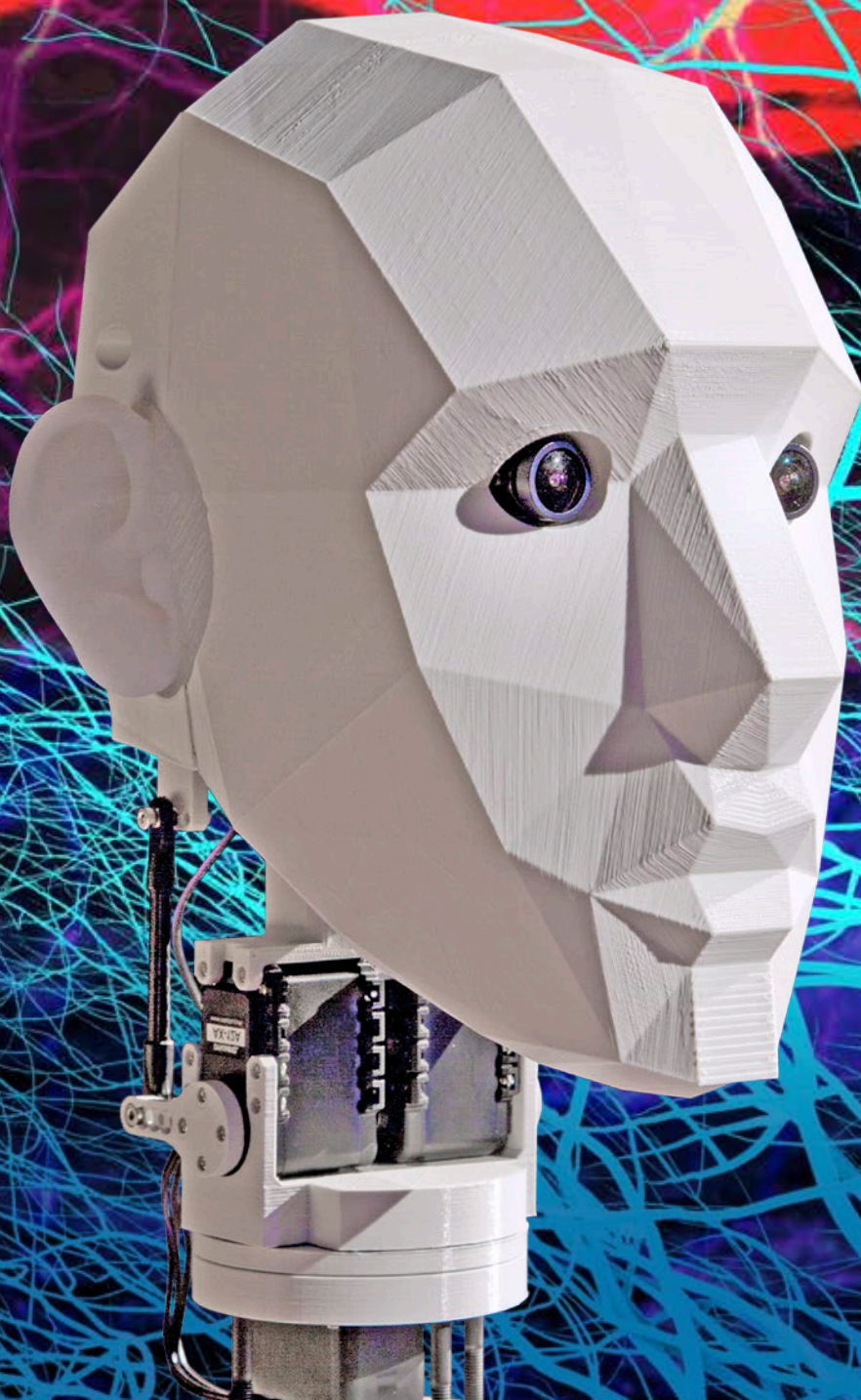


FILE SÃO PAULO 2018

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

o corpo é a mensagem
the body is the message





o corpo é a mensagem
the body is the message

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

FILE São Paulo 2018 : Festival Internacional de Linguagem
Eletrônica : o corpo é a mensagem = FILE Sao Paulo 2018
: Electronic Language International Festival : the body is
the message / organizadores Paula Perissinotto, Ricardo
Barreto; [tradução e revisão/translation and proofreading
Isabel Rimmer, Stephen Rimmer]. -- São Paulo : FILE, 2018.

Edição bilíngue: português/inglês.
ISBN: 978-85-89730-28-0

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional
de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia interativa 5. Objetos de
arte – Exposições – Catálogos I. Perissinotto, Paula. II. Barreto,
Ricardo. III. Electronic Language International Festival : the body
is the message.

18-18538

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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

FILE SÃO PAULO 2018

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

o corpo é a mensagem
the body is the message

Organizadores Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

1ª edição

FILE: São Paulo, 2018

Art and the Body

SESI São Paulo constantly seeks to encourage art as a form of expression and benefit to society, which is constantly learning and growing both culturally and socially. In its cultural work, SESI actively support artistic presentations and initiatives that appeal to widely different audiences and ideas.

FILE, the International Electronic Language Festival, is one of these initiatives. The annual event brings together Brazilian and international artists whose focus is the link between art and technology. In 2018, the central theme of the festival is a concept that lives within all of us: our bodies and the signals that it emits. Whether it be to experience the paradoxes that form between the physical and virtual universes or the sensations that are captured and used to unite one heart with another, the intention is to expose us to the possibilities that emerge from the body itself, and let their essence flow.

Come and take part, body and soul!

Serviço Social da Indústria do Estado de São Paulo – SESI-SP

A arte e o corpo

O SESI São Paulo procura sempre estimular o desenvolvimento da produção artística como forma de expressão e aprimoramento da sociedade, que tem seu corpo social e cultural em constante formação e crescimento. Em sua atuação na área cultural, abre espaço para manifestações e iniciativas artísticas que promovam a aproximação de diferentes públicos e pensamentos.

Uma dessas iniciativas é o FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, que anualmente reúne artistas nacionais e estrangeiros em torno da integração de arte e tecnologia. Este ano, o debate gira em torno de um conceito que coabita em todos nós: o corpo e os sinais que ele emite. Seja vivendo paradoxos entre os universos físico e virtual, seja unindo sensações captadas de coração a coração, a proposta é se colocar diante das possibilidades que afloram do próprio corpo e deixar fluir a sua essência.

Venha participar de corpo e alma!

Serviço Social da Indústria do Estado de São Paulo – SESI-SP

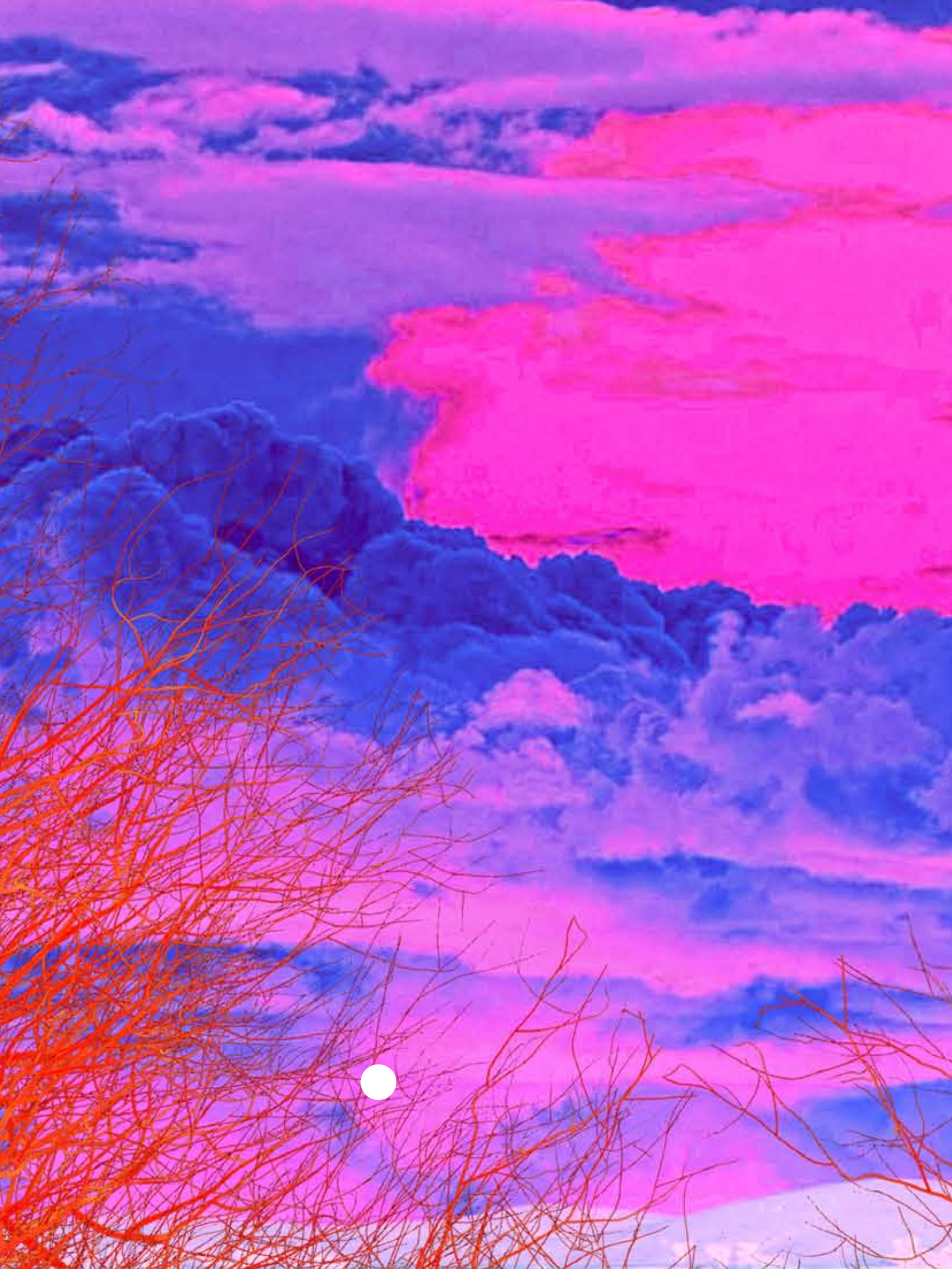
SUMÁRIO | SUMMARY

<i>FILE São Paulo 2018:</i> <i>O corpo é a mensagem The Body is the Message</i> Ricardo Barreto & Paula Perissinotto	11
FILE São Paulo 2018 – Exposição Exhibition	12
INSTALAÇÕES E VR INSTALLATIONS AND VR	14
FILE Anima+ Raquel Olivia Fukuda	82 85
FILE ONLINE Flavia Fogliato	122 125
Games WebGL Video 360	126
GIF	142
Videoart	156
Hypersonica	188
Media Art	200

FILE LED Show	208
<i>FILE LED Show 2018:</i>	
<i>Combate e colaboração Combat and collaboration</i> Fernanda Almeida	210
<i>Arquipélagos Archipelagos</i> Blake Marques Carrington	217
<i>Uma linguagem global A Global Language</i> Zlatan Filipovic Felix Beck	223
Índice de artistas Index of Artists	234
Créditos Credits	236
Apoio Support	238



FILE SÃO PAULO 2018



The Body is the Message

FILE Electronic Language International Festival's theme for FILE SÃO PAULO 2018 is "The Body is the Message". Despite the apparent allusion to the world of the cyborg in the title, it refers to a different connection between technology and the body – to the aesthetic and artistic connection that is formed, which operates separately from the communicative flow of information and data – the appreciation of a work of art and of the way in which it is made.

For some time, artists have appropriated for their own use technologies from the field of medicine – in particular those devices that record the behavior of the internal organs of the human body – its heartbeats, brain waves, and breaths. The established haptic, tactile, interface with electronic arts, founded on vision, on icons, is being bypassed by the measurement of organic activity, which allows the viewer to interface and interact directly with the work of art. Thought, as expressed by brain waves, changes as a function of mood – the emotions of the viewer directly influence the work via pre-selected parameters. Not only may those emotions change the outcome of a work of art, but they may also modify the composition of a painting or music as it develops, in real time, so that the work is modified to match the emotions of each individual – each version unique, an edition of one, made for that individual alone. Works of art are no longer universal, becoming a personal and singular experience for all that view them.

The human body is also being challenged in other ways. The advent of immersive technologies such as virtual reality goggles and other devices is confronting it with paradoxical reactions and alterities, with other states of being. Through their use, artists are constructing a new and hybrid art form in which the body reacts and acts in at least two simultaneous realities.

In the same way that the topological paradox of August Ferdinand Moebius' Strip has inspired generations of artists and architects; artists are using mixed realities to explore multiple aesthetic paradoxes in their search for innovative poetics. If the simple fold of the Moebius Strip makes it impossible to be definitive about what is the inside or what is the outside of the strip; in mixed reality it is the full immersion devices that confront us with a similar paradox – where our body automatically reacts to stimuli that do not exist in physical reality; where our senses are no longer in synchrony with the simultaneity of these realities; where our behavior is transformed; where *THE BODY IS THE MESSAGE*.

Ricardo Barreto and Paula Perissinotto

FILE Founders and organizers

FILE SÃO PAULO 2018

O corpo é a mensagem

O FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica traz este ano para a exposição do FILE São Paulo 2018 o tema: O CORPO É A MENSAGEM. Uma referência à tecnologia e ao corpo diferente daquela que implica em ‘ciborguização’, mas, sim como algo que atua pelo lado da comunicação e da informação e, principalmente, pelo ângulo estético – artístico, na apreciação e no modo de fazer uma obra de arte.

Já há algum tempo, os artistas se apropriam das tecnologias geralmente usadas pela medicina, que registram o comportamento dos órgãos internos do corpo humano: batimentos cardíacos, ondas cerebrais, respiração. A velha interface háptica, tátil – visão-ícone, cede lugar à metrificação intensional orgânica como interface na interação de e para obras de arte. Penso (onda cerebrais), logo mudo – isto segundo um estado de humor. As emoções parametrizadas podem mudar não apenas a fruição de uma obra de arte, mas a composição de uma pintura ou música de tal modo que aquela obra específica se adequa às emoções do indivíduo de forma singular, como se fosse somente para ele. As obras de arte deixam de ter caráter universal para se tornarem singularidade pessoal.

Por outro lado, o corpo humano, com o advento das tecnologias imersivas, tem enfrentado reações paradoxais e alteridades de aplicação, principalmente no que diz respeito às tecnologias utilizadas em óculos e dispositivos de realidade virtual. Nesse espaço, o corpo reage e age simultaneamente no mínimo em duas realidades. E assim, os artistas constroem uma nova forma híbrida de arte. Da mesma maneira que August Ferdinand Moebius, com seu anel, criou um paradoxo topológico que encantou gerações de artistas e arquitetos; a arte através das realidades mixadas poderá explorar múltiplos paradoxos estéticos na construção de poéticas inovadoras. Se em Moebius o paradoxo se dava através da dobra, na indecidibilidade do que estava dentro ou fora, na realidade mixada ele se dá através de equipamentos de imersão completa, onde nosso corpo reage automaticamente a estímulos que não existem na realidade física, onde nossos sentidos se tornam dessincronizados em relação à simultaneidade dessas realidades, onde nossos comportamentos são transformados, onde *O CORPO É A MENSAGEM*.

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

Fundadores e organizadores do FILE

Exposição
Exhibition

GALERIA
DE ARTE

FILE SÃO

festival internacional
de arte eletrônica

o corpo
the body

SÃO PAULO 2018

International de linguagem eletrônica
Language international festival

o é a mensagem
body is the message

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
SEXTA A SÁBADO, DAS 10H ÀS 22H
DOMINGO, DAS 10H ÀS 20H





Instalações
Installations



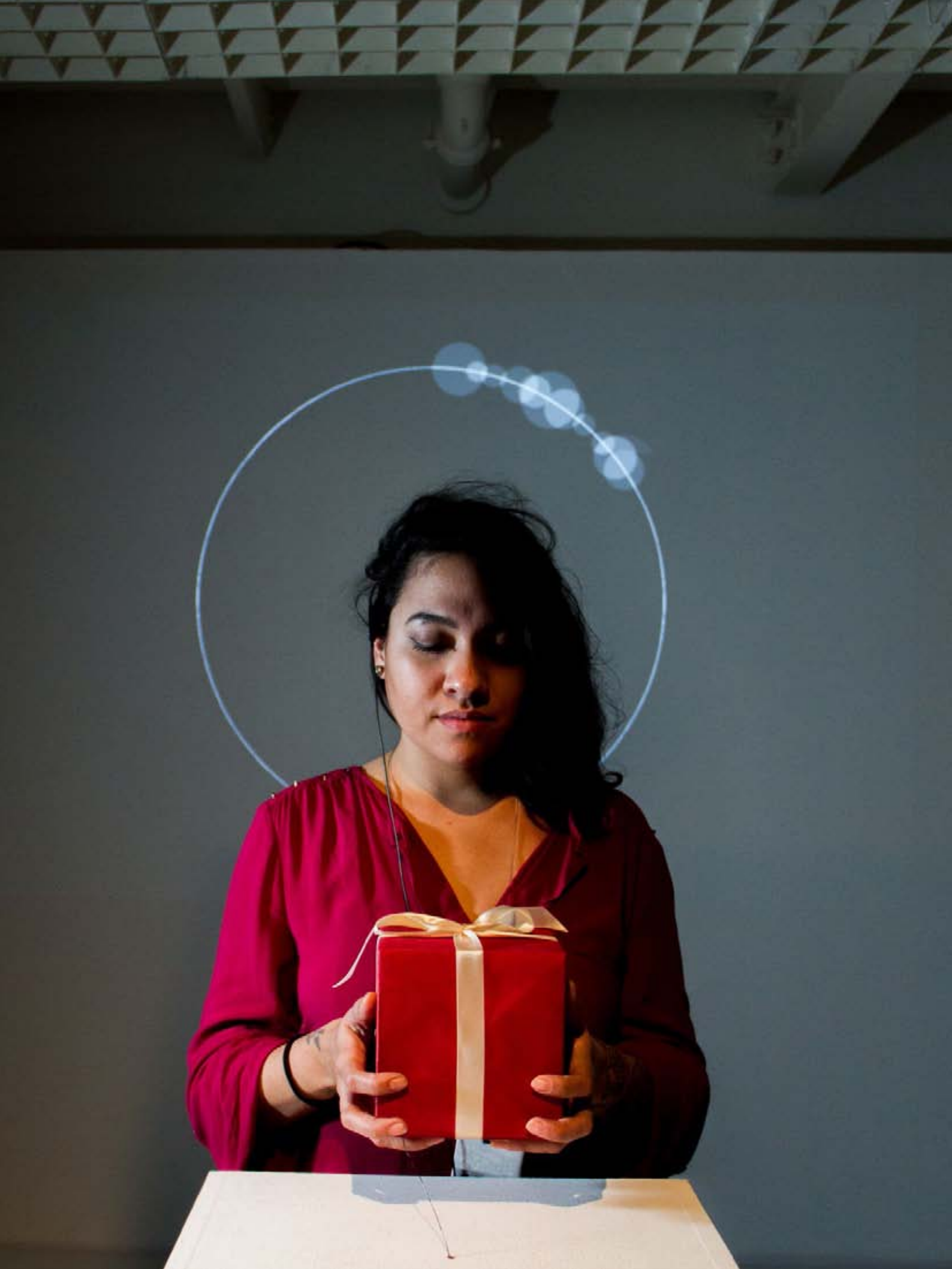
FILE SÃO PAULO 2010

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

o corpo é a mensagem
the body is the message

SÃO PAULO →





Akihito Ito + Issey Takahashi

Syncdon II

Japão | Japan

A emoção é difícil de ser descrita. Facilmente desfocada quando verbalizada, a emoção sentida em nosso corpo é abstraída quando se torna palavra. O objetivo de nosso trabalho experimental é compartilhar com as pessoas a emoção, que não pode ser expressa por palavras, induzindo a sincronização do batimento cardíaco, fenômeno que ocorre quando uma batida é sincronizada ao mesmo ritmo, em sintonia com a de outra pessoa. “SyncDon II” é uma instalação audiovisual que registra o ritmo dos batimentos cardíacos do usuário e os guarda em uma caixa embrulhada para presente que pulsa a ritmos gravados. O usuário é equipado com fones de ouvido especialmente concebidos para o sensor, que lê as ondas de batimento enquanto segura nas mãos a caixa pulsante, sentindo a batida da pessoa que esteve ali antes dele. A pulsação da caixa e o próprio coração do usuário são visualizados em monitor digital, onde cada batimento, apresentado em forma de pequenos círculos, é exibido em tempo real, chegando a sincronizar com o batimento do usuário anterior. Desta forma, os dois círculos se fundem em um, espelhando a sincronização que ocorre no corpo naquele exato momento. A sincronização é induzida não apenas pelo som, mas por sugestões visuais como flashes de luz sincronizada às batidas e à sensação tátil ao segurar a caixa pulsante.

Emotion is hard to be depicted. It easily gets unfocused when it is verbalized, because emotion felt in our body is abstracted when it becomes a word. The aim of our experimental work is to share emotion, which cannot be expressed by a word, with others by inducing heartbeat synchronization, a phenomenon that occurs when a heartbeat syncs to the same rhythm in sympathy with that of another. “SyncDon II” is an audiovisual installation that records the rhythm of user’s heartbeat and collects it in a gift-wrapped box that then pulsates with the recorded beats. The user is outfitted with specially designed headset sensor that reads pulse waves while he/she holds in their hands the pulsating box, feeling the beat of the person who was there before them. The heartbeat in the box and the user’s own heartbeat are visualized in a digital display monitor, where each heartbeat, seen as small circles, is depicted in real time, coming into synchronize with one another. As they do, the two circles merge into one, mirroring the actual syncing occurring inside the body at that very moment. The syncing is induced not just by sound but by visual cues as well, such as flashes of light timed to the beats, and the tactile sensation of holding the throbbing box.

A experiência da “SyncDon II” resulta em alterações circulatorias no corpo conforme se aclima ao novo ritmo. A experiência da instalação pode causar respostas emocionais inesperadas que também afetam a variação da frequência cardíaca e, portanto, são registradas. A caixa de presente, usada como um indicador do batimento cardíaco, é a metáfora de um “Presente”. Um receptor recebe a emoção como presente de alguém do passado através dos batimentos cardíacos. Conseqüentemente, o receptor torna-se um emissor da emoção que sentiu e a oferece aos outros. A sincronização leva não apenas à combinação com os ritmos do corpo, mas à empatia, à capacidade de partilhar a vida emocional do outro, de sentir o que eles sentem.

BIO

Akihito Ito + Issey Takahashi é um grupo de mídia arte de Nagoya, Japão. Seu trabalho experimental visa explorar a comunicação humana sem fronteiras através de fenômenos de sincronização fisiológica.

Akihito Ito é artista multimídia e designer. Seus interesses incluem mídia e arte, videoarte, instalação e design gráfico. É professor da Nagoya University of Arts e pesquisador da School of Design and Architecture, Nagoya City University.

Issey Takahashi é designer científico e artista multimídia. Seus interesses incluem mídia e arte, interatividade humano-computador e engenharia biomédica. Atualmente é Professor Adjunto Nomeado no Instituto de Biomoléculas Transformadoras da Nagoya University.

