional de linguagem eletrônica

EXPOSIÇÃO 12 de outubro a 10 de dezembro | Terça a domingo, das 9h às 21h | Entrada franca

Produtor: Caperceiro
Realização:

FILE catêno
Ministério da Cultura
Min. Educação
Min. Saúde
Min. Trabalho

Min. Justiça





Conversa de Paula Perissinotto com o público.
FILE Brasília 2017 (12 de outubro no CCBB DF)
Conversation of Paula Perissinotto with the public.
FILE Brasília 2017 (October, 12 at CCBB DF)



Equipe FILE e artistas | FILE team and artists:
Alessandro Almeida, André Lenz, Juliana Caloi, Eliane Weizmann, Frederik Duerinck, Ricardo Barreto,
Marcel Van Brakel, Paula Perissinotto, Fabiana Krepel, Raphael Lupo, Ana Carla Magna, Teun Vonk,
Mónica Rikić, Celina Portela, Motoshi Chikamori, Anderson Wilcke e [and] Renata Perissinotto.

festival intern

D I S R U P T I V A

electronic la... festival



acional de linguagem eletrônica



- Adrian Dexter, 95
 Adrián Regnier, 95
 Agustin Abreu, 125
 Amber Xu, 95
 Ana Mouyis, 95
 Anabela Costa, 95
 André Berlemont, 52-55
 Andrea Cristini, 96
 Andrew Wilson, 112
 Anna Leterq, 96
 Anne Beal, 96
 Arnold Bagasha, 95
 Ash Thorp, 96
 Ava I-Wen Huang, 97
 Bedtime Digital Games, 123
 Bego M. Santiago, 58-59
 Ben Ozeri, 112
 Birk Von Brockdorff, 95
 Bo Mathorne, 109
 Bohyun Yoon, 60-61
 Brice Roy, 52-55
 Broken Rules Studio, 123
 Burcu Sankur, 97, 112
 Carla Gannis, 62-63
 Celina Portella, 42-43
 Christian Larrave, 109
 Christin Marczinik, 44-45
 Claire Dejoie, 105
 claRa apaRicio yoldi, 97
 Clemens Wirth, 97
 Constance Joliff, 112
 Corentin Monnier, 112
 Cornelius Joksch, 98
 Damien Deschamps, 98
 Daniel Sousa, 98, 112
 Daphné Durocher, 112
 David O'Reilly, 124
 Dianne Bellino, 98
 Dina Velikovskaya, 113
 Dinosaur Polo Club, 124
 Dropbear (aka Jonathan Chong), 110
 Drude Mangaard, 95
 Emmanuelle Leleu, 113
 Eran Hilleli, 98
 EUPHRATES, 105
 Eva Jiahui Gao, 106
 Faiyaz Jafri, 99
 Fanny Lhotellier, 112
 Franck Weber, 52-55
 François Heysen, 105
 Frederik Duerinck, 64-67, 82-85
 Frederik Salling Troels-Smith, 103
 Geert Nellen, 124
 Geoffrey Godet, 97, 112
 Gerhard Human, 99
 Gervais Merryweather, 100
 Giant Animation, 100
 Grace Mi, 100
 Guilherme Marcondes, 113
 Gunner, 113
 Håkan Lidbo, 50-51
 Helmut Breineder, 100
 Henning M. Lederer, 101
 Hornet Studio, 113
 Hugo Ramirez, 110
 Hyunmin Lee, 101
 Ibrido Studio, 101
 Ignacio Platas, 125
 Ivan Dixon, 101
 Jake Fried, 101
 Jody Ghani, 95
 Julien Hazebroucq, 113