Uma de suas obras representativas, “SyncDon II”, foi exposta na SIGGRAPH Asia 2015, ISEA2016, Currents New Media 2016 e na XI Reunião Anual da Rede de Cidades Criativas da UNESCO em 2017.

“SyncDon II” experience results in circulatory changes in the body as it acclimates to a new rhythm. Participating in the installation can bring about unexpected emotional responses that also affect heart rate variability and, thereby, get recorded, too. The reason why the gift-box is used as an indicator of the heartbeat is because it is a metaphor of a “Gift.” A receiver gets emotion as a gift from someone in the past through heartbeats. Then the receiver becomes a sender of an emotion he/she had and gives to others. The synchronization leads not just to match the rhythms of the body, but to empathy, the ability to share in the emotional life of another, to feel what they feel.

Akihito Ito + Issey Takahashi is a media art group working in Nagoya, Japan. Their experimental work aims to explore borderless human communication by using physiological synchronization phenomena.

Akihito Ito is a media artist as well as a designer. His interests include, media art, video art, installation, and graphic design. He is currently a lecturer at Nagoya University of Arts as well as a researcher at School of Design and Architecture, Nagoya City University.

Issey Takahashi is a science designer as well as a media artist. His interests include media art, human-computer interaction, and biomedical engineering. He is currently a Designated Assistant Professor at Institute of Transformative Bio-Molecules, Nagoya University.

One of their representative works, “SyncDon II”, has been exhibited in Siggraph Asia 2015, ISEA 2016, Currents New Media 2016, and The Xlth Annual Meeting of the UNESCO Creative Cities Network in 2017.





**BE
PLUG**

automato.farm

Realidades Objetivas

China, Índia, Itália e Suíça
China, India, Italy & Switzerland

Conforme as coisas se tornam mais inteligentes e conectadas, seus papéis na vida das pessoas mudam. As coisas estão cada vez mais próximas de nós, eventualmente se tornando outros habitantes em nosso lar. Como entender as necessidades e perspectivas dos objetos conforme convivemos com eles? Como é ser um objeto em uma casa inteligente?

Enquanto designers e empresas que lidam com a astúcia e a inteligência artificial tentam fundir a diferença entre humanos e objetos, criando objetos e máquinas que se assemelham a seres humanos em sua forma e interatividade, decidimos assumir uma abordagem contrária e criar uma experiência aos ‘humanos’ de sentir e atuar como objetos.

“Objective Realities” (ou OR) é uma experiência de realidade virtual (VR) que muda a perspectiva de um ponto de vista humano ao de um objeto. Na ‘OR’ é possível visualizar e atuar em uma casa inteligente com os recursos e as limitações de um objeto específico e ouvir a vibração invisível que acontece entre as coisas interligadas e a casa.

“Objective Realities” foi projetada como uma experiência de multijogadores/objetos onde as pessoas assumem uma vida centrada no objeto e interagem entre si em sua versão objeto de si, em suas versões objeto, na mesma casa virtual. Depois de “vestir” um dos objetos, o participante vai varrer o chão, como um robô de limpeza, soprar coisas na casa como um ven-

As things become smarter and connected, their roles in people’s lives is changing. Things become closer and closer to us, eventually becoming other inhabitants of our homes. How will we understand objects’ needs and perspectives as we will live together with them? What is it like to be an object in a smart home?

While designers and companies that deal with smartness and artificial intelligence try merge the gap between human and objects by designing objects and machines that resemble more humans in their form and interaction, we decided to take the opposite approach and create an experience for ‘humans’ to get closer to feeling and acting like objects.

“Objective Realities” (OR) is a VR experience that changes the perspective from a human point of view to the one of an object. In OR you will be able to see and act in a virtual smart home with the capabilities and limitations of a specific object and listen to the invisible chatter that happens between networked things and the home.

“Objective Realities” is designed to be a multi-player/object experience where people can switch to an object centric life and interact with each other in their object version of self in the same virtual home. After ‘wearing’ one of the objects, you will be sweeping the floors like a cleaning robot, blowing



tilador ou passar de uma tomada para outra por fios elétricos. Robôs de limpeza podem se irritar com a bagunça dos Ventiladores, as Tomadas podem decidir ligar e desligar outros objetos para economizar energia e você decidirá se segue ou não as dicas da voz onipresente da Casa Inteligente.

Ao assumir as perspectivas de diferentes objetos, o visitante vivencia e ouve três histórias, três pontos de vista desta casa fictícia do futuro.

As histórias apresentadas em FILE são resultado de uma colaboração entre a automato.farm e o escritor de Ficção Científica, Bruce Sterling.

Como mudar a forma de pensar os objetos, uma vez que podemos nos transformar em um deles?

things around the house like a fan or moving from plug to plug across the electrical wires. Cleaning robots might get angry at Fans making a mess, Plugs can decide to switch on and off other objects to save energy and you can decide to follow or not the tips from the overlooking Smart Home voice.

By taking the perspectives of the different objects people will experience and listen to three stories, three point of views of this fictional future home. The stories presented at FILE are the result of a collaboration between automato.farm and the Science-Fiction writer Bruce Sterling.

How will we change the way we think about objects, once we can become one ourselves?

Créditos | Credits

Por | By: automato.farm

Roteiro | Screenplay: Bruce Sterling

Vozes | Voices: Regine Debatty, Jasmina Tesanovic, Bruce Sterling



BIO

automato.farm é um projeto coletivo de design e pesquisa com base em Xangai, integrado por Simone Rebaudengo, Matthieu Cherubini, Asad Datta e Lorenzo Romagnoli.

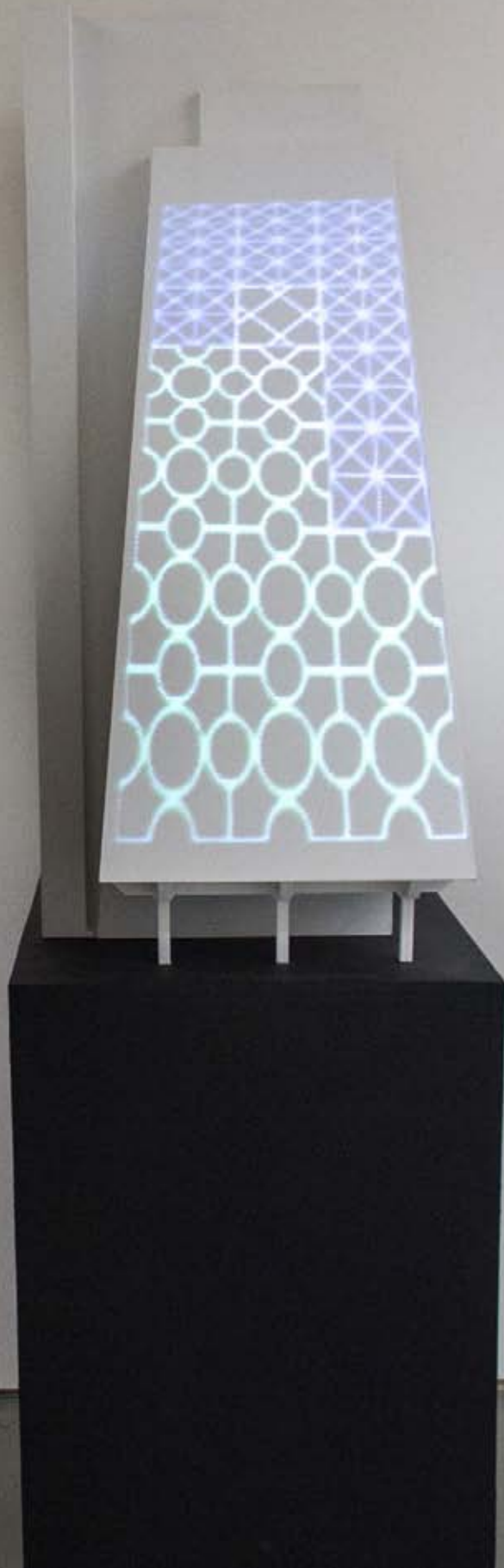
No laboratório, o grupo explora as implicações da automação e da inteligência das máquinas, que afetam nosso dia-a-dia com produtos reais e fictícios. O grupo iniciou seu trabalho, como coletivo, em 2015, combinando seus interesses de pesquisa em Ética de Algoritmos, Cibernética, Produtos Conectados e Interação Humano-Robô. Desenvolveram algoritmos éticos para carros que lidam com decisões complexas na estrada, criaram trabalhos futuros como um biproduto de máquinas treináveis, projetaram produtos politicamente tendenciosos, eletrodomésticos auto-vendáveis e dependentes de seu próprio uso, e muito mais. Automato.farm utiliza o design e a tecnologia como forma de aprofundar conhecimentos em algoritmos e comportamentos das máquinas a fim de investigar caixas-pretas complexas e torná-las mais transparentes.

Suas obras são expostas em importantes museus de arte e design e festivais como o Vitra Design Museum, ZKM, Bienal de Viena e no Sydney Museum of Applied Sciences, além de conferências e festivais internacionais como Resonate, NODE e Global Art Forum. Os artistas ensinam sobre a inteligência como novos materiais a serem moldados em universidades de todo o mundo e colaboram com empresas e instituições no pensar sobre o lado escuro e irônico do futuro.

automato.farm is a design and research collective based in Shanghai consisting of Simone Rebaudengo, Matthieu Cherubini, Saurabh Datta and Lorenzo Romagnoli.

In their practice they explore the implication of automation and machine intelligence leaking in the everyday through real and fictional products. They started working together as a collective in 2015, combining their research interests in Ethics of Algorithms, Cybernetics, Connected Products and Human Robot interaction.

They developed ethical algorithms for cars to deal with complicated decision making on the road, created future jobs that emerge as a bi-product of trainable machines, designed politically biased products, self-selling appliances addicted to their own use and more. Automato.farm uses design and technology as a way to dig deeper into algorithms and behaviors of machines, to look into complex black boxes and make them a bit more transparent.



Felix Hardmood Beck & Barkin Simsek

Augmented Architecture

Alemanha & Turquia | Germany & Turkey

Expor animações na fachada de Led do edifício FIESP-SESI é uma experiência verdadeiramente única para todos os envolvidos: aos moradores da cidade, representa um 'Super Outdoor' para identificar o local do FILE Festival, aos artistas de mídia, é uma tela em branco do tamanho enorme de um arranha-céu. Como parte inerente do FILE Festival e da exposição em si, "Augmented Architecture" oferece maior acesso às obras criadas: um modelo arquitetônico em pequena escala do edifício FIESP-SESI será ampliado através de projeção; assim, a instalação funciona como um meio de acesso dos visitantes ao acervo de animações criadas para festivais anteriores; obras comissionadas que podem servir como laboratório para desenvolvimentos futuros.

To display animations on the FIESP-SESI building's led facade is truly a unique experience for everyone involved: for city dwellers it serves as a 'Super Sign' that helps to identify the location of FILE Media Arts Festival, for media artists it becomes a blank canvas in the enormous size of a skyscraper. As inherent part of the FILE Media Arts Festival and of the exhibition itself the "Augmented Architecture" installation will give additional access to created artworks. A small scale architectural model of the FIESP building will be augmented through projection. As such the installation serves as a medium to give visitors access to an archive of former created animations of past festivals, actual curated works, and can serve as a test-bed for future developments.



BIO

Hardmood Felix Beck é Professor Adjunto de Design na New York University Abu Dhabi. Atua nas áreas de design, tecnologia e inovação e dirige o Laboratório de Tecnologias de Narrativa e Instalações Espaciais da NYUAD (NTSI-Lab).

Em seus projetos de pesquisa, Beck vislumbra sistemas e espaços, criando e implantando objetos e instalações inovadoras através de ferramentas do design e da engenharia. Desenvolve cenários, além de ser pioneiro em casos de uso sobre a interação de seres humanos, mídia digital e artefatos do mundo não-digital. Seu trabalho tem sido destaque em uma série de publicações de arte e design e está representado em várias exposições e festivais internacionais de design.

Beck mora com a família nos Emirados Árabes Unidos.

Felix Hardmood Beck is Assistant Professor of Design at New York University Abu Dhabi. He works in the fields of design, technology and innovation. He is Director of NYUAD's Lab for Narrative Technologies and Spatial Installations (NTSI-Lab).

In his research projects he envisions systems and spaces, and creates and deploys innovative objects and installations through design and engineering tools. He develops scenarios and pioneers use-cases for the interaction of humans, digital media and artifacts of the non-digital world. His work has been featured in a range of art and design publications and has gone on to several exhibitions and international design festivals.

He lives with his family in the United Arab Emirates.



Barkin Simsek é estudante de Engenharia Elétrica na New York University Abu Dhabi, com graduação prospectada para 2021. Ele se interessa pela criação de designs que possam sustentar o desenvolvimento da comunidade ao oferecer inovação, pensamento criativo e crítico. Possui vários interesses incluindo CAD, eletrônicos, robótica, aviação, e programação de computadores. É um entusiasta da reciclagem, continuando sua pesquisa no projeto “Precious Plastic” (Plástico Precioso) como uma parte do Lab NYUAD’s para Narrativas Tecnológicas e Instalações Espaciais. Seu interesse em CAD para o mundo físico, o fez criar modelos e protótipos que foram exibidos em diversas exposições e festivais de design. Atualmente, está focado no design de modelagem por injeção, e atua como peça chave na produção de máquinas para reciclagem de plásticos.

Barkin Simsek is an Electrical Engineering student at New York University Abu Dhabi, projected to graduate in 2021. He is interested in creating designs that surround the ideas that will sustain the development of the community by offering innovation, critical and creative thinking. He has various interests including computer-aided design, electronics, robotics, aviation, and computer programming. He is enthusiastic about recycling that he continues his research in the Precious Plastic project as a part of NYUAD’s Lab for Narrative Technologies and Spatial Installations (NTSI-Lab). His interest in computer-aided design for the physical world, made him build various models and prototypes which have been featured in several exhibitions and design festivals. Now, he is focused on designing plastic injection molds, and he plays a key role in the production of the plastic recycling machines.



Frank Kolkman & Juuke Schoorl

Outrospectre

Holanda | The Netherlands

“Outrospectre” é uma proposta experimental para dispositivos médicos que visa conciliar as pessoas com a morte através da simulação de experiências fora do corpo. Na área da saúde, grande parte dos esforços e pesquisas se concentram na manutenção da vida. O medo e a experiência da morte é um tema frequentemente negligenciado. Pesquisas recentes da (para) psicologia, no entanto, sugerem que a sensação de flutuar fora do próprio corpo, com o recurso da tecnologia de realidade virtual, pode ajudar a reduzir a ansiedade da morte. “Outrospectre” explora a possível aplicação destes resultados em ambiente hospitalar, a fim de ajudar o paciente terminal a aceitar a própria morte com mais tranquilidade.

Este projeto investiga questões não respondidas sobre a mortalidade e o “fim da vida”.

“Outrospectre” is an experimental proposal for a medical device aimed at reconciling people with death through simulating out-of-body experiences. In healthcare the majority of efforts and research focus on keeping people alive. The fear and experience of death is a mostly neglected topic. Recent (para) psychological research, however, suggests that the sensation of drifting outside of one’s own body using virtual reality technology could help reduce death anxiety. “Outrospectre” explores the possible application of these findings in hospital surroundings where it could help terminal patients accept their own mortality with more comfort.

This project investigates unanswered questions about mortality and ‘end of life’.

Créditos | Credits

Em colaboração com | In collaboration with: Juuke Schoorl

Desenvolvimento de software / Consultoria técnica | Software development / Tech consulting: Stef Tervelde

Consultoria técnica | Tech consulting: Pim Kolkman

Moldagem de silicone | Silicone molding: Inge Venderbosch

Usinagem CNC | CNC-machining: Leo Kolkman

“Outrospectre” foi generosamente apoiada pela AFK (Amsterdam Fund for the Arts) e desenvolvida no âmbito de uma Oferta 3 em 1, em colaboração com: Waag Society (Creative Care Lab), Makersvity Amsterdam & Vrolijk Museum.

“Outrospectre” was generously supported by the AFK (Amsterdam Fund for the Arts) and was developed within the scope of a 3PackageDeal in collaboration with: Waag Society (Creative Care Lab), Makersvity Amsterdam & Museum Vrolijk



BIO

O holandês **Frank Kolkman** é designer crítico, artista e pesquisador; interessado em separar as implicações socioeconômicas, éticas e estéticas das tecnologias atuais e futuras. Seu trabalho abrange dispositivos experimentais, protótipos críticos e instalações interativas que abordam temas contemporâneos sobre o acesso tecnológico e a adoção. Projetos recentes incluem um simulador Fora-do-Corpo, um robô de cirurgia “Faça Você Mesmo” e um kit de exame de drogas.

Frank é bacharel em Design de Produto pela ArtEZ Institute of the Arts Arnhem, possui mestrado em Design de Interação pela Royal College of Art. Além de exposições, palestras e aulas a nível internacional, comanda um estúdio independente de pesquisa e design em Arnhem[NL] – em frequente colaboração com sua parceira, Juuke Schoorl.

Frank Kolkman is a dutch-born critical designer, artist and researcher interested in unpicking the socio-economical, ethical and aesthetic implications of current and near-future technologies. His work spans across experimental devices, critical prototypes and interactive installations that address contemporary issues of technological access and adoption. Recent projects include an Out-of-Body simulator, a DIY surgery robot and a domestic drugscreening kit.

Frank holds a bachelors degree in Product Design from ArtEZ institute of the Arts Arnhem as well as a masters degree in Design Interactions from the Royal College of Art. Alongside exhibiting, speaking and teaching internationally he runs an independent design and research studio currently based in Arnhem[NL] – in which he often collaborates with his partner Juuke Schoorl.



Juuke Schoorl graduou-se no departamento de Fotografia do Royal College of Art, em Haia (Países Baixos) em 2014. Como artista, explora as fronteiras entre o natural e o artificial. Ao traduzir essas descobertas em imagens e filmes visualmente emocionantes, procura enfatizar as qualidades sensuais inerentemente presentes em princípios científicos e na tecnologia moderna. Na tentativa de surpreender o público, de preferência sem o uso de manipulação digital, sua obra baseia-se em grande parte na experimentação prática. Opta por questionar a capacidade física de materiais, objetos e pessoas a fim de transformar sua aparência. Desta forma, os aliena de seu contexto habitual e desafia nossos conceitos da realidade.

Além de comandar seu próprio estúdio em Arnhem(NL) – colabora com frequência em projetos com seu parceiro, Frank Kolkman.

Juuke Schoorl graduated from the Photography department at the Royal College of Art in The Hague (NL) in 2014. As an artist she explores the borders between the natural and the artificial. By translating these explorations into visually exciting images and film, she attempts to emphasize the sensual qualities inherently present in scientific principles and modern day technology. In trying to surprise her audience, preferably, without the use of digital manipulation her work is usually based on a process of hands-on experimentation. She likes to question the physical capabilities of materials, objects and people in order to transform their appearance. Whereby alienating them from their usual context and challenging our existing concepts of reality.

Besides running her own studio from Arnhem(NL) – she often collaborates on projects with her partner Frank Kolkman.

LIGHT RING



Håkan Lidbo, Max Björverud & David Åhrström Light Pong

Suécia | Sweden

“Light Pong” é um jogo onde se disparam raios de luz uns nos outros. Diferentes caminhos de luz geram tons diferentes. A dificuldade aumenta quanto melhor se joga, com várias combinações de luz e som.

Encontre um jogador adversário. Pise nos seis hexágonos amarelos em cada lado. As regras não são definitivas, portanto, cabe ao visitante criar novas regras.

BIO

Håkan Lidbo é artista multidisciplinar, combinando arte, música e novas tecnologias para dar vida a novas ideias.

Björverud Max explora a área do som e da tecnologia. Entre suas obras estão instrumentos, instalações, ensaios e arte, abrangendo a maioria das áreas da mídia.

David Åhrström trabalha com arte audiovisual interativa, mapeamento de vídeo, controle de sensor e VJ-ing (criação e manipulação de imagens em tempo real).

Juntos, os três artistas são uma parte do espaço de co-working e coletiva de arte Rumtiden em Estocolmo, na Suécia, onde exploram novas expressões artísticas através da fusão de novas tecnologias.

“Light Pong” is a game where you shoot rays of light to each other. Different light paths generate different tones. The games levels up the better you play, with multiple light and sound combinations.

Find an opponent player. Step on the 6 yellow hexagons on each side. The rules are not definite so it’s up to the visitors to come up with new rules.

Håkan Lidbo is a multidisciplinary artist, combining art, music and new technologies to bring new ideas to life.

Max Björverud is in the process of exploring the field of sound and technology. Works include instruments, installations, experiments and art covering most fields within media.

David Åhrström works with interactive audiovisual art, video mapping, sensor control and VJ-ing.

Together the three artists are a part of the co-work space and art collective Rumtiden in Stockholm, Sweden where they explore new artistic expressions by merging new technologies.



LIGHT PONG





Josefin Lindebrink

Habitat

Suécia | Sweden

“Habitat” examina temas do desenvolvimento como processo comunitário e solitário. Em especial, a maneira como a ação individual ecoa e afeta todos os membros de uma comunidade, enquanto que aquele estado da comunidade condiciona as ações de cada um de seus membros. O participante se deita sobre uma estrutura que oscila em resposta ao ‘feedback’ biológico de seu ocupante. Conforme outros participantes ocupam a estrutura, são adicionados ao circuito de retorno dos outros, criando uma identidade temporária de colmeia. Durante todo o período de exposição, “Habitat” trabalhará para alcançar um equilíbrio sustentável, um todo relaxante ou tenso da soma de suas partes.

No entanto, uma mudança consciente no comportamento de cada participante resultará numa evolução do ambiente.

“Habitat” explores themes of development as both a solitary and communal process. Specifically how individual action ripples out to affect all of the members of a community while that state of the community conditions the actions of individual members. The participant lie on a structure that oscillates in response to biofeedback from its occupant. As other participants occupy their own structure, they are added to the others’ feedback loop, creating a temporary hive identity. Throughout the exhibition period, “Habitat” will work to achieve a sustainable balance, a restful or tense whole from the sum of its parts.

Yet a conscientious change of behavior by individual participants will result in an evolution of the environment.

Créditos | Credits

Assessoria técnica e programação adicional | Technical advisor and additional programming: Simon Fransson

Assessoria técnica, construção e design | Technical advisor, construction and design: Jacob Andersson



BIO

Josefin Lindebrink (nascida em 1986, Estocolmo, Suécia) é artista sonora, pesquisadora e educadora que atua na interseção entre arte e ciência. Com particular interesse pelas estruturas de ambientes habitados, seu trabalho se concentra nas ligações entre sensação háptica/auditiva e experiências compartilhadas da vida no século XXI.

Sua obra foi exibida em vários espaços de exposição e performance na Europa, Estados Unidos, Ásia e Australásia. Atualmente, preside a Fylkingen New Music and Intermedia Art.

Josefin Lindebrink (born 1986, Stockholm, Sweden) is a sound artist, researcher and educator active in the intersection between art and science. With a particular interest in existing structures of lived environments, her work focuses on connections between auditory/haptic sensation and shared experiences of being in the 21st century.

Her work has been presented at various exhibition and performance spaces in Europe, the United States, Asia and Australasia. She is the current chair person of Fylkingen New Music and Intermedia Art.

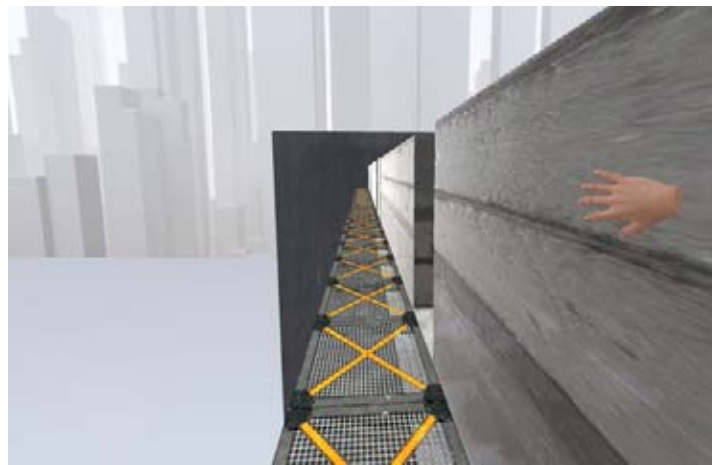




Keigo Matsumoto, Yohei Yanase, Takuji Narumi & Yuki Ban

Unlimited Corridor

Japão | Japan



“Unlimited Corridor” é um sistema de VR que permite a experiência de percorrer um vasto mundo virtual num espaço físico estreito, manipulando a percepção espacial. Esta obra utiliza uma técnica chamada andar visual-háptico redirecionado que utiliza a incerteza da percepção espacial humana e a interação entre visão e senso háptico.

Apesar de andar sobre um arco circular com raio de apenas três metros em espaço real, a técnica permite que os participantes experimentem uma caminhada em linha reta ao tocar paredes planas no espaço VR. Esta experiência é uma oportunidade de intuir que a percepção espacial construída a partir de nossos sentidos é relativa e incerta.

“Unlimited Corridor” is a VR system that enables you to experience walking around a vast virtual world in narrow physical space by manipulating spatial perception. This work uses the technique called visuo-haptic redirected walking that utilizes the uncertainty of human spatial perception and the interaction between vision and haptic sense.

By using this technique, despite walking on a circular arc with only a three-meter radius in a real space, participants can experience a straight walk while touching flat walls in a VR space. This experience will be an opportunity to intuition that the spatial perception built from our senses is relative and uncertain.



BIO

Keigo Matsumoto é Ph.D na Escola de Graduação em Informação Ciência e Tecnologia da Universidade de Tokyo. Estuda a manipulação perceptiva do espaço e cria instalações interativas usando truques de percepção; participou de exposições no Japão e exterior.

Prof. Dr. **Takuji Narumi** é professor da Escola de Graduação em Informação Ciência e Tecnologia da Universidade de Tokyo. Seus interesses de pesquisa incluem a modificação perceptiva e o aprimoramento humano com a realidade virtual e tecnologias de realidade aumentada.

Inventou um novo mostrador háptico, mostrador olfatório, de sabor e de saciedade utilizando interações intermodais.

Keigo Matsumoto is Ph.D. Graduate School of Information Science and Technology Studies at the University of Tokyo. He is studying space perceptual manipulation. He creates interactive installations using perception tricks and displays them at home and abroad.

Prof. Dr. **Takuji Narumi** is a lecturer at the Graduate School of Information Science and Technology, the University of Tokyo. His research interests broadly include perceptual modification and human augmentation with virtual reality and augmented reality technologies.

He invented a novel haptic display, olfactory display, taste display and satiety display by utilizing cross-modal interactions.



Yohei Yanase é promotor de produto na Unity Technologies Japan e pesquisador visitante no Centro de Pesquisa de Ciência e Tecnologia Avançada, da Universidade de Tókyo. Faz uso da experiência em design de games, além de estudar criação de conteúdo utilizando conhecimento acadêmico.

Dr. **Yuki Ban** é professor adjunto na Escola de Engenharia da Universidade de Tókyo. Estuda tecnologia de conversão da percepção, a qual manipula a percepção de espaço, objeto e corpo através da interação entre o visual e o háptico.

Yohei Yanase is a product evangelist at the Unity Technologies Japan and a visiting researcher at Research Center for Advanced Science and Technology, The University of Tokyo. He takes advantage of the experience of game design and is studying content creation using academic knowledge.

Dr. **Yuki Ban** is an assistant professor at the Graduate School of Engineering at the University of Tokyo. He studies perception conversion technology which manipulates the perception of space, object, and body by using the interaction between visual and haptics.



Ludmila Rodrigues

Polytope

Brasil & Holanda | Brazil & The Netherlands

“Polytope” é uma construção leve e articulada, que convida o público a uma experimentação espaço-corporal. Estrutura rígida e ao mesmo tempo maleável. Vazia, no entanto, ocupa espaço. Volumes que se justapõem e se recombina a partir da interação com o público.

Na geometria elementar, polytope (polítopo) é a região resultante da interseção de vários semi-espacos, e que pode ocupar n-dimensões. A obra propõe um jogo de relações intercambiantes no espaço e tempo, ganhando contornos performáticos.

O movimento provocado na escultura, por sua vez, influencia o corpo do visitante, numa coreografia de mão dupla. Deste diálogo emergem formas múltiplas de agir, reagir, mover-se e expressar-se. Pequenos gestos podem gerar transformações ampliadas.

Créditos | Credits

Concepção | Concept: Ludmila Rodrigues

Design de som | Sound design: Rob Bothof

Apoio | Support: Stroom Den Haag

BIO

Ludmila Rodrigues (Rio de Janeiro, 1979) é artista, cenógrafa e às vezes performer, trabalhando entre a arte cinética, a arquitetura e a intervenção social. Ela investiga o afeto, a experiência corporal e a propriocepção (senso de movimento), através do tato, e cria espaços, situações e instrumentos que envolvam a plateia. A artista busca estratégias lúdicas para provocar a consciência tanto individual, quanto coletiva. Sua obra desenvolve diálogos com o corpo da plateia, onde todos se tornam atores. Formada em Arquitetura e Urbanismo (UFRJ), ArtScience (KABK, Holanda), mestrado pelo departamento Art Sense(s) Lab (PXL/Bélgica). Também praticou várias danças e artes marciais. Vive na Holanda desde 2009.

“Polytope” is a lightweight, tractable structure that engages the visitor in a space-bodily investigation. It is rigid and at the same time, tractable. A void which takes space. Its volume is juxtaposed and re-arranged through the action of the visitor.

In elementary geometry, a polytope is a region, resulted from the intersection of half-spaces, and it may exist in any general number of dimensions. The work proposes relations in space and time, raising a sense of performance.

The movement provoked in the sculpture, in turn, influences the body of the visitor, in a mutual choreography. In this interplay, multiple forms of action, reaction, motion and expression emerge. Subtle gestures may create amplified transformations.

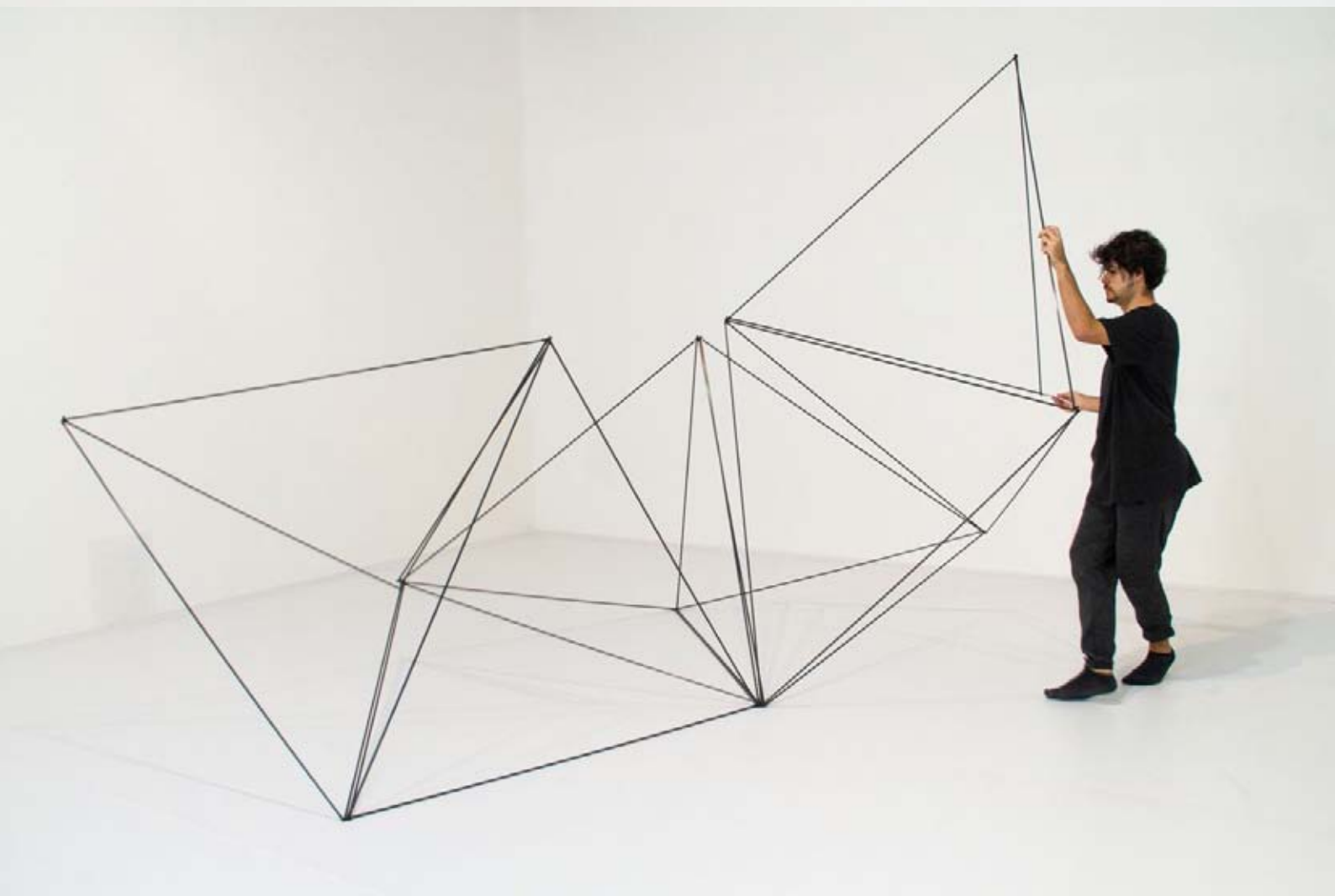
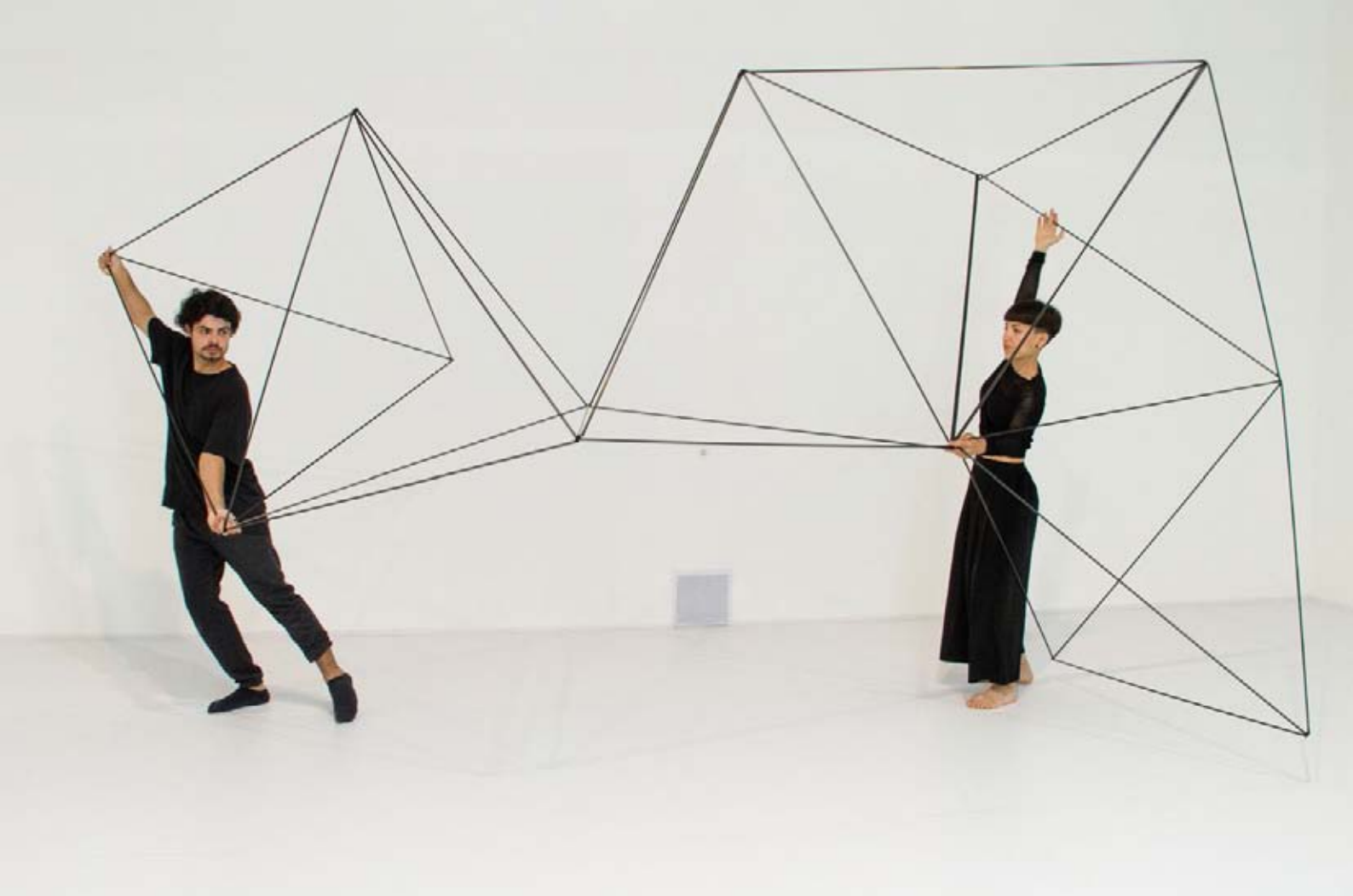
www.ludmilarodrigues.nl

www.robbothof.com

www.stroom.nl

Ludmila Rodrigues (Rio de Janeiro, 1979) is an artist, scenographer and sometimes performer; operating in the fields of kinetic art, architecture and social intervention. She investigates affect, bodily experience and proprioception (sense of move) through the touch, creating spaces, situations and devices to engage with the audience. Rodrigues deploys playful strategies to trigger both individual and social awareness. Her works unfold a corporeal dialogues with the public, where everyone becomes an actor. She has a bachelor degree in Architecture and Urban Planning (UFRJ/Brazil); in Arts by the ArtScience Interfaculty (KABK, The Hague) and a Master in Arts by the Art Sense(s) Lab (PXL/Belgium). She has also learned some dance and martial arts. Based in The Hague, Netherlands, since 2009.





AFTER EDEN



Mélanie Courtinat, Salomé Chatriot & Iseult Perrault

After Eden

França | France

“After Eden” é uma instalação interativa que utiliza a realidade aumentada em pinturas acrílicas com o objetivo de dissolver fronteiras entre as formas digitais e clássicas de expressões artísticas. Jardins luxuosos florescem na arte de Iseult Perrault, enquanto que a realidade aumentada é apenas um pequeno passo para que ganhem vida. Formas, criaturas e sons lúdicos estão escondidos entre as plantas, secretamente esperando que o espectador os encontre. Embora a vegetação pareça densa e impenetrável à primeira vista, cada visitante é convidado a fazer uma viagem nesta selva viva através da realidade aumentada, uma ferramenta que permite novos níveis de realidade e compreensão.

“After Eden” ilustra a utopia de uma nova e divertida forma de paraíso visual; um espaço exuberante que contém ao mesmo tempo surpresa e perigo.

Mesclando o virtual e o real, a obra une duas mídias muito diferentes e sublinha a atemporalidade da pintura. Sem nenhuma surpresa, foi inspirada pelas representações (não)idílicas do Éden na história da arte clássica [“O Jardim das Delícias”, de Hieronymus Bosch, ou A Porta do Inferno, de Rodin, por exemplo]. De certa forma, ecoa às teorias do século XVI sobre visão, matemática e perspectiva, regendo nossas realidades diárias e ganhando vida através de novas tecnologias.

“After Eden” is an interactive installation using augmented reality on acrylic paintings, aiming to blur the boundaries of digital and classic forms of artistic expressions. Luxurious gardens bloom and flourish on Iseult Perrault’s artwork, and augmented reality is just a little step further allowing them to come to life. Playful shapes, creatures and sounds are hidden between the plants, secretly waiting for the spectator to find them. Whilst the vegetation seems dense and impenetrable at first sight, each visitor is invited to take a journey into this vivid jungle through augmented reality, a tool that allows new levels of reality and understanding.

“After Eden” illustrates the utopia of a new and playful form of visual paradise; a luxuriant space which contains both surprise and danger.

By merging the virtual and the real, it brings two very different mediums together and underlines the timelessness of painting. With no surprise, it was inspired by the (un)idyllic representations of Eden in classical art history [The Garden of Earthly Delights of Hieronymus Bosch or The Gates of Hell of Rodin for exemple]. In a way, it echoes back to the 16th century theories about vision, mathematics and perspective which rule our daily realities brought to life by new technologies.



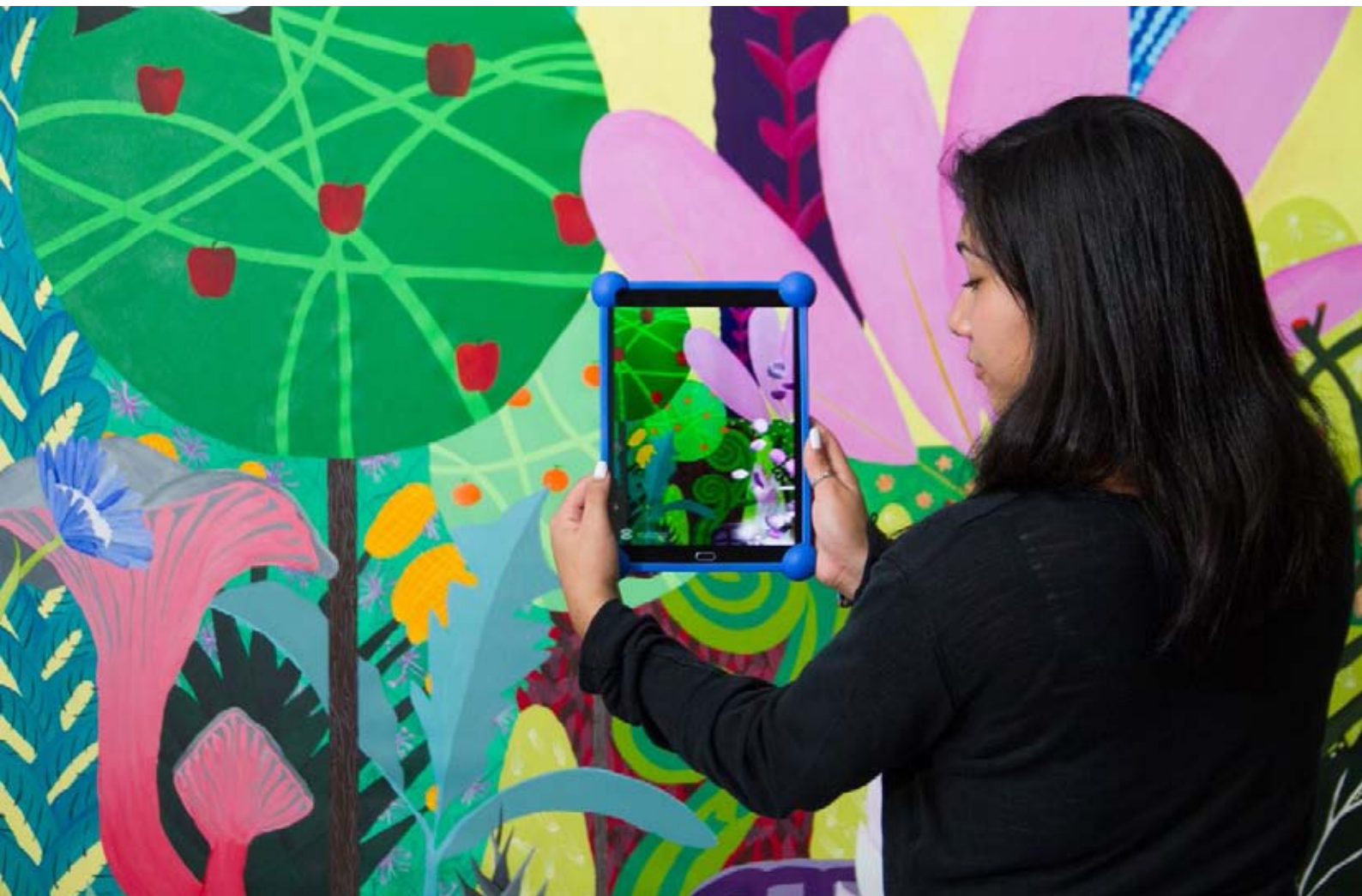
BIO

As três artistas se conheceram em Lausanne enquanto estudavam na prestigiada escola de arte suíça Ecal. Encontraram a oportunidade de trabalhar juntas durante um workshop do designer Andreas Gysin. As duas artistas digitais se inspiraram na série de quadros de Lseult e sua abordagem específica de incluir o espectador em seu mundo fantasmagórico. Trabalham juntas até hoje em Paris, onde moram.

Mélanie Courtinat é designer de interação de mídia baseada em Paris. Graduada pela ECAL, foi co-fundadora do estúdio PastorPlaczek em 2017. Sua obra e pesquisa concentram-se em novas mídias como realidade virtual e vídeo games, questionando a própria mídia e prototipando seu futuro.

The three artists met in Lausanne during their studies at the prestigious swiss art school Ecal. They seized the opportunity of working together during a workshop with the designer Andreas Gysin. The two digital artists got inspired by Lseult's series of paintings and her specific approach of including the spectator in her fantasmagoric world. They still work together in Paris, where they live.

Mélanie Courtinat is a Paris-based media interaction designer. She graduated from ECAL and co-founded the studio PastorPlaczek in 2017. Her work and research focuses on new media like virtual reality and video games, questioning the medium itself and prototyping its future.



Iseult Perrault (nascida em 1993), reside e trabalha em Paris, França. Produz narrativas visuais recolhendo imagens online e da vida real e misturando essas realidades. Embora presentes no imaginário coletivo, os temas pesquisados ressoam com seus encontros, sejam eles reais ou digitais. O processo conduz a artista à produção de elementos embudados em suas próprias histórias: espaços fictícios de exposição, volumes cujas perspectivas parecem desmoronar, paredes verdes, peixes caminhando sobre suas cabeças...

Design de Interação freelancer e artista digital, **Salomé Chatriot** é formada pela Ecal em Mídia & Design de Interação. Sua prática oscila entre a construção de instalações físicas e a criação de ambientes virtuais que tomam forma em fotografia 3D, vídeo, realidade virtual e realidade aumentada. Apresentou sua obra de Paris a São Francisco, passando por Londres, Genebra e Milão e contribuiu para várias publicações em revistas especializadas.