Julien Regnard, 102
Juliette Viger, 102
Julius Horsthuis, 102
Karina Smigla-Bobinski, 28-31, 46-49
Karni & Saul, 110
Karsten Hoof, 102
Kazuhiro Goshima, 103
Kevin Lesur, 52-55
Lawrence Malstaff, 20-23
Lee Drot, 109
Leonardo Crescenti, 32-39
Liu Sha, 103
Lori Malépart-Traversy, 103
Lucas Durkheim, 103
Lucie Prigent, 98
LUNOHOD, 103, 104
Mac Cauley, 72, 73
Mads Weidner, 114
ManvsMachine Studio, 104
Marcel Van Brakel, 82-85
Marcin Gizycki, 104
Markus Magnusson, 104, 105
Marleine van der Werf, 64-67
Martina Scarpelli, 105
Masahiko Sato, 105
Max Björverud, 50-51
Mehdi Aouichaoui, 105
Miao Jing, 110
Michael Marczewski, 106
Michael Trikosko, 112
Mikkel Vedel, 95
Monica Manalo, 114
Mónica Rikić, 68-69
Moritz Reichartz, 111
Nicola Gastaldi, 111
Nicolas Fong, 111
Oculus Story Studio, 86-87
One Life Remains, 52-55
Owl House Studios, 111
Pablo Bounous, 125
Pauline Lebris, 105
Pedro Ivo Carvalho, 106
Petros Vrellis, 72-73
Pierre-Jean Le Moël, 106
plaplax, 74-77
Plastic Studios, 78-79
Playdead, 125
POLYMORF, 82-85
Quentin Pointillart, 105
Ramiro AMK Fernandez, 106
Raquel Piantino, 107
Rejane Cantoni, 32-39
Robert Wallace, 111
Rune Spaans, 107
Sandrine Deumier, 107
Shirin Abedinirad, 107
Silvia de Gennaro, 107
Simon Scheiber, 114
Sofie Kampmark, 108
Studio Smack, 108
Susanne Wiegner, 108
Teun Vonk, 24-27
The Line Animation, 108
Thi Binh Minh Nguyen, 44-45
Tomorrow.gy, 125
Vincent Gallut, 98
Vincenzo Lodigiani, 109
XXIIIVV, 125
Yali Herbet, 109
Zombie Studio, 109

FILE BRASÍLIA 2017

PATROCÍNIO
SPONSORSHIP

Banco do Brasil

REALIZAÇÃO
ACCOMPLISHMENT

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

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION

Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA
ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION

Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO EDITORIAL E DE CONTEÚDO
EDITORIAL AND CONTENT COORDINATION

Fernanda Almeida

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+
FILE ANIMA+ COORDINATION

Raquel Olivia Fukuda

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATION

Daniel Moori

ASSISTENTE DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS
INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANT

Murilo Ortunho

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION ASSISTANT

Flavia Fogliato

PRODUÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE PRODUCTION

Ana Carla Magna

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO
PRODUCTION ASSISTANTS

**Renata Perissinotto Passos
Ana Oliveira**

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT

Juliana Caloi

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO
VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN

André Lenz

TRADUÇÃO E REVISÃO
TRANSLATION AND PROOFREADING

**Ana Elisa Barros
Rafael Farinaccio
Stephen Rimmer**

FOTOGRAFIA
PHOTOGRAPHY

Edna Marques

ASSISTENTE DE FOTOGRAFIA
PHOTOGRAPHY ASSISTANT

Camila Harumi

VÍDEO
VIDEO

Raphael Lupo

MONTAGEM
ASSEMBLING

Rafael Filipi

ASSISTENTES DE MONTAGEM
ASSEMBLING ASSISTENTS

**Anderson Wilcke
Fernando Henrique Freitas**

EQUIPAMENTOS
EQUIPMENT

Images Soluções Audiovisuais

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS

Agência Galo

WEBDESIGN

Reinaldo Ferro

PERFORMANCE DA OBRA SHRINK 01995
SHRINK 01995 PERFORMANCE

**Adriano Roza
Celina Portela
Kika Moraes
Renata Perissinotto Passos**

EQUIPE EDUCATIVA
EDUCATIONAL TEAM

SUPERVISORES
SUPERVISORS

**Mirela Borges Martinho Freire
Renato Machaim**

MEDIADORES TÉCNICOS
TECHNICAL MEDIATORS

**Letícia Ximenes Gonçalves
Lucas da Silva Moreira**

MEDIADORES
MEDIATORS

**Anna Sofia Meyer França
Bárbara Lopes Cabral Viana
Camila Cidreira
Camila Pires
Clarissa Brito de Oliveira
Clarisse de Souza Campelo Lima
Fernanda Ferreira
Ienne Lira Costa Bezerra
Isabela Formiga Oliveira Nascimento
Julya Primo Vieira de Lima
Luara Borges
Maise Dantas
Marcela Gomes Miguel
Rafael Alves
Rodrigo Teles Mesquita
Tamara Souza Neil Magalhães**