Iseult Perrault (born 1993) works and lives in Paris, France. She produces visual narratives by collecting the images online and in real life, and mixing realities. Although relying on the collective imaginary, the topics researched resonate with her encounters whether real or digital. The process leads her to produce compositions embedded with their own stories: fictional exhibition spaces, volumes whose perspectives seem to collapse, green walls, fish walking on its head...

Freelance Interaction designer and digital artist, **Salomé Chatriot** graduated from Ecal in Media & Interaction Design. Her practice oscillates between building physical installations and creating virtual environments that are taking shape in 3D photography, video, augmented or virtual reality. She exhibited her work from Paris to San Francisco passing by London, Lausanne and Milan and contributed for several magazine publications.

Özge Samanci & Gabriel Caniglia

You are the Ocean

Estados Unidos | United States

Esta instalação interativa permite ao público controlar um oceano simulado digitalmente usando apenas suas ondas cerebrais. Mar calmo e tempestades são alimentados com os pensamentos do espectador; o simples ato de concentração pode evocar uma ventania ou o sol. O participante controla intencionalmente seu pensamento enquanto é rodeado pela consequência ampliada do pensamento. O participante usa um fone de ouvido EEG (eletroencefalografia) que mede seus níveis aproximados de atenção e meditação através das ondas cerebrais. O nível de atenção afeta a tormenta: quanto maior a concentração, mais as ondas e nuvens aumentam; ao acalmar a mente, o sujeito tem o poder de criar um oceano calmo.

A relação da humanidade com o mundo natural é complexa. O ser humano possui um sistema nervoso e percebe um limite ilusório entre seu corpo e o resto do mundo. Um gole de água que bebemos esteve alguma vez no oceano, uma nuvem, uma planta. Um átomo em nosso corpo tem a idade de bilhões de anos, proveniente de estrelas que morreram, e cada átomo

This interactive installation allows participants to control a digitally simulated ocean using only their brainwaves. Calm seas and storms alike are powered by the viewer's thoughts; the sheer act of concentration can conjure a squall or sunshine. Participants intentionally control their thinking while surrounded by the magnified consequence of their thoughts. A participant wears an EEG (electroencephalography) headset that measures her approximate attention and meditation levels via brainwaves. Attention level affects storminess: with higher concentration, the waves get higher and the clouds thicken. By calming her mind, the subject can create a calm ocean.

Humanity's relationship with the natural world is complex. Humans have a nervous system and perceive an illusionary boundary between their bodies and rest of the world. A sip of water we drink was once in the ocean, a cloud, a plant. An atom in our body is billions of years old, coming from dying stars, and each atom has been a part of so many



foi uma parte de tantas coisas: poeira estelar, terra, mar, nuvens, ar, seres unicelulares, peixes, insetos, aves. Este conceito aparece em diferentes versões nas cosmologias indígenas, no misticismo Sufi, na teoria do Big Bang e na história da evolução. “You are the Ocean” é um lembrete de que nossa presença e pensamento têm impacto direto sobre o planeta. Como bem expressa Donna Haraway, os seres humanos não são superiores a qualquer ecossistema e existem em uma teia interligada a todos os ecossistemas como uma extensão do planeta.

things: stardust, soil, sea, clouds, air, single-cell life, fish, bugs, birds. This concept appears in different versions of indigenous cosmologies, Sufi mysticism, Big Bang theory and the history of evolution. “You are the Ocean” is a reminder that our presence and thinking have a direct impact on the planet. As Donna Haraway articulates, humans are not superior to any ecosystem and they exist in the intertwined web of all ecosystems as an extension of the planet.

Créditos | Credits

Código e Implementação de Software | Coding and implementation: Gabriel Joseph Caniglia

Vídeo | Video: Deborah Libby

Assistente de vídeo | Video Assistance: Jesseca Simmons

Participantes no vídeo | Participants in the video: Nevo I. Shinaar, Lea A. Rodbarry

Agradecimentos | Thanks:

Northwestern University, Adam Robert Snyder, URAP Northwestern, Peter J Civetta, Brandon Grill, Brian L Perkinson, Gabriel Caskey, Department of Radio/Television/Film, Department of Art Theory and Practice, Kyle Henry, Stephan Moore, Hamid Naficy, Josh Ippel, Matthew Edward Martin.



BIO

Özge Samanci, artista gráfica e escritora, é professora associada na Escola de Comunicação da Northwestern University. Completou seu PhD em mídia digital no Instituto de Tecnologia da Geórgia. De 2009 a 2011, foi Bolsista de Pós-Doutorado Andrew Mellon na Universidade da Califórnia, em Berkeley. Durante o outono de 2017, foi bolsista da Holtzbrinck Artes Visuais na American Academy em Berlim.

A recente instalação de Samanci “You are the Ocean”, será exibida no Currents New Media, FILE Festival e na SIGGRAPH Art Gallery. Suas instalações interativas foram exibidas internacionalmente, incluindo: FILE festival, no Tech Museum of Innovation, em San José, WRO Media Art Bienal, Athens International Festival of Digital Arts e New Media, ISEA (International Symposium on Electronic Art), entre outros. Seu romance gráfico autobiográfico “Dare to Disappoint” (Farrar, Straus e Giroux, 2015), recebeu críticas literárias do New York Times, Guardian,

Özge Samanci, a media artist and graphic novelist, is an associate professor in Northwestern University’s School of Communication. She completed her PhD in digital media at the Georgia Institute of Technology. From 2009 to 2011, she was an Andrew Mellon Post-doctoral Fellow at the University of California, Berkeley. During Fall 2017 she was Holtzbrinck Visual Arts Fellow at the American Academy in Berlin.

Samanci’s recent installation “You are the Ocean” will be exhibited at Currents New Media, FILE festival, and SIGGRAPH Art Gallery. Her interactive installations have been exhibited internationally, including at FILE Festival, The Tech Museum of Innovation in San Jose, WRO Media Art Biennial, Athens International Festival of Digital Arts and New Media, ISEA (International Symposium on Electronic Art) among others. Her autobiographical graphic novel Dare to Disap-

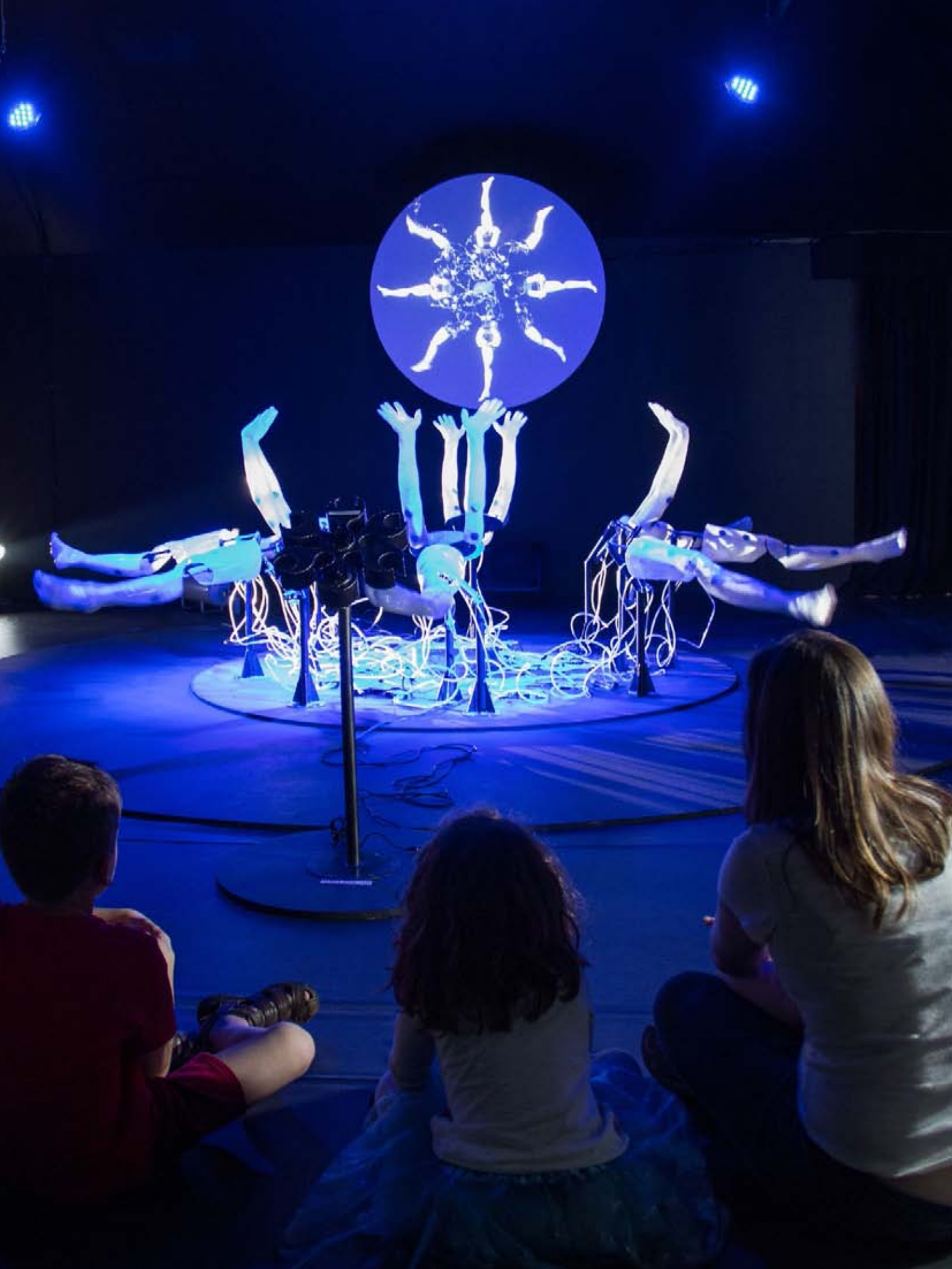


Slate, New Republic, Publishers Weekly, Kirkus, Daily Beast, além do Smithsonian, entre outros; foi traduzida para o coreano, holandês, turco, italiano e romeno.

Gabriel Caniglia estuda Ciência Cognitiva e Ciência da Computação na Northwestern University. Seus interesses residem na interação humano-computador e nas tecnologias imersivas. Quando fora da sala de aula, trabalha no “The Garage”, o centro da Northwestern para empreendedorismo e inovação, onde gerencia o Makerspace e o Laboratório de RV/RA. Também integra a equipe de Engenharia Industrial que fornece sistemas de visualização de dados a maratonas e outras provas de enduro. Lidera a programação e montagem da instalação artística “You are the Ocean”.

point (Farrar, Straus and Giroux, 2015) was reviewed in the New York Times, Guardian, Slate, New Republic, Publishers Weekly, Kirkus, Daily Beast, and the Smithsonian, among others, and has been translated into Korean, Dutch, Turkish, Italian, Romanian.

Gabriel Caniglia studies Cognitive Science and Computer Science at Northwestern University. His interests lie broadly in human-computer interaction and immersive technologies. He spends his time outside of class working at The Garage, Northwestern's center for entrepreneurship and innovation, where he manages the Makerspace and VR/AR Lab. He is also part of an Industrial Engineering team that provides a data visualization system to marathons and other endurance events. He is the programming and implementation lead for the art installation, “You are the Ocean”.



Peter William Holden

Arabesque

Alemanha | Germany

“Arabesque” é uma obra de arte cinética, com raízes no Frankenstein, de Mary Shelley, e no laboratório alquímico. Composto por moldes, em tamanho real, de partes do corpo humano (a propósito, moldes do corpo do próprio artista), estas entidades translúcidas expõem seus mecanismos robóticos internos para o mundo. Enquanto que a fiação/tubulação é uma expressão estética consciente, assimilada na obra a fim de conferir linhas caóticas de forma abstrata, ela contrasta intensamente com a simetria do corpo.

Quando em movimento, “Arabesque” torna-se uma performance em tempo real e pode ser observada a partir de uma infinidade de ângulos, revelando um caleidoscópio de belos padrões e formas criadas a partir da figura humana.

“Arabesque” is a kinetic art work with its roots in Mary Shelley’s Frankenstein and the alchemist’s laboratory. Composed of life sized cast human body parts (incidentally casts of the artist’s own body) these translucent entities expose their internal robotic mechanisms to the world. While the wiring/tubing is a conscious aesthetic expression assimilated into the artwork to bring chaotic lines of abstract form, which contrasts heavily with the organized symmetry of the body parts.

When in motion “Arabesque” becomes a time-based performance and can be viewed from a multitude of angles, revealing a kaleidoscope of beautiful patterns and shapes created from the human form.

Créditos | Credits

Fotos | Photos: Medial Mirage / Matthias Möller

* A Gardner Denver como pioneira no fornecimento de produto de ar comprimido, vácuo e sopro tem orgulho em apoiar as obras do artistas Peter William Holden.

* Gardner Denver as a pioneer in the supply of compressed air, vacuum and blow products is proud to support the works of artists Peter William Holden.

BIO

Interessa-me explorar maneiras de dissolver as fronteiras entre o cinema e a escultura. Em pesquisas recentes sobre o tema, utilizo computadores combinados a elementos robóticos para criar esculturas cinéticas como mandalas. Considero essas esculturas cinéticas um meio de trabalho e apenas uma etapa na busca do que acredito ser o verdadeiro ponto focal de minha obra. Esse ponto são as animações efêmeras – coreografias criadas quando as esculturas estão em movimento.

I’m interested in exploring ways to dissolve the boundaries between cinematography and sculpture. In my recent investigations of this theme I’ve been working with computers combined with robotic elements to create mandala like kinetic sculptures. I consider these kinetic sculptures to be the medium I work with and just a necessary step to achieve what I believe is the true focal point of my work. That focal point being the ephemeral animations — choreographies that are created when these sculptures are in motion.

MOODS

PHOTOGRAPHY





Peter William Holden

Vicious Circle

Alemanha | Germany

Inspirada na “Revolução Industrial” e nas mudanças que ela causou no desenvolvimento humano – um caminho que tem conduzido e conduzirá a humanidade tanto ao céu quanto ao inferno – busquei capturar o paradoxo desta dualidade, construindo uma máquina intimidante/brutalista.

“Vicious Circle” é a manifestação desse pensamento, uma máquina quase militarista em sua forma; com seu incansável movimento e ruído, a máquina desempenha o papel alheio e destemida de sua própria destruição ou da destruição ao redor. Talvez dance ao ritmo do progresso, mas também dança uma música diferente com seus braços estendidos.

“Vicious Circle” convida o observador à redenção, esperando alguém notar a beleza de seus movimentos. A ascensão e queda das mãos formam um enxame aglomerado, como pássaros em uma dança coreografada.

Inspired by the “Industrial Revolution” and the subsequent changes in human development brought about by that revolution. A path that has and will lead humanity to both heaven and hell. I wanted to try and capture the paradox of this duality by making an intimidating / brutalist machine.

“Vicious Circle” is the manifestation of that thought a machine almost militaristic in fashion. With its relentless movement and noise, this machine acts out its role oblivious and undaunted by either its own destruction or the destruction around it. Maybe, it dances to the beat of progress, but it also dances to a different tune with its outstretched arms.

“Virtuous Circle” beckons the observer for redemption hoping someone will notice the beauty contain within its motions. The rise and fall of the hands forming a swarm that flocks together like birds in a choreographed dance.

Créditos | Credits

Fotos | Photos: Medial Mirage / Matthias Möller

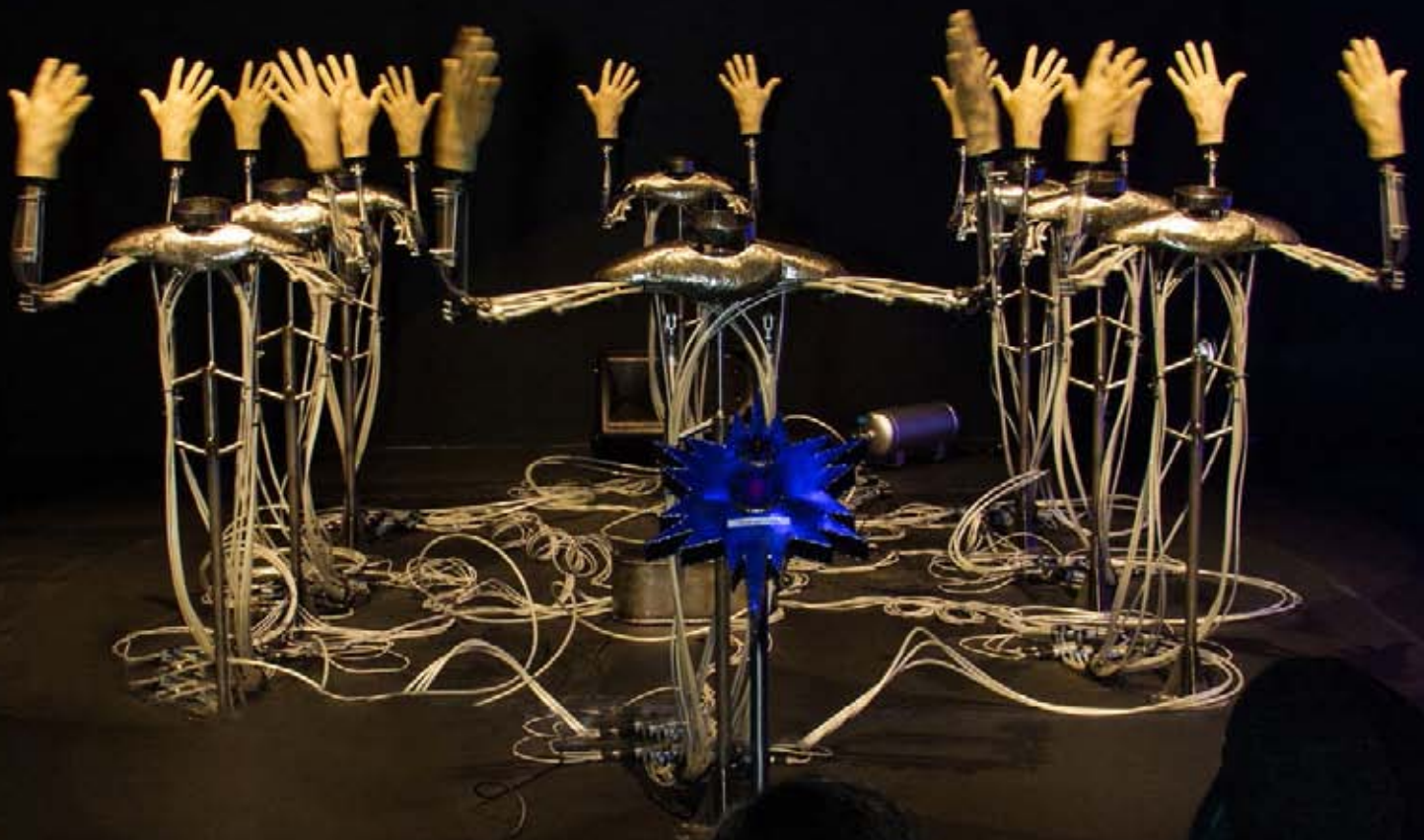
* A Gardner Denver como pioneira no fornecimento de produto de ar comprimido, vácuo e sopra tem orgulho em apoiar as obras do artistas Peter William Holden.

* Gardner Denver as a pioneer in the supply of compressed air, vacuum and blow products is proud to support the works of artists Peter William Holden.

BIO

Interessa-me explorar maneiras de dissolver as fronteiras entre o cinema e a escultura. Em pesquisas recentes sobre o tema, utilizo computadores combinados a elementos robóticos para criar esculturas cinéticas como mandalas. Considero essas esculturas cinéticas um meio de trabalho e apenas uma etapa na busca do que acredito ser o verdadeiro ponto focal de minha obra. Esse ponto são as animações efêmeras – coreografias criadas quando as esculturas estão em movimento.

I'm interested in exploring ways to dissolve the boundaries between cinematography and sculpture. In my recent investigations of this theme I've been working with computers combined with robotic elements to create mandala like kinetic sculptures. I consider these kinetic sculptures to be the medium I work with and just a necessary step to achieve what I believe is the true focal point of my work. That focal point being the ephemeral animations — choreographies that are created when these sculptures are in motion.







Salomé Chatriot

Distal Extension

França | France

O contexto global de difusão de dados pessoais e íntimos e os desafios a ela inerentes me permitiram abrir um debate sobre o setor médico contemporâneo e a evolução cognitiva relacionada ao desenvolvimento de novas tecnologias.

Esta máquina de Rube Goldberg mostra uma reação em cadeia semelhante ao percurso da respiração dentro do corpo humano graças à combinação de dispositivos eletrônicos e o input sensorial de uma pessoa. O espectador estende-se corporal e espacialmente graças à interação em tempo real de suas principais funções físicas vitais com o ambiente digital.

“Distal Extension” trata de confrontar as pessoas com os mesmos mecanismos cognitivos gerados pela realidade virtual. Em circunstâncias normais, o cérebro sabe os limites do corpo. Este processo se chama atri-

The global context of personal and intimate data diffusion and the associated challenges enabled me to open a discussion on the contemporary medical sector and on the cognitive evolutions linked to the development of new technologies.

This Rube Goldberg machine shows a chain reaction similar to the breath’s journey within the human body, thanks to the combination of electronic devices and a person’s sensory input. The spectator corporally extends himself spatially thanks to the real time interaction of his main vital functions with a physical and digital environment.

“Distal Extension” is about confronting people to the same cognitive mechanisms virtual reality generates. Under normal circumstances, the brain knows the limits of its body and this process is called

DISTAL EXTENSION

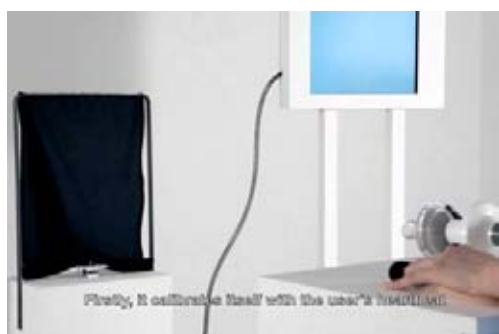
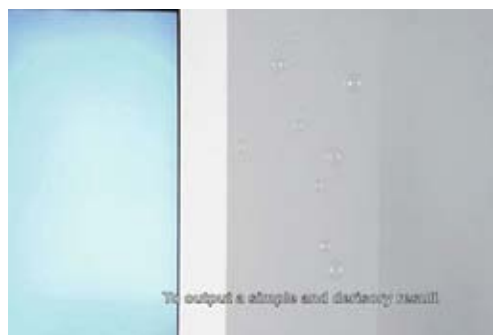


buição distal psicológica. O objetivo foi a construção de um ambiente de imersão física que, combinando elementos eletrônico e digitais, estendesse espacialmente os limites corporais do usuário sem o uso de RV, que interfere com a atribuição distal psicológica, oferecendo aos usuários novos recursos num mundo virtual. A máquina externaliza funções vitais através de movimentos, imagens digitais e sons mecânicos sob a forma de uma reação em cadeia que reproduz o caminho do oxigênio em nosso corpo. Pessoa e máquina se unem, da maneira como os transumanistas imaginaram a conexão de ambientes em seu tempo.

“Distal Extension” é uma crítica à forma como as pessoas consomem dados e uma projeção no espaço da intimidade do usuário através da externalização de suas próprias funções vitais.

distal psychology attribution. The goal was to build a physical immersive environment that combines electronic and digital elements to extend spatially the user’s corporal limits, without using VR which interferes with the distal psychology attribution by giving to the users new capabilities in a virtual world. The machine externalizes vital functions through movements, digital visuals and mechanical sounds in the form of a chain reaction that reproduces the journey of oxygen in our body. People and machine are merging together, in the way transhumanists imagined connected environments at their time.

“Distal Extension” is a criticism of the way people consume data, and a projection in space of the user’s intimacy through the externalization of his own vital functions.



BIO

Designer de Interação freelancer e artista digital, **Salomé Chatriot** é formada pela Ecal em Mídia & Design de Interação. Sua prática oscila entre a construção de instalações físicas e a criação de ambientes virtuais que tomam forma em fotografia 3D, vídeo, realidade virtual e realidade aumentada. Apresentou sua obra de Paris a San Francisco, passando por Londres, Genebra e Milão e contribuiu para várias publicações em revistas especializadas.

Freelance Interaction designer and digital artist, **Salomé Chatriot** graduated from Ecal in Media & Interaction Design. Her practice oscillates between building physical installations and creating virtual environments that are taking shape in 3D photography, video, augmented or virtual reality. She exhibited her work from Paris to San Francisco passing by London, Lausanne and Milan and contributed for several magazine publications.

AL EXTENSION



IG



Stella Speciali

Tangible Worlds

Suíça | Switzerland

“Tangible Worlds” é um experimento que proporciona uma experiência de imersão sensorial. A combinação de imagem, som e toque leva o usuário para além da simples observação, criando a sensação de imersão completa num universo paralelo. Intervimos neste novo universo ao tocá-lo.

A experiência tátil é fundamental, pois se torna o catalisador que muda todas as facetas da realidade virtual no qual o usuário é inserido. O que percebemos a partir do exterior não representa o que vivemos dentro do mundo virtual.

“Tangible Worlds” is an experiment that offers an experience of sensory immersion. The combination of visual, sound and touch leads the user beyond a simple observation, but create the feeling of a full immersion in a parallel universe. We intervene in this new universe by touching it.

The tactile experience is fundamental because becomes the catalyst, that change all the facets of the virtual reality in which the user's placed. What we perceive from the outside, doesn't represent what we live inside the virtual world.

Créditos | Credits

Liderado por | Lead by Alain Bellet, Gaël Hugo, Cyril Diagne, Christophe Guignard

Assistência por | Assisted by Tibor Udvari, David Roulin

ECAL/Bachelor Media & Interaction Design

University of Art & Design, Lausanne 2017

www.ecal.ch



BIO

A suíça **Stella Speziali** é Designer Interativa multidisciplinar e reside em Zurique. Depois de se formar na ECAL – Ecole cantonale d'art de Lausanne, deu continuidade aos estudos no Mestrado em Design de Interação na ZHDK – Escola Superior de Artes de Zurique. Desde 2015, se interessa por experiências imersivas, explorando a experiência espacial, manipulando a percepção e a relação entre toque, som, luz e espaço.

Stella Speziali is a Swiss multidisciplinary Interactive Designer living in Zürich. After graduating from ECAL – Ecole cantonale d'art de Lausanne she decided to pursue her studies with a Master in Interaction Design at ZHDK – Zürcher Hochschule der Künste. Since 2015 she is interested in immersive experiences where she try to explore the spatial experience, manipulating the perception and the relationship between touch, sound, light and space.





Bruno Martelli & Ruth Gibson

Man A VR

Reino Unido | United Kingdom

Ao examinar as relações entre figura e paisagem, colaboramos para descobrir novos espaços de atuação – o projeto “Man A” forma um ‘laboratório’ onde realizamos experiências com diferentes ideias em torno deste conceito, junto à captura de movimento, impressão em grandes formatos, realidade aumentada e, para esta obra, Realidade Virtual. “Man A VR” quer empurrar o espectador para dentro do ‘espaço de computador’ de nossos performers, cercado o observador com bailarinos coreografados. Um cocktail de camuflagem — escondendo, revelando, portando informações, perceptível, imperceptível, marcado, desmarcado, aparecendo, desaparecendo.

BIO

A dupla britânica de artes eletrônicas **Gibson/Martelli** faz simulações ao vivo usando: captura de movimento, modelos gerados por computador e uma gama de tecnologias, incluindo a Realidade Virtual. Obras de duração infinita são construídas dentro de mecanismos jogáveis, onde o som estereofônico aumenta a sensação de imersão. Brincando com a posição do eu, os artistas investigam conceitos de jogador, performer e visitante – entrelaçando figuras conhecidas de videogames com tradições artísticas de figuras e paisagens.

Examining relationships between figure & landscape, we collaborate to discover new performance spaces – the “Man A” project forms a ‘laboratory’ where we have been experimenting with a number of different ideas around this concept together with motion capture, large-format printing, augmented reality and for this piece Virtual Reality. “Man A VR” aims to push the viewer into the ‘computer space’ of our performers, surrounding the viewer with choreographed dancers. A cocktail of camouflage — hiding, revealing, information bearing, noticeable, unnoticeable, marked, unmarked, appearing, disappearing.

British electronic arts duo **Gibson/Martelli** make live simulations using performance capture, computer generated models and an array of technologies including Virtual Reality. Artworks of infinite duration are built within game engines where surround sound heightens the sense of immersion. Playfully addressing the position of the self, the artists examine ideas of player, performer and visitor – intertwining familiar tropes of videogames and art traditions of figure & landscape.

Studio APVIS

The new body VR

Holanda | Netherlands

Se as leis da física e da anatomia do corpo humano não se aplicam num mundo novo, que possibilidades haveriam para uma coreografia? Nesta primeira experiência, o Studio APVIS colabora com o coreógrafo Jack Timmermans (De Stilte, NL) e explora a parceria entre animador e coreógrafo. Além disso, questionamos o papel do visitante e da interação. Um novo vocabulário é criado, tanto para o coreógrafo quanto para o animador. Com um traje de captura de movimento, dois corpos dançantes foram digitalizados e, através do HTC Vive, o espectador é capaz de construir seu próprio corpo. Quando a música para, o corpo cai aos pedaços. A performance existe apenas uma vez, revelada a um único par de olhos. Uma experiência íntima em que o dançarino cerca o espectador. Apesar de ser apenas uma presença digital, ela pode tornar-se bastante intimidadora.

BIO

Somos o **Studio APVIS**, Holanda. Um estúdio de produção audiovisual que desenvolve projetos de documentário e animação há dez anos. Desde 2014, pesquisamos ativamente o potencial artístico da Realidade Virtual. Nosso objetivo não é traduzir a linguagem do cinema para a RV, mas sim usar a experiência espacial da instalação como seu núcleo. Nossas instalações são descritas como experiências artísticas. Nos concentramos em peças conceituais que transcendem as disciplinas e conectam as pessoas com a natureza surrealista desse meio. Colaboramos com várias áreas: coreógrafos, escritores e psicólogos, o que nos permite olhar as possibilidades em VR por diferentes ângulos.

If the laws of physics and anatomy of the human body do not apply in a new world, which possibilities would arise for choreography? In this first experiment, Studio APVIS collaborates with choreographer Jack Timmermans (De Stilte, NL) and explores the collaboration between animator and choreographer. In addition, we question the role of the visitor and interaction. A new vocabulary is created, for both choreographer and animator. With a motion capture suit, two dancing bodies were digitalized and by using the HTC Vive, the visitor is able to build its own body. When the music stops, the body collapses into pieces. The performance exists only once, shown to one set of eyes. An intimate experience in which the dancer surrounds you and despite it being a sole digital presence, it can become rather intimidating at times.

We are **Studio APVIS** from The Netherlands. An audiovisual production studio that has been working on numerous documentary and animation projects for the last ten years. Since 2014, we are actively researching the artistic potential of Virtual Reality. Our goal is not to translate the language of filmmaking to VR, but to use the spatial experience of the installation as its core. Our installations are described as artistic experiences. We focus on conceptual pieces that transcend disciplines and connect people with the surrealistic nature of this medium. The collaboration with other disciplines in the form of: choreographers, writers and psychologists gives us the possibility to look at possibilities in VR from different angles.



THE NEW BODY

The new body VR

Studio APVIS
Hilversum, Netherlands

"The New Body" is an experiment in projection and dance in virtual reality. An extensive composition of a human figure is shown in a performance that is not just a performance, but a performance of the body and gravity.

"The New Body" is an experiment and a new experiment in virtual reality. It is a performance of a human body and gravity. It is a performance of the body and gravity.

Studio APVIS
Hilversum, Netherlands



Martina Menegon

Plug your nose and try to hum

Itália | Italy

“Plug your nose and try to hum” é uma instalação de Realidade Virtual na qual o usuário é rodeado por pequenos organismos flutuantes que podem ser atingidos, agarrados, esticados e jogados de um lado ao outro. Ao usar controles, que também funcionam como fontes de luz, é possível interagir livremente com o corpo 3D da artista que surge aleatoriamente na cena, grunhindo em diferentes arremessos. Estes organismos virtuais propõem uma corporeidade sintética, evocando um sentimento desconcertante devido à tênue separação entre o real e o virtual, carne e informação. São representações digitais perceptíveis, algo que pode ser detectado e sentido apesar da sua natureza virtual.

BIO

Martina Menegon reside e trabalha em Viena. A artista trabalha com arte interativa, virtual e mista, criando uma montagem íntima e complexa dos elementos físicos e virtuais e explorando o ‘eu’ contemporâneo e sua corporeidade sintética. É co-fundadora da AFK – Away From Keyboard, membro da Radiance Research Platform para experiências artísticas de VR do Saloon Wien. Leciona no departamento de Arte Transmídia da Universidade de Artes Aplicadas de Viena e na Art University de Linz, bem como colabora regularmente com Klaus Obermaier e Stefano D’Alessio.

“Plug your nose and try to hum” is a Virtual Reality installation in which the user is surrounded by floating miniature bodies that can be hit, grabbed, stretched and tossed around. Using the controllers, that also function as light sources, it is possible to freely interact with the artist’s 3d scanned body that randomly spawns around the scene, humming in various pitches. These virtual bodies propose a synthetic corporeality, evoking a sense of uncanniness due to the blurring of the split between real and virtual, flesh and data. They are perceivable digital representation, something that can be sensed and felt despite their virtual nature.

Martina Menegon currently lives and works in Vienna. She works with interactive, virtual and mixed reality art, that creates an intimate and complex assemblage of physical and virtual elements and explores the contemporary self and its synthetic corporeality. She is the co-founder of AFK – Away From Keyboard, a member of the Radiance Research Platform for artistic VR experience and of the Saloon Wien. She currently teaches at the Transmediale Kunst department of the University of Applied Art in Vienna and at the Art University of Linz, as well as regularly collaborating with Klaus Obermaier and Stefano D’Alessio.

JF Malouin

Les trois Grâces

Canadá | Canada

“Les Trois Grâces” é uma simulação de presença e corporeidade em realidade virtual. Expondo as bases da luta por poder que estão implícitas no toque, a obra explora o ultrapassar das fronteiras do corpo de territorialidade. Como uma escultura, seu objeto não é o que importa, mas sim o nosso relacionamento para com o outro. A obra oferece uma experiência inquietante de proporções íntimas.

“Les Trois Grâces” is a presence and corporeality simulation in virtual reality. Exposing the underlying power struggle implied within touch, this piece explores the trespassing of bodily frontiers and territoriality. As a sculpture, its object is not matter, but our relationship to the other. It offers a troubling experience of intimate proportions.

Tecnologias adicionais por Morph3D, Tore Knabe, John Porter. Agradecimentos especiais à Société des Arts Technologiques (Montréal) e Pioneer Works (Brooklyn)
Additional technologies by Morph3D, Tore Knabe, John Porter. Special thanks to Société des Arts Technologiques (Montréal) and Pioneer Works (Brooklyn)

BIO

JF Malouin passou 15 anos desenvolvendo vídeo games para grandes estúdios antes de optar pela prática experimental nas artes digitais. Sua pesquisa questiona os limites do paradigma cinematográfico como forma de representação do movimento e explora a corporeidade e movimento como manifestações da existência. Ao concluir seu mestrado em artes digitais (NAD/UQAC), recebeu a bolsa por excelência Arthur-Villeneuve Rio Tinto. Optou por financiar sua arte através de meios industriais, fundando o Super Splendide, um workshop de Pesquisa em RV. Foi artista residente na Pioneer Works (Brooklyn, 2016) e SAT (Montreal, 2017). Sua obra mais recente foi exposta em Montreal, Canadá (SAT, FIFA, Symposium IX, ELEKTRA /MIAN), Matane, Canadá (PHOS), Brooklyn, EUA (Pioneer Works) e Seoul, Coreia (Da Vinci Criative).

JF Malouin spent 15 years creating video games for major studios before turning to an experimental practice in digital arts. His research questions the limits of the cinematographic paradigm as a motion representation form and explores corporeality & movement as manifestations of being. Ending his master's degree in digital arts (NAD/UQAC), having received the Arthur-Villeneuve Rio Tinto excellency grant, he made a choice to fund his art practice through industrial means, founding Super Splendide, a VR Research workshop. JF Malouin's last residencies were at Pioneer Works (Brooklyn, 2016), SAT (Montreal, 2017). His most recent work was shown at in Montreal, Canada (SAT, FIFA, Symposium IX, ELEKTRA /MIAN), Matane, Canada (PHOS), Brooklyn, USA (Pioneer Works) and Seoul, Korea (Da Vinci Creative).





FILE ONLINE
GPS
HYPERSONIC





Distal Ex

Salomé Chat
França | France

"Distal Extension" é um
de externalização de
reação em abstrato. Ser
Após sua mais recente
tagua o objeto que

"Distal Extension" é
reconhecimento de
comida. O trabalho
traz para o Brasil
modo de viver



FILE ONLINE

ANIMA+



In 2018, Brazilian animation is receiving special attention internationally. The Annecy International Animation Film Festival in France, the most important animated film festival in the world, honors Brazilian animation and its 100 years of history this year. This reflects not only the growth of the Brazilian audiovisual sector in general and animation in particular in both numbers and quality, but also that incentives from various public and private bodies are succeeding in generating more jobs and opportunities.

According to the Ministry of Culture, Brazil released seven animated feature films in 2017. Until then, the most productive year over the last 22 years was 2014, when four animated features were released. In 2018, a grand total of 25 animated feature films are in production in Brazil. Over the last ten years, the number of animated TV series produced in Brazil has risen from two to 44, while an uncountable number of emerging artists are making short animated films.

Since 2011, File Anima+ has been responsible for bringing to public attention some of the best of these animated short films, ranging from experimental work to the output of top international and Brazilian studios, as well as the work of students studying at top animation schools. Over its seven years, it has presented hitherto unseen works from all over the world. File Anima+'s partnership with other international animation festivals such as Japan Media Arts, Siggraph, and SICAF, among others, has expanded its repertoire of animated works, including c. 400 in every edition of the festival.

In addition to a wide range of foreign artists, this year File Anima+ is showing animations by Brazilian artists, in particular the works "Lesbos" and "Trapped in a Cosmic Distopy" by the Espirito Santo artist Bárbara Cani Reis. Another highlight is File Online, a web platform which gives the general public access all File Anima+ 2018 content.

Brazil now occupies a central place in animation, and all those involved in the most diverse stages of the production of a work deserve to be recognized. File Anima+ is proud to be part of this new and exciting cycle and the work we show this year is only the beginning of an avalanche of innovative works which are yet to emerge, and which will certainly be shown by us in the coming years.

Raquel Olivia Fukuda

Curator, File Anima+

FILE ONLINE ANIMA+ 2018

Em 2018 o Brasil recebe uma atenção especial no que se refere à animação. Na França, o Festival Internacional de Annecy, mais importante festival de cinema de animação do mundo homenageia o Brasil e seus 100 anos de história. Isso reflete não só o momento do audiovisual brasileiro que está em alta, com uma produção crescente e madura em números e qualidade, mas também incentivos por parte de vários órgãos, públicos e privados, gerando mais empregos e oportunidades.

Segundo dados, fornecidos pelo Ministério da Cultura (MinC) em 2017, o Brasil lançou sete longas de animação — nos 22 anos anteriores, 2014 foi o ano que apresentou mais filmes da categoria, quatro. Neste ano, 25 longas-metragens de animação brasileiros estão em fase de produção. Em 10 anos, as séries de animação produzidas passaram de 2 para 44. E incontáveis artistas emergentes produzindo centenas de curtas-metragens.

O File Anima+, desde 2011 tem a responsabilidade de trazer à seu público alguns desses curtas de animação que vão desde experimentais, passando por grandes escolas de animação e estúdios por todo o Brasil e mundo. Todos os países já foram representados e tivemos ao longo desses 7 anos oportunidade de conhecer obras nunca antes vistas. A parceria com outros festivais de animação fora do Brasil, como o Japan Media Arts, Siggraph, SICAF, entre outros, ampliam o repertório de obras brasileiras que somam em média 400 animações por edição.

Este ano, File Anima+ traz, além de sua tradicional gama de artistas estrangeiros, animações de artistas brasileiros; com destaque para a capixaba Bárbara Cani Reis, com os trabalhos “Lesbos” e “Trapped in a Cosmic Distopy”. Destacamos também o File Online, plataforma na qual o usuário pode acessar todo o conteúdo do File Anima+ 2018.

O Brasil de fato está num lugar privilegiado na animação, e todos os envolvidos nas mais diversas etapas da produção de uma obra merecem ser homenageados. Que esse novo ciclo que se iniciou seja somente a ponta do iceberg de uma avalanche de obras das quais o File Anima+ tem orgulho de fazer parte e certamente estará presente em sua exibição para o mundo nos anos que se seguem.

Raquel Olivia Fukuda
Curadora File Anima+



**Adrien Cuvit, Alcindo da Conceição, William Loew,
Anne Charlotte Benasouli, Camille Burdy & Davy Crosta**
Love story of two couples – França | France

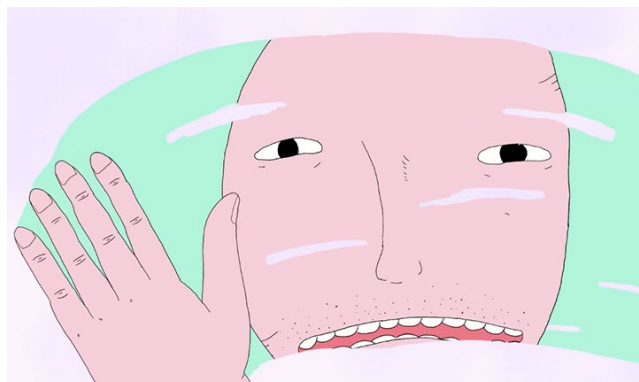
“Love story of two couples” é um trabalho universitário de um grupo de 6 alunos da Aries School. Queríamos falar sobre vícios por meio do vício em celulares. Este curta conta a história de um jovem dinâmico que se apaixona por uma garota viciada em celular.

“Love story of two couples” is a student work made by a group of 6 students from the Aries school. We wanted to talk about addictions through cellphone addiction. This short movie tells a story of a young dynamic man who falls in love with a cellphone addicted girl.

BIO

Meu nome é **Adrien**. Comecei minha educação com graduação A, depois estudei infografia antes de me especializar em infografia 3D. Não suficiente, poucos anos depois, decidi me especializar em filmes de animação. Hoje trabalho como autor e infografista 3D autônomo.

My name is **Adrien**, I started my education with a base A degree, then I studied infography before getting specialised in 3D infography. Few years later it wasn't enough to me so I decided to get specialised in animation movies. Today I work as an author and a freelance 3d infographist.



Alex Moy
Wanderer
Estados Unidos | United States

“Wanderer” é uma exploração do significado em conceder a tolerância do automatismo psíquico às nossas percepções e às consequências das dependências dissociativas. É um poema visual, não-narrativo, que se move através de uma sequência de sonhos de um homem no jantar, acionado por uma gota de vinho tinto. A peça de três atos leva o homem ao fundo de sua própria mente, colocando-o dentro e fora das não-realidades, todas reunidas por um único símbolo – a mancha vermelha – que atua como catalisador para submergir o homem em suas fantasias, além de servir de âncora para sair dessa.

“Wanderer” is an exploration of what it means to lend allowance of psychic automatism to our perceptions, and the consequences of dissociative dependencies. It is a non-narrative, visual poem that moves through a lucid-esque dream sequence of a man at dinner, actuated by a drop of red wine. The piece works in three acts, pulling the man deeper into his own head, placing him in and out of non-realities, all pieced together through a single symbol – the red stain; that acts as both a catalyst to submerge himself deeper into his fantasies, as well as an anchor to pull himself out.

BIO

Alex Moy é designer e animador de Chicago. Formou-se pela Universidade DePaul em design gráfico e animação. Seu trabalho aborda a animação, ilustrações, design de publicações e muito mais.

Alex Moy is a designer and animator based in Chicago, graduating from DePaul University with a BFA in Graphic Design as well as a BA in Animation, his work ranges from animation, illustrations, publication design, and most else.



Ana Moujis
Dahlia
Estados Unidos | United States

Através da narrativa metafórica sobre o amor, “Dahlia” explora a relação entre duas pessoas, relação essa atormentada pela doença mental. Viaje através de um mundo colorido e em constante mudança; um reino pintado à mão que muda e se transforma para retratar um estado de espírito obscurecido. Baseada nos altos e baixos do relacionamento dos meus pais, essa narrativa ilustrativa e delicada transmite um olhar sutil sobre a experiência da doença mental e como o amor, a paciência e o comprometimento podem superar até os maiores obstáculos.

Through a metaphorical narrative about love, “Dahlia” explores a relationship between two people which is burdened by mental illness. Journey through a colorful and ever-changing world; a hand painted realm that shifts and morphs to portray a darkened state of mind. Based on the ups and down of my parents relationship, this illustrative and subtle narrative conveys a nuanced look into the experience of mental illness and how love, patience and commitment can overcome even the biggest obstacles.

BIO

Ana Moujis é artista autônoma, especializada em ilustração e animação. Seus clientes incluem: New York Times, Boston Globe, EMI Records, Interscope Records e Novatis. Além de trabalhos comerciais, dirige e anima curtas-metragens independentes. O primeiro deles, “Pussy!”, foi lançado em 2015 e passou ser exibido em vários festivais de cinema, recebendo o prêmio ADC Awards Cube Bronze. É também professora na Parsons The New School for Design e co-fundadora da produtora experimental Circle Line Projects.

Ana Moujis is a freelance artist, specializing in illustration and animation. Her clients have included: The New York Times, The Boston Globe, EMI Records, Interscope Records and Novatis. In addition to client work, she directs and animates independent short films. The first of which, “Pussy!” was released in 2015 and has gone on to appear in a number of film festivals and received an ADC Awards Bronze Cube. She is also a Part-time Lecturer at Parsons The New School for Design and a co-founder of Circle Line Projects, an experimental production company.



Angela Stempel – Renata Zeiguer: Wayside
Estados Unidos & Venezuela
United States & Venezuela

Entrar em uma aula de yoga pode ser mais do que você imaginava.

Entering a yoga class can become more than you bargained for.