Produção

Copatrocínio

Realização



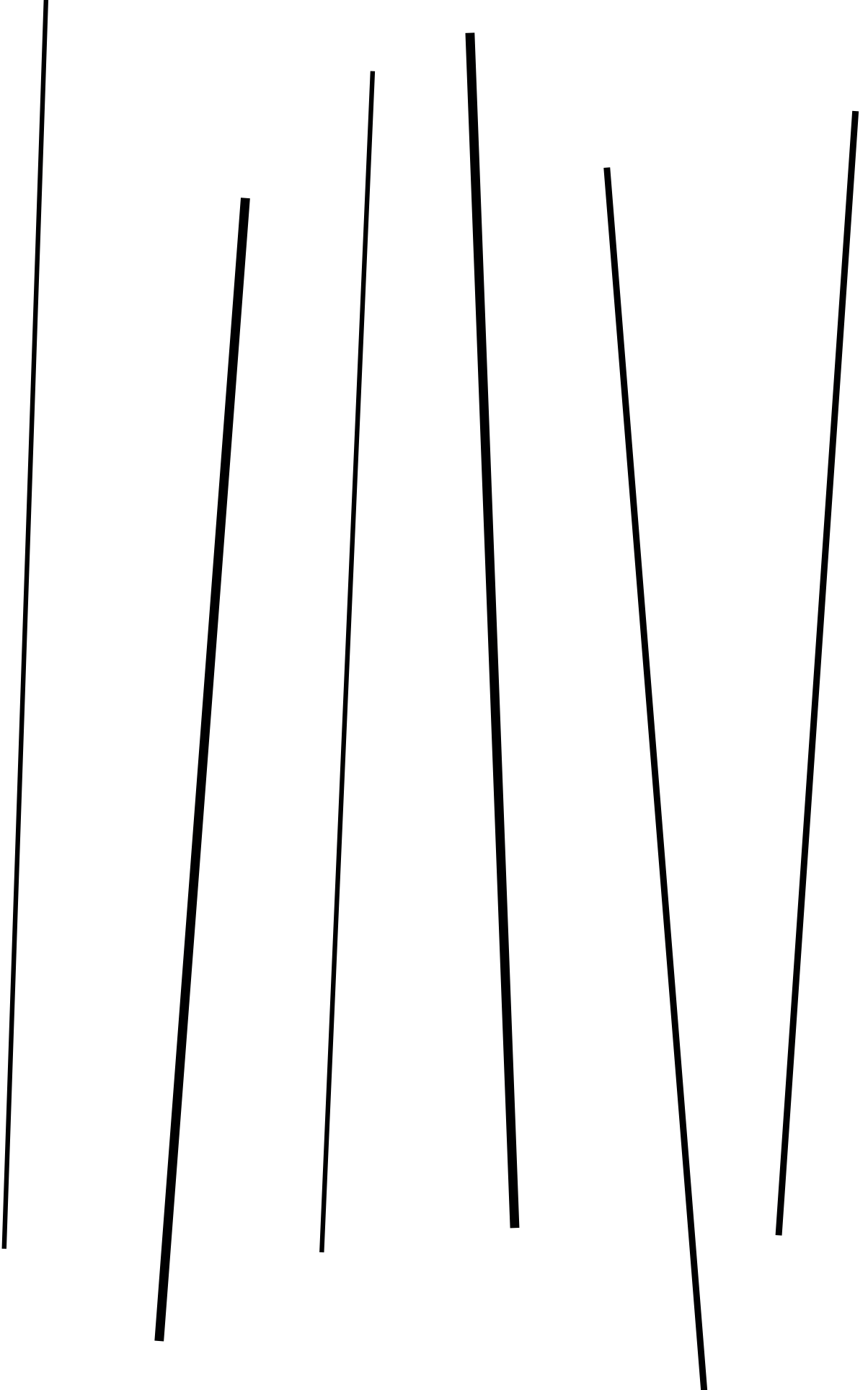
FILE  **cateno**



MINISTÉRIO DA
CULTURA







ISBN 978-85-89730-25-9



9 788589 730259



Produção

Copatrocínio

Realização



FILE



MINISTÉRIO DA
CULTURA