BIO

Angela Stempel é um artista venezuelana-americana nascida na Califórnia e criada em Caracas. Seu trabalho é inspirado em pessoas, ritmos, cores e formas escorregadias. A partir dessas influências, constrói filmes animados narrativos e abstratos, instalação e ilustrações. Depois de se formar na Universidade Tufts e na Museum School em Boston com diplomas em Belas Artes e História da Arte, se transferiu para Nova York para seguir carreira em animação. Em 2012, recebeu a Bolsa de Estudos Itinerantes da Museum School, que lhe permitiu viajar ao Sudeste Asiático para aprender as tradições locais de teatro de bonecos e apresentações ao vivo. Trabalhou como animadora, compositora e assistente de produção durante o estágio e atuou de maneira independente em vários estúdios de design de movimento em NY e LA. Também dirigiu videoclipes e filmes independentes.

Angela Stempel is a Venezuelan-American artist born in California and raised in Caracas. Her work is inspired by people, rhythm, color and drippy shapes. From these influences she constructs narrative and abstract animated films, installation and illustrations. After graduating from Tufts University and the Museum School in Boston, with a combined degree in Fine Art and Art History, she moved to New York to pursue a career in animation. In 2012, she was the recipient of the Traveling Fellowship from the Museum School, which allowed her to travel to South East Asia to learn about the local traditions of puppetry and live performances. She has worked as animator, composer and assisting in fabrication in her time as intern and freelancer at several motion design studios in NY and LA. She has also directed several music videos and independent films.



Annapurna Kumar
Mountain Castle Mountain Flower Plastic
Estados Unidos | United States

Pequenas peças de informação podem ser armazenadas separadamente dentro de um contêiner compartilhado. Os contêineres mais eficientes abrigam várias informações no mesmo local, cruzando-as de diferentes ângulos.

Small pieces of information can be stored separately within a shared container. The most efficient containers can house multiple pieces of information in the same location, intersecting from different angles.

BIO

Annapurna Kumar é cineasta e designer de som que reside no Sul da Califórnia.

Annapurna Kumar is a filmmaker and sound designer based in Southern California.



Aram Sarkisian
Winston
Estados Unidos | United States

Em uma série de cartas escritas ao irmão mais novo, Marcus, entramos na mente de um homem (Winston), que cai lentamente em seu próprio inferno, por seus próprios meios.

Through series of letters written to his younger brother Marcus, we get inside the mind of a man (Winston), who slowly falls into his own hell, by his own means.

BIO

Aram Sarkisian é um artista armênio-americano e cineasta de animação. Passou a infância na Armênia e se mudou para os EUA com doze anos. Após cursar o ensino médio, Aram frequentou o Instituto de Artes da Califórnia (CalArts). Enquanto estudava no programa Animação de Personagens da CalArts, Aram fez vários curtas de animação, sendo "Winston" (2017) a sua tese.

Aram Sarkisian is an Armenian-American artist and an animation filmmaker. He spent his childhood in Armenia and moved to the US at the age of twelve. After high school, Aram attended California Institute of the Arts (CalArts). While studying in the Character Animation program of CalArts, Aram made several short-animated films, "Winston" (2017) being his thesis.





AUJIK Spatial Bodies Japão | Japan

“Spatial Bodies” retrata a paisagem urbana e corpos arquitetônicos como um organismo autônomo vivo e auto-replicante. Domesticado e cultivado apenas por sua própria natureza. Uma vasta vegetação de concreto oscilando entre a ordem e caos.

“Spatial Bodies” depicts the urban landscape and architectural bodies as an autonomous living and self replicating organism. Domesticated and cultivated only by its own nature. A vast concrete vegetation, oscillating between order and chaos.

Créditos | Credits

Música composta especialmente por | Music specially composed by Daisuke Tanabe.

Filmado em | Filmed in Osaka, Japan.

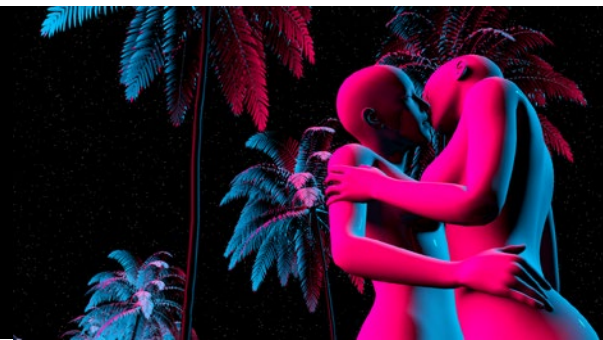
BIO

Para **AUJIK**, a natureza é dividida em categorias Refinadas e Primitivas. Esta separação apresenta um conflito que é a raiz de todo o caos no mundo e, para alcançar um estado sublime, AUJIK gera rituais para harmonizar os domínios orgânicos e sintéticos. A natureza refinada consiste em tecnologia evoluída, como robótica, inteligência artificial, cibernética, manipulações de DNA e aprimoramentos corporais. O primitivo inclui a fauna, a flora e a própria Terra com suas pedras preciosas, minerais e metais. A folhagem pulsante e as interfaces avançadas que emergem na biosfera servem como artefatos sagrados, visões de um ambiente futurista. Através de cruzamentos de sistemas bióticos e tecnológicos, o animismo de AUJIK para a era digital apresenta novas possibilidades de evolução e busca o nirvana pós-humano.

Os trabalhos multimídia de AUJIK foram exibidos em galerias, museus e festivais em todo o mundo, incluindo o Prix Ars Electronica 2011, OneDotZero London BFI 2011/2013/2016, SIGGRAPH Asia, CMoDA Beijing, Biwako Biennale 2012 & 2014, Japan Media Arts Festival 2010/2015 Nordic Outbreak pelo Streaming Museum, NYC 2014, ‘Death is your Body’ Frankfurter Kunstverein 2014, Co-workers, Museum of Modern Art, Paris 2016, Oberhausen film festival, Rotterdam film festival, Dokfest Kassel.

For **AUJIK**, nature is divided into Refined and Primitive categories. This separation presents a conflict that is the root of all chaos in the world, and in order to reach a sublime state, AUJIK generates rituals to harmonize the organic and synthetic realms. Refined nature consists of evolved technology such as robotics, artificial intelligence, cybernetics, DNA manipulations, and body enhancements. The Primitive includes fauna, flora, and the Earth itself with its precious stones, minerals, and metals. The pulsating foliage and advanced interfaces that emerge in the biosphere serve as sacred artifacts, visions of a futurist environment. Through crossbreeds of biotic and technological systems, AUJIK’s animism for the Digital Age presents new possibilities for evolution and strives for Post-Human nirvana.

AUJIK’s multi-media works have been showcased in galleries, museums, and festivals worldwide including the Prix Ars Electronica 2011, OneDotZero London BFI 2011/2013/2016, SIGGRAPH Asia, CMoDA Beijing, Biwako Biennale 2012 & 2014, Japan Media Arts Festival 2010/2015. Nordic Outbreak by the Streaming Museum, NYC 2014, ‘Death is your Body’ Frankfurter Kunstverein 2014, Co-workers, Museum of Modern Art, Paris 2016, Oberhausen film festival, Rotterdam film festival, Dokfest Kassel.



Bárbara Cani
Lesbos
Brasil | Brazil

“Lesbos” é uma animação 3D, sua narrativa retrata escolhas e passagens de uma personagem que se vê presa em um mundo tradicionalista. Entre caminhos alternativos e viagens entre universos, é encontrada a verdadeira razão de mudar.

“Lesbos” is a 3D animation which tells the story of the choices of a character who sees herself as trapped in a traditionalist world. Between the different paths she takes and her passage through different worlds, she finds the real reason to change.

BIO

Bárbara Cani é designer, bacharel em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual. Desenvolve seu trabalho entre as áreas do Design e da Arte Digital. Desde 2013 produz um projeto chamado “Concha”, envolvendo mídias como animações, e ilustrações em 3D e novas tecnologias como escaneamento 3D. Aborda nessas produções, conceitos sobre o corpo e a sexualidade feminina. O projeto foi selecionado para exposições nacionais e internacionais, além de contar com um vasto catálogo de impressos, produtos distribuídos e produção digital que circula por diversas mídias.

Designer **Bárbara Cani** graduated in Industrial Design and specializes in Visual Programming. Her work occupies the space between Design and Digital Art. Since 2013 she has been working on the Concha project, which includes different media such as animation, 3D illustration and new technologies such as 3D scanning. Her work reflects on the body and female sexuality. The project has been shown in national and international shows and exhibitions, as well as having a large number of printed versions, distributed products and digital productions that circulate on various media.



Boris Seewald
Ralf Hildenbeutel : Disco
Alemanha | Germany

Um vídeo musical artesanal com cerca de 1.250 pinturas em papel cria um interessante contraste de desordem caótica e linearidade graciosa.

A handmade music video of approx 1250 paintings on paper creating an interesting contrast of chaotic disarray and graceful linearity.

Boris Seewald
Ralf Hildenbeutel: Spark
Alemanha | Germany

Um encontro entre dança clássica, geometria e música eletrônica.
An encounter between classical dance, geometry and electronic music.

BIO

Boris Seewald é diretor e editor domiciliado em Berlim. Busca sua forma de expressão na ilustração rítmica da música.

Boris Seewald is a director and editor based in Berlin and seeks his form of expression in the rhythmical illustration of music.





Camila Kamimura & Jonas Brandão: Split Studio Miss & Grubs – Brasil | Brazil

“Miss & Grubs” é um curta-metragem animado sobre como seria uma história de amor se fosse digerida por um conto de terror.

“Miss & Grubs” is an animated short film about what a love story would look like, if it was digested by a horror tale.

BIO

Camila Kamimura: Criadora e escritora, após passar alguns anos perdidos na selva do jornalismo, redescobriu seu caminho na ficção. “Miss & Grubs” ganhou o Prêmio Estímulo do Estado de São Paulo e é sua primeira experiência no mundo da animação.

Jonas Brandão se formou na escola de cinema da UFSCar em 2006. Seu filme de conclusão de curso, “um lugar comum”, foi sua primeira experiência com animação. Recebeu vários prêmios, como de melhor direção no Festival de Cinema de Paulínia e Festival Internacional de Cinema Infantil (FICI) e melhor curta no Festival Internacional de Animação de Montevideú. Em 2007, animou e dirigiu o curta “Balloons” para o National Film Board of Canada. De volta ao Brasil, trabalhou em vários estúdios de animação como animador e diretor, contribuindo para curtas-metragens, anúncios, vídeos musicais e longas-metragens. Junto com parceiros, criou o Split Studio em 2010, um estúdio de animação e jogos baseado em São Paulo e Rio de Janeiro. No Split, Jonas dirigiu e supervisionou mais de 300 jogos na web, filmes publicitários e projetos para programas de TV, como a co-direção do piloto de TV “Howdy & Harrdy”, para o Nick Jr. EUA, além da direção do show infantil “Wee & Boom”, em produção para a Boomerang Latin America.

O **Split Studio** ganhou vida em 2009 a partir do desejo de fazer animação de uma forma inteligente, emocionante e única. Especializados em animação 2D, trabalhamos em todas as etapas da produção, desde roteiro, design e animação até pós-produção, tanto para vídeo quanto para plataformas digitais, como aplicativos e jogos. Entre nossos clientes estão Riot Games, Nickelodeon, Nick Jr., Boomerang, Mixer e Cartoon Network, para os quais realizamos produções de alta qualidade, como a 3ª temporada da série “Sítio do Picapau Amarelo” (26 x 11) e “Monica e amigos” (26 x 7). Atualmente, trabalhamos na produção de “Wee Boom” (26 x 7), a primeira série original da Boomerang Latin America, uma co-produção entre Boomerang, Futura e Split Studio.

Camila Kamimura: The creator and writer, after spending a few years lost in the jungle of journalism, rediscovered her way in fiction. “Miss & Grubs” won the Estímulo Award of the State of São Paulo, and it’s her first experience into the world of animation.

Jonas Brandão majored at UFSCar’s film school in 2006. His graduation film, “a common place”, was his first experience with animation and received several awards, such as the Paulínia Film Festival for best direction and the International Children’s film Festival (FICI) and the Festival Internacional de Animación de Montevideo awards for best short movies. In 2007, animated and directed the short “Balloons” for the National Film Board of Canada. Back to Brazil, Jonas worked for several animation studio both as animator and director, contributing for short films, advertisements, music videos and feature films. Together with associates, created the Split Studio in 2010, an animation and game studio based in São Paulo and Rio de Janeiro. At Split, Jonas has directed and supervised over 300 web games, several advertising movies and tv show projects, such as the co-direction of the TV pilot “Howdy & Harrdy”, for Nick Jr. US, and the direction of the pre-school show “Wee & Boom”, currently in production for Boomerang Latin America.

Split Studio came to life in 2009 from the desire to make animation in an intelligent, thrilling and unique fashion. Specialized in 2D animation, we work in every stage of production, from script, design and animation to post-production, to both video and digital platform, such as apps and games. Among our clients are Riot Games, Nickelodeon, Nick Jr. US, Boomerang, Mixer and Cartoon Network, for which we produced high quality productions, such as the 3rd season of “Sítio do Picapau Amarelo” series (26 x 11) and “Monica and friends” (26 x 7). We are currently working on the production of “Wee Boom” (26 x 7), the first Boomerang Latin America original series, a co-production between Boomerang, Futura and Split Studio.



CaRTe bLaNChe:
Tanaami – The Laughing Spider
França | France

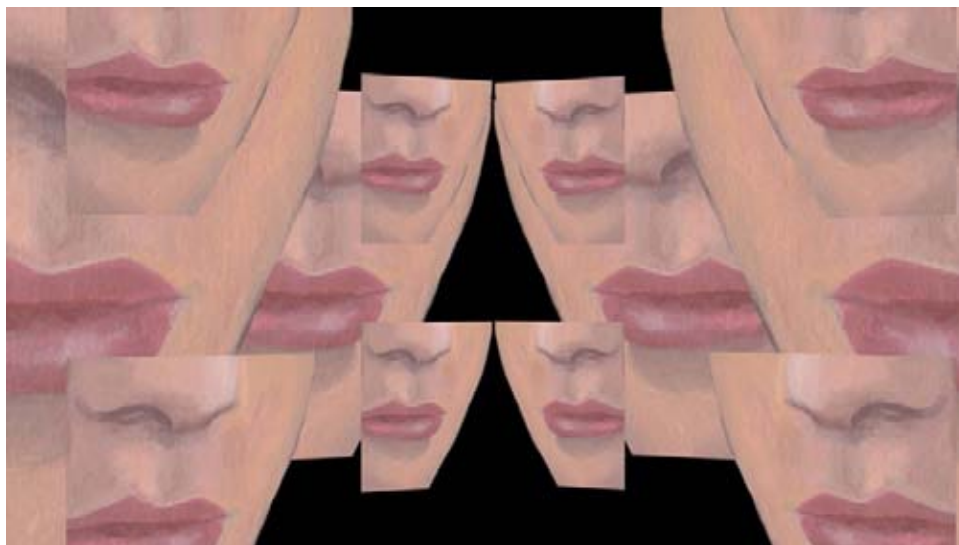
O trabalho se baseia nos ataques aéreos que presenciei na infância. Quanto mais o tempo passa, mais nítido essa memória volta e cria um estímulo forte, uma inexplicável inquietação às minhas criações. Nunca vou esquecer a expressão de um galo correndo para escapar das chamas, bem como o vermelho ardente de sua crista.

This work is based on aerial attacks that I experienced in my early childhood. The more time passes, the more vividly this memory comes back, and always gives a strong stimulus and an inexplicable disquiet to my creations. I could never forget the face of a cock running around to escape the flames, as well as the burning red of its crest.

BIO

Nascido em 1936 em Tóquio, **Tanaami** está entre os cineastas de animação mais vanguardistas desde sua estreia em 1965. Ainda como aluno de design na Musashino Art University (Tóquio), foi amplamente reconhecido, recebendo homenagem especial do JAAC (Japan Advertising Artists Club), um dos mais prestigiados prêmios de design. Depois de um curto período na grande agência de publicidade Hakuhodo, se tornou ilustrador e designer gráfico de sucesso na década de 1960. Em 1975, foi nomeado primeiro diretor artístico da edição japonesa da Playboy. O conteúdo artístico audacioso que trouxe para a revista rapidamente o estabeleceu como um dos maiores artistas de sua geração. Embora o design tenha sido desde então seu principal domínio, trabalhou em uma ampla e diversificada gama de mídias, incluindo pintura, escultura, impressão, design editorial, performance e cinema. Vários DVDs de suas animações foram lançados no país e exterior, seus filmes foram exibidos em festivais ao redor do mundo, incluindo Hiroshima, Vancouver, Roterdã, Edimburgo, Grimstad. Continua como um dos mais prolíficos criadores independentes de filmes experimentais de animação. Ainda produz pelo menos um filme por ano. É professor do Departamento de Design da Informação na Kyoto University of Art and Design (Japão) desde 1991.

Born in 1936 in Tokyo, **Tanaami** has been among the most avant-garde animated filmmakers since his debut in 1965. While still studying design at the Musashino Art University (Tokyo), he gained wide recognition, winning a special commendation from the JAAC (Japan Advertising Artists Club), one of the most prestigious design awards. After a short stay at the big advertising agency Hakuhodo, he became a successful illustrator and a graphic designer in 1960s. In 1975 he was appointed as the first artistic director of the Japanese edition of Playboy, and the audacious artistic content he brought to the magazine quickly established him as one of the major artists of the day. Although design has since been his main domain of activity, he has worked in a broad and diverse range of media, including painting, sculpture, printing, editorial design, performance and film. Several DVDs of his animations have been released both at home and abroad, and his films have been shown at festivals around the world, including in Hiroshima, Vancouver, Rotterdam, Edinburgh, Grimstad. He remains one of the most prolific independent creators of experimental animated films, and still produces at least one film per year. He has been also a professor of Department of Information Design at Kyoto University of Art and Design (Japan) since 1991.



ClaRa ApaRicio – Zoom in – Reino Unido | United Kingdom

“Zoom in” é a segunda parte da série “Zooming”. O primeiro vídeo, “Zoom out”, é baseado na pintura de Caspar David Friedrich “Wanderer above the Sea of Fog”. A câmera se afasta, expandindo os limites da pintura original, diminuindo a importância do homem na escala maior da vida. Em “Zoom in”, a câmera se move através de colagens de pinturas animadas, dos confins do universo para dentro da mente humana. A grandeza da introspecção, inspiração, fantasia, sonhos, o subconsciente comparado com a insignificância de todo o resto. Uma reflexão sobre o Solipsismo. A única coisa de que se pode ter certeza é a existência de si mesmo. O mundo externo não é mais conhecido e pode até não existir fora da mente.

“Zoom in” is the second part in the series “Zooming”. The first video, “Zoom out” is based on the painting by Caspar David Friedrich “Wanderer above the Sea of Fog”. The camera moves away expanding the boundaries of the original painting, diminishing the importance of man in the larger scale of life. In “Zoom in” the camera moves through collages of animated paintings from the far reaches of the universe to within the human mind. The greatness of introspection, inspiration, fantasy, dreams, the subconscious, compared to the insignificance of everything else. It is a reflection on Solipsism. The only thing one could be sure of is the existence of oneself. The external world cannot be known and might not exist at all outside of the mind.

BIO

ClaRa é uma videoartista de Madri que reside em Londres. Cria suas peças audiovisuais combinando vídeo e animação com pinturas, filmes de arquivo, colagens digitais e código. Seus vídeos refletem a importância das imagens na construção do imaginário coletivo, o poder dos meios de comunicação de massa e telecomunicações, as estratégias de marketing e a onipresença das marcas e anúncios, interatividade e hiperlinks como uma ilusão da seleção, as mudanças na cultura contemporânea com a distribuição eletrônica, a fragmentação do discurso narrativo, a sobrecarga de informações, o controle de vigilância e a perda de privacidade. Recebeu o prêmio de Vídeo Artista Promissora do Madatac 07 – Contemporary Audio-Visual & New Media Arts Festival, Madri, Espanha. Suas obras foram premiadas em vários festivais internacionais de Vídeo Arte, como o FIVAC – Camagüey International Video Art Festival (Cuba) e BANG – Barcelona International Video Art Festival (Espanha) e exibidas em galerias, museus e espaços culturais em todo o mundo.

ClaRa is a Video Artist from Madrid based in London. She creates her audiovisual pieces combining video and animation with painting found footage, digital collages and code. Her videos reflect on the importance of images in the construction of the collective imagination, the power of mass media and telecommunications, the marketing strategies and the brands and adverts ubiquity, interactivity and hyperlinks as an illusion of the selection, the changes in the contemporary culture with the electronic distribution, the fragmentation of the narrative discourse, the information overload, the surveillance control and the loss of privacy. She received the Most Promising Video Artist Award in Madatac 07 – Contemporary Audio-Visual & New Media Arts Festival, Madrid, Spain. Her pieces have been awarded in other international Video Art festivals such as FIVAC – Camagüey International Video Art Festival (Cuba) and BANG – Barcelona International Video Art Festival (Spain) and screened in galleries, museums and cultural spaces around the world.



Daniel Bruson – Me, by J-Money Brasil & Estados Unidos | Brazil & United States

“Me” é um poema escrito e recitado por Ja’Lantea, um menino de quatro anos que sente que um novo dia deve vir com seu novo nome: J-Money. É parte do projeto Preschool Poets (Poemas na Pré-Escola), uma série de oito curtas de animação baseados em poemas compostos por crianças de quatro e cinco anos. Concebido e produzido pela artista e professora de poesia Nancy Kangas e pelo cineasta Josh Kun, o projeto é baseado no trabalho de Nancy ensinando crianças da pré-escola a escrever poesia no Columbus Early Learning Center, em Ohio, EUA. Ela selecionou oito lindos e surpreendentes poemas para serem recitados pelas próprias crianças, e adaptados por animadores de todas as partes do mundo.

“Me” is a poem written and recited by Ja’Lantea, a four-year old boy who feels that a new day should come with his new name: J-Money. It is part of the Preschool Poets project, a series of eight animated short films based on poems written by children aged four and five. Conceived and produced by artist and poetry teacher Nancy Kangas and filmmaker Josh Kun, the project is inspired by Nancy’s work teaching preschool children to write poetry at the Columbus Early Learning Center in Ohio, USA. She selected eight beautiful and surprising poems to be recited by the children themselves and invited animators from all over the world to adapt them.



Daniel Bruson – Paula Cavalciuk: Morte e vida uterina Brasil | Brazil

Uma menina faz seu caminho para se tornar mulher. Ela é destruída repetidas vezes, mas teima em se reerguer. Ela precisa se compor com as forças da mudança vindas de dentro e de fora de seu corpo para fazer surgir seu canto. Videoclipe oficial da música “Morte e Vida Uterina”, da compositora brasileira Paula Cavalciuk. Faixa que abre seu primeiro disco “Morte & Vida” (2016), o clipe é uma animação stop motion feita com objetos reais tais como linhas, botões, folhas de árvore, correntes, recortes de revistas velhas e de papéis variados.

A girl makes her way to womanhood. She is destroyed again and again, but stubbornly rebuilds herself. She must come to terms with the forces changing her from within and without for her individual voice to emerge. Official videoclip for the song “Morte e Vida Uterina”, by Brazilian composer Paula Cavalciuk, the videoclip is a stop motion animation of the first track on the composer’s first disk “Morte & Vida” (2016) and is animated from real objects such as threads, buttons, tree leaves, chains, and clippings from old magazines and assorted news papers. The work was supported by the Municipality of Sorocaba’s Culture Incentive Law.

Créditos | Credits

Produzido com apoio institucional da Prefeitura Municipal de Sorocaba, através da Secretaria de Cultura – Lei de Incentivo à Cultura nº 11.066/2015.

Produced with institutional sponsor of Prefeitura Municipal de Sorocaba, through the Secretary of Culture – Incentive to Culture Law nº 11.066/2015.

BIO

Daniel Bruson é um diretor de animação e artista gráfico independente brasileiro. Seu trabalho envolve projetos de cinema, vídeos, séries de tv, artes plásticas, publicidade e música. Destacam-se o curta “Pete’s Story”, vencedor do Anima Mundi 2016 na categoria Filme de Portfólio, o curta “Me, by J-Money”, parte do projeto Preschool Poets, e o videoclipe “Morte E Vida Uterina”, de Paula Cavalciuk. É diretor de arte do filme “Bob Cuspe – Nós Não Gostamos De Gente” (em produção) e designer e co-produtor do Febre – Festival e Conferência de Música de Sorocaba.

Daniel Bruson is an independent Brazilian graphic artist and director of animation. He works with film, video clips, TV series, the visual arts, advertising and music. Among his works are the short “Pete’s Story”, winner of the Portfolio Film category at the Anima Mundi festival in 2016, the short film “Me, by J-Money”, part of the Preschool Poets project, and the music video “Morte E Vida Uterina” by Paula Cavalciuk. He is art director for the film “Bob Cuspe – Nós Não Gostamos De Gente” (currently in production) and is designer and co-producer of Febre – the Sorocaba Music Festival and Conference.

David James Armsby – No Monsters Escócia | Scotland

Crianças, bem vindas ao Autodale. A programação de hoje está quase pronta, o que significa que é hora de dormir. Mas, infelizmente, nem todos os sonhos são doces, alguns são assustadores e cheios de monstros. Se algum terror noturno perturbar seu sono, crianças, lembrem-se de que vocês estarão sempre seguras no Autodale. Aqui não há monstros.

Este filme é a continuação do meu curta de animação “Being Pretty”.
Dito isto, tentei fazer com que o trabalho fosse uma história independente.

Welcome to Autodale, children. Today's programming is nearly done, which means it is time for bed. But sadly, not all dreams are sweet, some are scary and full of monsters. If any night terrors haunt your sleep, children; always remember that you're safe in Autodale. There are no monsters here.

This film is a sequel to my recent animated short “Being Pretty”.
That being said, I did try to make this work as a stand-alone story.

BIO

Meu nome é **David**. Sou escocês e estudo Artes. Também sou animador amador. Sou autodidata em animação/produção cinematográfica. Minhas paixões são a criação de filmes e obras de arte, portanto, penso que a criação de curtas-metragens animados seja um meio-termo inevitável e adequado.

My name is **David** and I am a Scottish art-student and hobbyist-animator. My animation/film-making-skills are entirely self-taught. Creating films and artwork are my passions so I suppose creating animated shorts was an inevitable and reasonable middle-ground.

Eden Chan – What A Peaceful Day Taiwan | Taiwan

Uma velha senhora se dirige à floresta em busca da paz. Encontra por acidente um caçador coletando chifres. Um conflito vai acontecer.

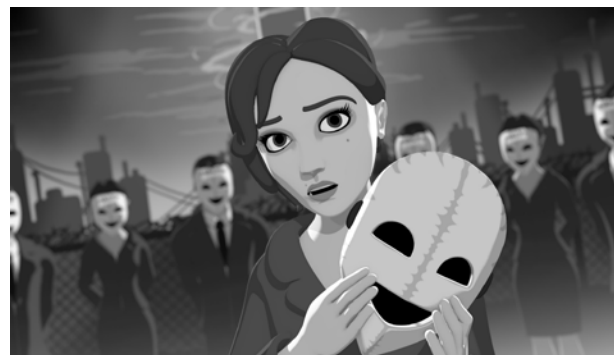
An old lady headed for the woods seeking for the peace. Accidentally she met a hunter collecting antlers, and then a conflict was going to happen.

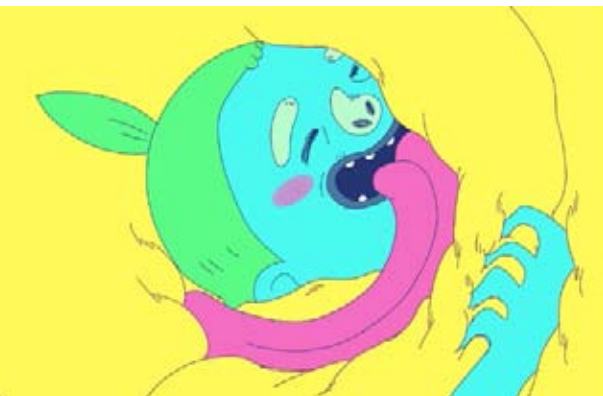
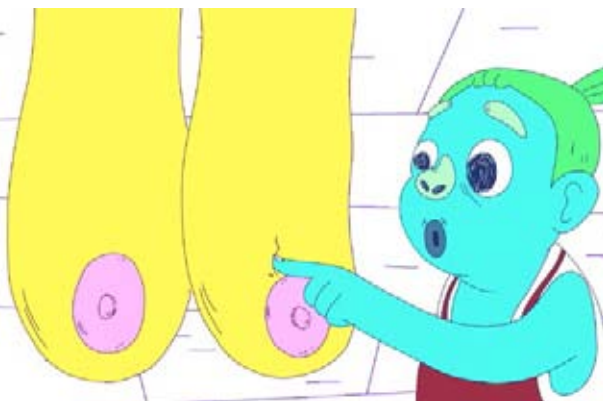
BIO

Eden (Kai-Hsun) Chan nasceu em Taichung, Taiwan, em 1993. Formou-se na Universidade Nacional de Artes de Taipéi (TNUA). Trabalha com produção de animação 2D e se interessa por stop motion. Seu trabalho “What A Peaceful Day” ganhou o prêmio “Junior Jury Award for a Graduation Film” no Annecy International Animation Film Festival 2017. Com mais de 10 prêmios em Taiwan, suas obras foram selecionadas em diversos festivais de animação, incluindo 2016 e 2017 Annecy International Animation Film Festival, 2016 Hiroshima International Animation Festival – Stars of Students Section, 22nd Stuttgart Festival of Animated Film e 2015 Animafest Zagreb.

Eden (Kai-Hsun) Chan, born in Taichung, Taiwan in 1993, graduated from Taipei National University of the Arts (TNUA). He is good at 2D animation production and also interested in stop motion. His work “What A Peaceful Day” has won the “Junior Jury Award for a Graduation Film” in 2017 Annecy International Animation Film Festival. Having won more than 10 awards in Taiwan, his works also have been selected in several animation festivals, including 2016 and 2017 Annecy International Animation Film Festival, 2016 Hiroshima International Animation Festival – Stars of Students Section, 22nd Stuttgart Festival of Animated Film and 2015 Animafest Zagreb.

FILE ONLINE | ANIMA+





Eisprung:
Lukas Suter,
Manuela Leuenberger
& Veronica L. Montaño
Ivan's need – Suíça | Switzerland

Ivan é obcecado pela incrível suavidade da massa. Ao trabalhar a massa, se perde em intensos devaneios, não aceitando que, mais cedo ou mais tarde, o padeiro transformará cada massa maravilhosamente elástica em pão horrivelmente crocante. Até ver os seios graaaandes de Alva.

Ivan is obsessed with the incredible softness of dough. When kneading, he gets lost in intensive daydreams not accepting that sooner or later the master baker will turn every wonderfully elastic dough into horribly crispy bread. Until he sees Alva's loooooong breasts.

BIO

Eisprung Animation Studio: Criamos histórias animadas criativas para uma gama diversificada de projetos e tentamos encontrar a melhor técnica para cada uma delas. Por vezes insolentes, sérias, críticas, engraçadas e às vezes tudo isso. Joel e Manuela trabalham com muitos estilos diferentes de animação, como stop-motion, 2D digital e analógico, cut-out e 3D. O que mantém a coesão são os projetos únicos e altamente identificáveis de Veronica.

Lukas Suter nasceu em 1986 na Suíça. Após um período atuando como designer gráfico, trabalhou em uma pequena agência de publicidade em Zurique. Começou a estudar animação em 2012 na Lucerne School of Art and Design e se formou em 2015 com o curta de animação "Ivan's Need", uma colaboração com dois colegas de curso.

Manuela Leuenberger direcionou suas habilidades criativas para a confecção profissional de bolos e bombons antes de estudar animação na Lucerne University of Applied Sciences and Arts. Formou-se em 2015 com o curta de animação "Ivan's Need", em parceria com dois colegas de curso.

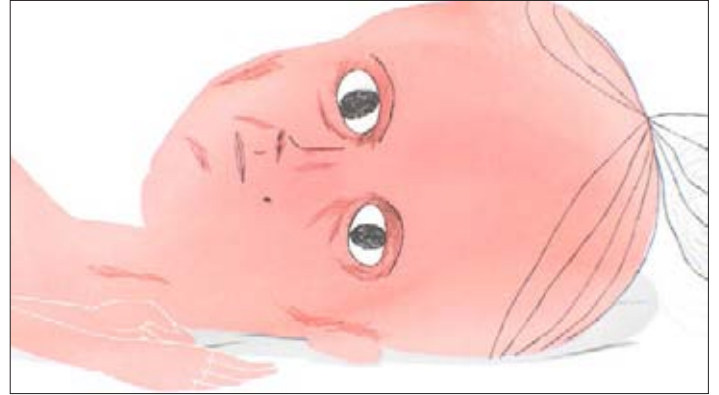
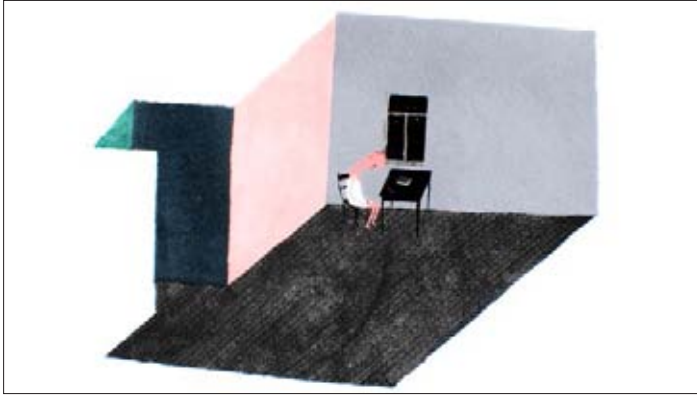
Veronica L. Montaño é uma ilustradora e animadora suíça. Graduiu-se pela Lucerne University of Applied Sciences and Arts com o trabalho "Ivan's Need" (co-direção) e agora conclui seu mestrado com o filme "Eisnasen"

Eisprung Animation Studio: We create inventive animated stories for a diverse range of projects and make an effort to find the best suitable technique for each of them. They are sometimes cheeky, serious, critical, funny and sometimes all of them. Joel and Manuela are working with many different animation styles such as stop-motion, digital and analogue 2D, cut-out and 3D. What keeps it all together are Veronica's unique and highly recognisable designs.

Lukas Suter was born in 1986 in Switzerland. After an apprenticeship as a Graphic Designer he worked for a few years in a small advertising agency in Zurich. He began to study animation in 2012 at Lucerne School of Art and Design and graduated 2015 with the animated short „Ivan's Need“, a collaboration with two classmates.

Manuela Leuenberger directed her creative skills into professional cake making and fabricating chocolate candy, before she decided to study animation at Lucerne University of Applied Sciences and Arts. She graduated 2015 with the animated short »Ivan's Need«, a collaboration with two classmates.

Veronica L. Montaño is a swiss illustrator and animator. She graduated from Lucerne University of Applied Sciences and Arts with her bachelor film "Ivan's Need" (co-director) and now with her master film "Eisnasen".



Elli Vuorinen – Sock Skewer Street Finlândia | Finland

Ela continua encontrando meias pequenas. Agora, que pés estão sentindo frio?

She keeps finding tiny socks. Now, whose feet are feeling cold?

BIO

Elli Vuorinen é formada pelo Departamento de Animação da Turku Arts Academy. Seus dois primeiros filmes universitários, “Benigni” (co-dirigido com Pinja Partanen e Jasmiini Otte lin em 2009) e “The Tongueling” (2010), foram amplamente reconhecidos na indústria da animação antes mesmo do término do curso. Por exemplo, “Kielitiettyni” ganhou este ano o principal prêmio do Tricky Women Festival, prêmio de Melhor Estudante de Animação na Anifest na República Checa e Special Prize no Tampere Film Festival. “Benigni” foi indicado a inúmeros prêmios e escolhida pelo Animatricks Animation Festival para representar a Finlândia no ANOBA (Award of Nordic and Baltic Animation Festival) em 2010. Seu terceiro e mais recente filme, “Sock Skewer Street 8” (2013), começou como filme de conclusão de curso, porém foi finalizado este ano na residência de artistas de animação Japic em Tóquio.

Elli Vuorinen has graduated from Animation department in Turku Arts Academy. Her first two school films “Benigni” (co-directed with Pinja Partanen and Jasmiini Otte lin in 2009) and “The Tongueling” (2010) have been widely noticed in the animation industry before she even graduated. For example “Kielitiettyni” has won this year the main prize in Tricky Women festival, Best Student Animation award at Anifest in Czech Republic and the Special Prize in Tampere Film Festival. “Benigni” has been nominated to numerous awards and was chosen by Animatricks Animation Festival to represent Finland in the ANOBA (Award of Nordic and Baltic Animation Festival) competition in 2010. Her third and latest film “Sock Skewer Street 8” (2013) started off as a graduation film, but was finished in Japic animation artist residence in Tokyo this year.



Erica Gualandi, Thy Nguyen & Yukun Wang – Safari
Reino Unido | United Kingdom

Um conto animado sobre o encontro entre uma criatura e uma jovem garota tribal num mundo surreal.

A short animated story of the encounter between a creature and a young tribal girl in a surreal world.

BIO

Estudamos animação na Bournemouth University. Este é o último projeto no qual colaboramos.

We were animation students at Bournemouth University, and this is our final year project which we collaborated on.



Evelyn Jane Ross – Adam
Estados Unidos | United States

No começo deles, Ela nos criou.

In the beginning of them, she created us.

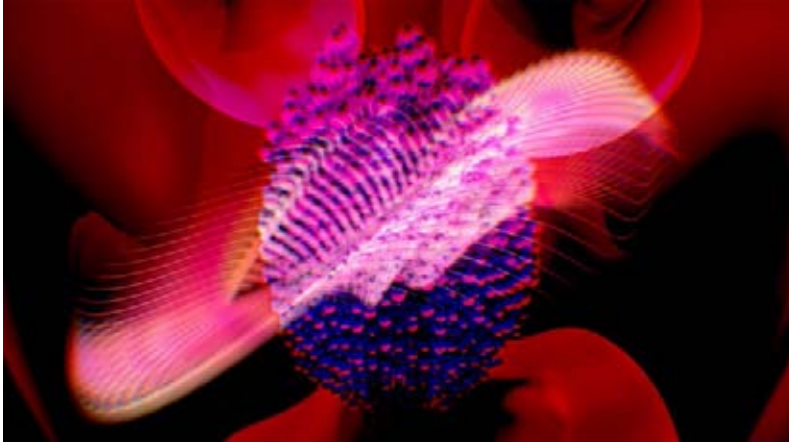
BIO

Evelyn é animadora indicada ao BAFTA e graduada em 2016 pela Escola de Design de Rhode Island. Seu filme mais recente, "Adam", foi exibido em mais de 95 festivais em todo o mundo e recebeu vários prêmios. É artista interdisciplinar com foco em animação stop-motion, pintura em aquarela e escultura em plasticina. Cresceu na pequena cidade de Las Cruces, Novo México, onde estudou balé. Usa esse conhecimento para coreografar o movimento em sua obra.

A forma humana, a fluidez e a narrativa poética são temas constantes na obra de Evelyn.

Evelyn is a BAFTA nominated animator and a 2016 graduate from the Rhode Island School of Design. Her most recent film "Adam" has screened at over 95 festivals worldwide and has won several awards. She is an interdisciplinary artist with a focus on stop-motion animation, watercolor painting, and plasticine sculpting. She also grew up in the small town of Las Cruces, New Mexico where she studied ballet and often uses that knowledge to choreograph movement in her work.

The human form, fluidity, and poetic narrative are all consistent themes in Evelyn's work.



Faiyaz Jafri – Americana
Estados Unidos | United States

Esta representação animada pós-moderna de Americana cria uma narrativa através de um sistema de neo-arquétipos que trabalham juntos; hiper-realidade processada em hiper-irrealismo.

A postmodern animated depiction of Americana, creating a narrative through a system of neo-archetypes that work together; hyperreality rendered in hyper-unrealism.

BIO

Faiyaz Jafri estudou na Universidade Técnica de Delft (MSc). É artista autodidata de animação e compositor musical. A arte de Jafri explora os arquétipos junguianos no mundo moderno, destilando as referências pop dos meios de comunicação de massa e da cultura popular global a uma abreviatura visual dos neo-arquétipos.

Faiyaz Jafri studied at the Technical University of Delft (MSc) and is a self-taught animation artist and music composer. Jafri's art explores Jungian archetypes in the modern world, distilling the pop references of mass media and global popular culture into a visual shorthand of neo-archetypes.



Fokke Mars, Max van der Ree & Bas Jansen
Lifeless – Holanda | Netherlands

Nasce um novo tipo de organismo. Não é feito de carne e osso, mas de circuitos e fios. Testemunhe a vida deste organismo à medida que cresce e prospera, até que inevitavelmente deve terminar.

A new kind of organism has been born. It is not made up of flesh and blood, but of circuits and wires. Witness the life of this organism unfold as it grows and thrives, until it must inevitably conclude.

BIO

3 agora ex-alunos/amigos se conheceram na University of the Arts em Utrecht. Os três são bem diferentes um do outro, mas também muito parecidos. Cada um tem um estilo de criação e especialização. Isso complementa a cinematografia do trio.

3 now former students/friends who met at the University of the Arts in Utrecht. All really different from one another but also much alike. Each has a different style of creating and expertise. This complements their filmmaking.



Hannes Arvid Andersson – iLoveHumans Holanda | Netherlands

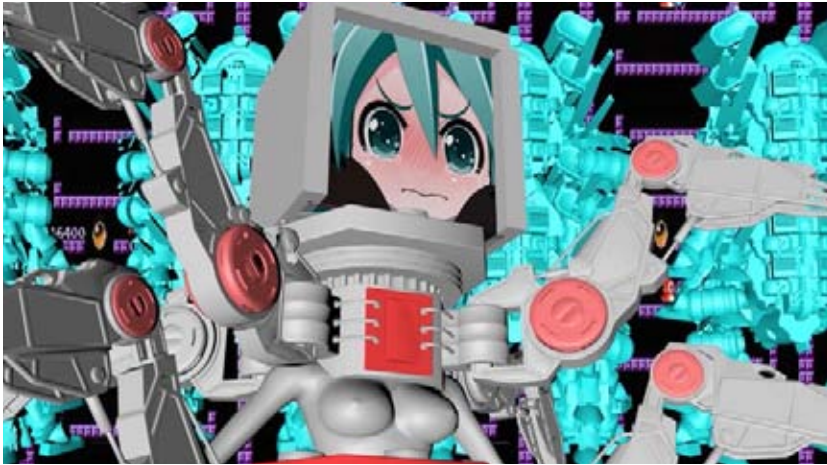
Existe uma essência para ser humano? Filósofos e físicos tentaram responder a essa furtiva questão através dos tempos. Indiscutivelmente com pouco sucesso. Entretanto, como as mentes digitais têm uma série de vantagens sobre as mentes biológicas, especialmente em termos de processamento de grande volume de dados, os recentes desenvolvimentos em tecnologia computacional tornaram o tema sujeito à quantificação por processos semi autônomos que medem a opinião na moeda global de curtidas e atividades na forma de cliques e visualizações. Se esses novos métodos nos dizem alguma coisa, é que tudo o que significa ser humano está aparentemente mudando e que essa mudança, como sempre, é inseparável dos meios de medi-la, trazendo novas questões como: o que nos resta quando tudo já foi quantificado? Se uma IA verdadeira despertasse e fosse capaz de não apenas ver, mas realmente compreender esses dados, como a humanidade apareceria aos olhos digitais desse outro alienígena?

Is there an essence to being human? Philosophers and physicists have attempted to answer this elusive question throughout the ages. Arguably with relatively little success. But as digital minds have a number of advantages over biological minds, especially in terms of processing vast sets of data, recent developments in computational technology have made the topic subject to quantification by semi-autonomous processes, who measure opinion in the global currency of likes and activity in the form of clicks and views. If these novel methods show anything, it is that whatever it means to be human is seemingly changing, and that this change, as always, is inseparable from the means of measuring it, bringing forth new questions such as- What are we left with when all has been quantified? If a true AI would awaken, capable of not only seeing, but of actually comprehending this data, how would humanity appear in the digital eyes of this alien other?

BIO

Hannes Arvid Andersson (1985) é um artista e investigador audiovisual sueco, que atua na Holanda. Inspirado em pensadores como Gilles Deleuze e William Burroughs, usa poéticas críticas (po[e]líticas) e ficção científica aplicada para explorar o efeito narrativo da estética e interrogar os meandros do multiverso. Hannes é fundador e editor-chefe da Disco Shit Magazine, além de representar quase a metade da dupla de tecnologia e arte filosoficamente orientada Smit & Andersson.

Hannes Arvid Andersson (1985) is a Swedish born audio-visual artist and researcher currently based in the Netherlands. Inspired by thinkers such as Gilles Deleuze and William Burroughs, he uses critical poetics (po[e]litics) and applied science fiction to explore the narrative effect of aesthetics and to interrogate the ins and outs of the multiverse. Hannes is also the founder and chief editor of Disco Shit Magazine, and he makes up approximately one half of the philosophically oriented tech-art duo Smit & Andersson.



Heidi Hörsturz – Laser Laser!
Holanda | Netherlands

Uma das ênfases temáticas do trabalho de Heidi Hörsturz é o desejo da sociedade contemporânea de obter mais superestimulação em curtos períodos de atenção. A repressão da autorreflexão através de ataques cerebrais audiovisuais representa a luta por um mundo artificialmente construído.

One of the thematic emphasis of Heidi Hörsturz work is the desire of the contemporary society to get more overstimulation in rapidly shrinking attention spans. The repression of self-reflection with audiovisual brain attacks represents a striving for an artificially constructed world.

BIO

A artista de mídia **Heidi Hörsturz** trabalha nas áreas de performance audiovisual, vídeo e arte sonora. Suas animações, shows ao vivo e instalações combinam arte contemporânea e a estética moderna do lixo digital. Publicou uma série limitada de vinis e tapes de áudio que pesquisam a conexão do ruído, a superestimulação artificial e as associações visuais construídas. Seu trabalho foi apresentado em exposições internacionais, galerias e festivais de arte.

The media artist **Heidi Hörsturz** is working in the fields of audiovisual performance, video and soundart. Her animations, live shows and installations combining contemporary art and modern digital trash aesthetics. She published a series of limited soundart vinyls and audiotapes which researches the connection of noise, artificial overstimulation and constructed visual associations. Her work has been presented at international exhibitions, galleries and art festivals.



Hugo de Faucompret – Hezad: Drum & Grass
França | France

Hezad, o compositor da trilha, é meu amigo, músico. Em breve, lançará seu primeiro EP em vinil, intitulado “Microsongs”, composto por 14 faixas curtas. Para cada faixa, ele pede que um designer/ilustrador faça uma imagem à ser impressa como bônus do vinil (incluí você nesta imagem). Como adorei a faixa, decidi fazer um loop de clipe. A imagem tem código QR e está diretamente ligada ao loop do clipe.

Hezad, the composer of the track is a friend of mine, musician. He's releasing his first vinyl EP soon untitled “Microsongs” and composed of 14 short tracks. For each track he ask a designer/illustrator to do one image he will print as a bonus of the vinyle (I joined you this image). And as I loved the track I decided to make a clip-loop. The image got a QR-code on it, it's directly linked to the clip-loop.

BIO

Hugo, um rapaz de 27 anos, sempre com lápis e caderno de desenho na mão, e muitas ideias na cabeça. Curioso por natureza, ele não consegue parar para fazer outras coisas. Desenha e escreve muito sobre tudo, adora fazer filmes de A a Z. Após terminar um curso de 2 anos em gravura em Estienne (Paris), integrou a Gobelins (Paris) em 2012 num curso de 3 anos em concepção e direção de filmes animados. Em 2013, enquanto ainda era estudante, Hugo co-dirigiu seu primeiro filme de animação “Raíces” em Kawanimation (Paris). Em 2015, dirigiu o filme “Autumn”, produzido por Tant Mieux e ganhador do prêmio de público no Zebra festival, na Alemanha. Busca conciliar seus projetos pessoais, o desenvolvimento de uma série animada e produções independentes com seu coletivo de 12 cérebros, o STZ (Souviens Ten-Zan).

Hugo, a 27 year-old boy, always a pencil and a sketchbook in his hand, and plenty ideas floating in his head. Curious by nature, he can't stop to diversify his doings. He draws and writes a lot and overall, he loves to make movies from A to Z. After a 2-year diploma specialized in engraving at Estienne (Paris), he integrates Gobelins (Paris), in 2012 for a 3-year diploma in conception and direction of animated movies. In 2013, while he is still student, Hugo is co-directing his first animation film “Roots” in Kawanimation (Paris). In 2015, he directs the movie “Autumn” produced by Tant Mieux, and won the audience award at the Zebra festival in Germany. He's actually juggling between his personal projects, the writing of an animated series and independent productions with his 12-brain collective, the STZ (Souviens Ten-Zan).



Job, Joris & Marieke – A Single Life – Holanda | Netherlands

Ao tocar um misterioso compacto de vinil, Pia consegue, de repente, viajar por sua vida. When playing a mysterious vinyl single, Pia is suddenly able to travel through her life.

BIO

Job, Joris & Marieke é um estúdio de animação holandês. **Job Roggeveen, Joris Oprins e Marieke Blaauw** são três ex-estudantes de design apaixonados por histórias. Fundaram o estúdio em 2007, onde produzem curtas-metragens, vídeos e trabalhos comissionados. Seus filmes são caracterizados por histórias tragicômicas absurdas, habitadas por personagens ineptos em desenhos icônicos simples, sempre acompanhados de melodia melancólica. O universo único de Job, Joris & Marieke é geralmente criado desta forma. Em 2013, lançaram o filme de terror "MUTE". Seu segundo curta, "A Single Life", foi indicado ao Oscar® na categoria de melhor curta de animação de 2015. Desde então, o estúdio se concentrou em curtas-metragens. "Otto" foi lançado em 2015. Teve sua estréia no TIFF festival no Canadá e foi indicado ao Rocky Award. Em 2016, o filme de 21 minutos, "Heads Together", feito em coprodução com a Viking Film e VPRO, foi lançado e indicado ao Prix De Jeunesse.

Job, Joris & Marieke is a Dutch animation studio. **Job Roggeveen, Joris Oprins and Marieke Blaauw** are three former design students with a love for storytelling. They started their studio in 2007. They make short films, music videos and they do commissioned work. Their films are characterized by tragicomic absurd stories inhabited by inept characters in simple iconic designs always accompanied by a catchy melancholic tune. Altogether this creates the unique universe of Job, Joris & Marieke. In 2013 their slasher film "MUTE" was released. Their second short "A Single Life" was nominated for an Academy Award® in the category best animated short in 2015. Since then the studio focused on making short films. "Otto" was released in 2015 and it had premiere at the TIFF festival in Canada and it was nominated for a Rocky Award. In 2016 their 21 minute film "Heads Together", made in co-production with Viking Film and VPRO, was released and it has been nominated for the Prix De Jeunesse.



Kang Hyeun – LITA – Coreia do Sul | South Korea

Numa noite chuvosa, uma menina chamada Lita ganha um livro sobre um monstro que come crianças.

This story is it happend on a rainy night, to a little girl named Lita who received a book about a monster that eats children.

BIO

Nascido em 1993, **Kang** criou a animação "LITA" como projeto pessoal em 2015. Atualmente, trabalha como artista na Lookdev & Lighting num projeto de animação do Animation Studio na Coreia.

Born in 1993. **Kang** created the animation "LITA" as a personal work In 2015. Currently working on cinema animation project as a Lookdev & Lighting artist at the Animation Studio in Korea.



Laura Hejberg Kunov – Stellar – Dinamarca | Denmark

Numa cidade entorpecida, os cidadãos vivem outro dia aborrecido e trivial infiltrado por um organismo colorido que nos leva a uma jornada incrível em direção a um núcleo pulsante e luminoso.

In a numb city, citizens are on yet another dull and trivial day infiltrated by a colorful organism that takes us on an amazing journey towards a luminous pulsating core.

BIO

Laura nasceu em Frederiksberg, na Dinamarca e cresceu em Copenhague. Artista e diretora, é apaixonada por música, realismo mágico e urbanismo.

Laura was born in Frederiksberg in Denmark and grew up in the heart of Copenhagen. She is an artist and director with a love for music, magical realism and urbanism.

Marcell Andristyak – IN Corp. **Hungria | Hungary**

O tema da “IN Corp.” é a modificação do corpo e da mente humana. Esse tema é abordado por meio de filmes promocionais sobre acessórios fictícios para órgãos e corpo, investigando a condição humana utópica do transumanismo de maneira quase científica. Os produtos anunciados visam (re)estabelecer a harmonia fisiológica, individual e interpessoal; reinterpretando nossas habilidades perdidas.

The subject of “IN Corp.” is the modification of the human body and mind. It is addressing this subject through promotional movies for fictional organ and body accessories approaching the utopian human condition of transhumanism in a quasi-scientific manner. The advertised products aim to (re)establish a physiological, individual and inter-personal harmony by reinterpreting our lost abilities.

BIO

Marcell Andristyak tem formação em design de mídia pela Moholy Nagy Universidade de Arte e Design (MOME). Graduiu-se em design de mídia na Universidade Metropolitana de Budapeste (METU) e pouco depois retornou como professor. Atualmente, é diretor e artista de VFX de gêneros experimentais e comerciais.

Marcell Andristyak graduated as a media designer MA at the Moholy-Nagy University of Art (MOME). Previously he acquired a BA media design degree at the Budapest Metropolitan University (METU) and shortly afterwards he returned there as a teacher. At present, he works as a director and VFX artist of experimental and commercial genres.

Marine Varguy – Umio **França | France**

Em um mundo onde o mar engoliu tudo, o menino Umio e seu amigo meio-peixe, meio-humano, Boru, precisam encontrar um novo lar. A história aborda o luto, a tristeza e a forma de reencontrar a esperança perdida após um desastre destruir sua vida.

O filme utiliza diferentes técnicas: Animação 3D no Maya, animação 2D no TVPaint e fundos no Photoshop.

In a world where the sea has engulfed everything, a young boy named Umio and his friend half-fish half-human Boru have to find a new home. This story deals with mourning, grief and how to find hope again after a disaster wrecks your life.

This movie is done with different techniques : 3D animation on Maya, 2D animation on TVPaint and backgrounds on Photoshop.

BIO

Marine Varguy. Estudante de cinema de animação, interessada em 2D e 3D. Gosta de ilustração, cinema, livros e contar histórias do seu jeito.

Marine Varguy: Student in animation cinema, interested in 2D and 3D. I enjoy illustration, cinema, books and telling stories in my own way.





Michelle & Uri Kranot – How long, Not Long Dinamarca | Denmark

Uma jornada visual na era da Xenofobia.

A visual journey at the age of Xenophobia



Michelle & Uri Kranot – Nothing Happens Dinamarca & França | Denmark & France

Nos frios arredores da cidade algo está prestes a acontecer ... Uma experiência cinematográfica de VR questiona o papel do espectador, convidando-o a participar de um evento. Explora um novo tipo de narrativa sobre observar e ser observado. Trata de estar presente.

In the cold outskirts of town, something is about to happen... A cinematic VR experience that questions the role of the spectator by inviting them to participate in an event. It explores a new kind of narrative about watching and being watched. It's about being present.



Michelle & Uri Kranot – The heart of Amos Klein Dinamarca, França & Israel | Denmark, France & Israel

Durante um transplante de coração, um homem retorna a marcos significantes de sua vida, que se encontram emaranhados com a história do país.

During a heart transplant, a man returns to significant landmarks of his life, entangled with the country's history

BIO

Desde o início da carreira em animação, a obra de **Michelle e Uri Kranots** foi além do tradicional: sua arte ocupa gêneros experimentais e meios pouco conhecidos, fazendo a fusão entre imagens feitas à mão de forma artesanal e novas tecnologias, com experiências contemporâneas. Seu trabalho atual continua a testar as fronteiras da arte imersiva e imagens em movimento. Os Kranots são fundadores da TinDrum, empresa de produção de animação, além de produtores e diretores de criação da ANIDOX, empresa dedicada ao desenvolvimento e produção de documentários de animação. Integram o The Animation Workshop em Viborg, Dinamarca, onde ocupam diversas posições-chave.

O primeiro reconhecimento dos Kranots deu-se através de filmes como "Black Tape," "Hollow Land", "How Long, Not Long" e a recente instalação de filme de VR, "Nothing Happens". Receberam os mais importantes prêmios da indústria, incluindo o Fipresci Prize at Annecy International Animation Film Festival, The Oscar® Academy Award Shortlist e o Danish Statens Kunstfond award para artes performáticas.

No últimos anos, os Kranots se dedicaram a projetos colaborativos, utilizando inovações transmídia na melhoria da narrativa emocional humana, expondo a morte e a beleza das coisas – físicas e intangíveis – que nos conectam. Nascidos em Israel, Michelle e Uri vivem em Viborg, onde criam seus três filhos.

Beginning their career in animation, **Michelle and Uri Kranots'** work has expanded beyond the traditional: their art straddles experimental genres and unfamiliar mediums, fusing handmade crafted images and new technologies into contemporary experiences. Their current work continues to test the frontiers of immersive art and moving images. The Kranots are the founders of TinDrum, an animation production company and the producers and creative directors of ANIDOX, focused on development and production of animated documentaries. Part of The Animation Workshop in Viborg Denmark, where they hold various key positions.

The Kranots first gained recognition with films such as Black Tape, Hollow Land, How Long, Not Long and most recently, the VR film installation Nothing Happens. They have been honored with the top industry awards for their work, including the Fipresci Prize at Annecy International Animation Film Festival, The Oscar® Academy Award Shortlist and the Danish Statens Kunstfond award for the performing arts.

In recent years, the Kranots have focused on collaborative projects using cross-media innovations to enhance emotional human storytelling, exposing the depth and beauty in the things – physical and intangible – that connect us all. Originally from Israel, Michelle and Uri live in Viborg where they are raising their three sons.

Miyu Distribution – Hors Saison França | France

Jude é uma guarda florestal de quarenta anos. Trabalha no parque nacional, ao norte dos Estados Unidos. Todos os dias, se sente cada vez mais excluída de sua equipe, especialmente frente à brilhante e eficiente colega Karen.

Uma certa noite, encontra marcas fora da estrada que levam à floresta. A investigação a conduz ao esconderijo de um caçador ilegal que ela decide prender. Mas, nessa busca por reconhecimento, as decisões de Jude terão consequências.

Jude is a forty years old park ranger working in a big national park, north of the United States. Every day she feels more and more left out of her team, especially in a front of the brilliant and efficient young Karen.

One evening, she finds tracks off the road leading into the forest. Her investigation leads her to the hiding place of a poacher, whom she decides to arrest alone. But in her quest for acknowledgement, Jude's decisions won't be left without consequences.



Miyu Distribution – Mehua França | France

Duas moças estão prestes a receber a maior honra: serão sacrificadas para seus deuses. Mas o sacrifício não acontece como previsto.

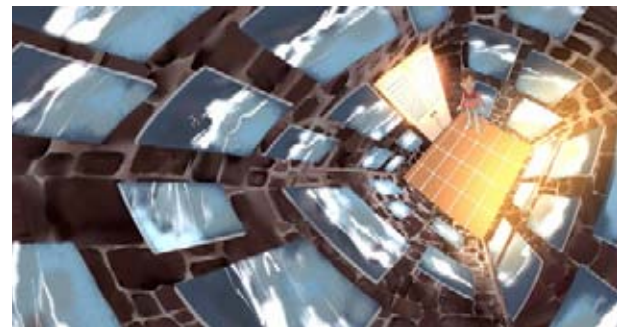
Two young women are about to receive the greatest honour : be sacrificed to their gods. But the sacrifice doesn't run through normally.



Miyu Distribution – Outremer França | France

Esta é a história de um menino que tem medo do mar. Encontra abrigo na casa de uma velha que pinta o mar.

It's a story about a young boy who is afraid of the sea. He finds shelter, in the house of an old woman who paints the sea.



Miyu Distribution – Parfum Fraise França | France

Makoto está fazendo de tudo para criar seu filho de 7 anos, Kazuki. Apesar de suas melhores intenções, a violência que uma vez foi sua vida volta para ameaçá-lo. Sem escolha, terá que enfrentá-la diante dos olhos do filho que sempre tentou proteger.

Makoto is doing his best to raise his 7 years old son Kazuki. Despite his best intentions, the violence that was once his life comes back to bite him, and he will have no choice but to face it, before the eyes of his son, who he always tried to protect.



BIO

Ex-alunos da Gobelins, formados em 2017.

Ex-students of Gobelins, graduated in 2017.



Monticello Park Productions: Guilherme Araujo & Iuri Araujo The Frost Spirit – Brasil | Brazil

Sentado próximo à fogueira, um menino pré-adolescente sente um vento frio se aproximar. Com medo da mudança iminente e tentando se esconder da realidade em sua própria mente, é perseguido por “The Frost Spirit”, que alcançou grande distância – transformando drasticamente tudo o que passa – a se envolver no confronto final, colocando o velho contra o novo, a teimosia contra a aceitação.

Sitting by a fire, a young boy on the cusp of adolescence feels a wind chill coming on. Afraid of the impending change and trying to hide from reality in his own mind, he instead is pursued by The Frost Spirit, who has ventured a great distance – drastically transforming everything he passes – to engage in a final confrontation, pitting old against new, stubbornness against acceptance.

Baseado em poema de | Based on a poem by John Greenleaf Whittier

Créditos | Credits

Produzido por | Produced by Max Rothman

John Greenleaf Whittier

BIO

Guilherme Araújo (também conhecido como **Guima**) é formado em Artes Visuais – Design Gráfico na UFG (2007). Ilustrador e animador, participou do Programa da International Summer School em Animação de Personagens em Gobelins, l'école de l'image, Paris/França (2012). Trabalhou em projetos próprios como “Marionettes” (2006), “Chaos and Water” (2011) e “Aniz, a pequena aprendiz de bruxa” (2015). Participou de vários festivais como o Animamundi. Contribuiu com animações para o TED-Ed (Nova York) e The School of Life (Londres). Junto com o irmão Iuri, dirige o Provincia Studio no Brasil.

Iuri Araújo é Mestre em Artes Visuais – Cultura Visual pela UFG (2014). Ilustrador e animador; tem experiência em Game Art, tendo participado do projeto de RPG Pier Solar and the Great Architects. Como animador, participou por 3 vezes do Animamundi – Festival Internacional de Animação do Brasil, com curtas como “Why Girlfriends” e “Mask's Battle” e especializou-se em Animação de Personagens pela Gobelins, l'école de l'image (Paris, França). Contribuiu com animações para o TED-Ed (Nova York) e The School of Life (Londres). Junto a seu irmão Guilherme dirige o Provincia Studio no Brasil.

Guilherme Araujo (aka **Guima**) has graduated in Visual Arts – Graphic Design in UFG (2007). Illustrator and animator, has participated of the International Summer School Program in Character Animation in Gobelins, l'école de l'image, Paris/France (2012). He worked on own projects like “Marionettes” (2006), “Chaos and Water” (2011) and “Aniz, the little witch apprentice” (2015). He has already participated of several festivals like Animamundi. He contributes with animations for TED-Ed (New York) and The School of Life (London). Along with his brother Iuri, he runs Provincia Studio in Brazil.

Iuri Araujo has Master Degree in Visual Arts – Visual Culture in UFG (2014). Illustrator and animator, he has experience n Game Art, participating in the RPG project Pier Solar and the Great Architects. As animator, he participated for 3 times in Animamundi – International Animation Festival of Brazil, with short films like “Why Girlfriends” and “Masks's Battle” and specialized in Character Animation by Gobelins, l'école de l'image (Paris, France). He contributes with animations for TED-Ed (New York) and The School of Life (London). Along with his brother Guilherme, he runs Provincia Studio in Brazil.



Murat Sayginer – Dust – Turquia | Turkey

Um curta-metragem de animação com temas distópicos.

A short animated film with dystopian themes.

BIO

Murat Sayginer é artista autodidata. Trabalha nos campos da fotografia e arte digital. É cineasta e compositor.

Murat Sayginer is a self-taught artist who works in the fields of photography and digital art, also known as a filmmaker and composer.

Mustashrik – Invisible Barriers – Girl Effect Inglaterra | England

“Invisible Barriers” é um curta-metragem de animação dirigido por Mustashrik e produzido pela Partizan Animation em Londres, Reino Unido. O filme foi criado como poema visual para liderar uma nova campanha que visa apoiar e incentivar meninas a acreditarem em si mesmas em regiões problemáticas em todo o mundo, onde a mudança e o crescimento da sociedade são necessários e devem ser incentivados. Colaborando com a poderosa poesia do artista da palavra falada Bassey Ikpi, esta animação busca liderar um esforço inspirador para garotas de todas as idades e raças ao redor do mundo.

“Invisible Barriers” is a short animated film Directed by Mustashrik and produced by Partizan Animation in London, UK. The film was created as a visual poem to lead a new campaign that aims to support and encourage girls to believe in themselves in difficult regions around the globe, where societal change and growth is needed and should be positively encouraged. Collaborating with the powerful poetry of spoken word artist Bassey Ikpi, this animation hopes to lead an inspiring charge for girls of all ages and all races around the world.

Créditos | Credits

Comissionado pela Girl Effect (parte da NIKE Foundation) e trazido a nós via Freuds PR.

Commissioned by the Girl Effect (part of the NIKE Foundation) and brought to us via Freuds PR.



BIO

Mustashrik começou a trabalhar como Artista Conceitual, Designer de Personagens e Diretor de Animação, atuando no setor comercial por uma década, contando histórias sequenciais através de impressão e imagens em movimento para empresas como Louis Vuitton (curta-metragem com trilha sonora de Gustavo Santaolalla), Chloe, Michael Kors e com recursos visuais de performance ao vivo para Ed Sheeran antes de relançar sua carreira solo como Diretor. Seu recente curta-metragem, comissionado pela ONG Girl Effect, “Invisible Barriers”, foi aclamado no mundo todo por sua abordagem experimental e estilo narrativo diferenciados – com estreia na categoria de Seleção Oficial da Commissioned Films no Annecy International Animation Film Festival [2016]. Desde então, passou a ser selecionado por inúmeros outros festivais internacionais e no Reino Unido, incluindo o Bronze Award do Kinsale Sharks 2016, na categoria International Film Craft de Melhor Animação Internacional em Cinema, TV e Online.

Atualmente, Mustashrik desenvolve vários projetos de longa-metragem, chamando a atenção de diversos Produtores/Companhias de Produção. Sua adaptação do romance gráfico original (manga) de Julius Caesar de Shakespeare foi premiada como um dos melhores livros de Ficção para Jovens publicados desde 2000 pela The American Library Association.

Mustashrik cut his teeth as a Concept Artist, Character Designer, and Animation Director, working within the commercial industry for a decade, having told sequential stories through print and moving image for the likes of Louis Vuitton (a short film scored by Gustavo Santaolalla), Chloe, Michael Kors, and live-performance visuals for Ed Sheeran, before re-launching his career as a solo Director. His recent short film commissioned by the N.G.O Girl Effect, called “Invisible Barriers”, has garnered international acclaim and respect for its unique experimental approach and narrative style – making its debut within the Official Selection category of Commissioned Films last summer at Annecy International Animation Film Festival [2016]. Since then it has gone on to be selected at numerous other festivals internationally and in the UK, including a win for a Bronze Award at Kinsale Sharks 2016, within the International Film Craft category for Best International Animation in Cinema, TV and Online.

Currently Mustashrik is developing several feature film projects which has caught the attention of several Producers/Production Companies, and his original graphic novel (manga) adaptation of Shakespeare’s Julius Caesar has been awarded as one of the top Young Adult Fiction books published since 2000 by The American Library Association.



Nata Metlukh – Fears – Estados Unidos | United States

Os medos são visíveis como companheiros constantes de seus donos. As criaturas tornam a vida mais difícil, mas também podem ser muito úteis.

Fears are visible as constant companions of their owners. The creatures can make people's lives more difficult, but they can also be very useful.

BIO

Nata Metlukh é cineasta e ilustradora de animação em San Francisco. Estudou animação clássica na Vancouver Film School e direção de animação na Estonian Academy of Arts.

Nata Metlukh is an animation filmmaker and illustrator based in San Francisco. She studied classical animation at Vancouver Film School and animated film directing at Estonian Academy of Arts.



Nick Ladd – Escape – Canadá | Canada

“Escape” é um curta de animação feito inteiramente em VR utilizando o software AnimVR. O software é programado para a música “Put em Up” e segue um skatista perseguido pela polícia numa cidade agitada. O objetivo é demonstrar a rapidez e o poder da arte e animação em RV.

“Escape” is a short animation made entirely in VR using a software called AnimVR. It is timed to the song “Put em Up” and it follows a skateboarder being pursued through a busy city by the police. It was made to show just how fast and powerful VR art and animation can be.

BIO

Nick Ladd se formou no programa 3D Animation & CGI pelo Dawson College em Montreal. Experiente em ilustração, está sempre buscando formas interessantes de contar histórias. Gosta de pintar e trabalhar ao ar livre em arte e animação em Realidade Virtual.

Nick Ladd is a recent graduate of the 3D Animation & CGI program at Dawson College in Montreal. He has a background in Illustration and is always looking for interesting ways to tell stories. He likes to go outdoors and paint and work on art and animation in Virtual Reality.



Nick Luchkiv – Divisor – Rússia | Russia

“Divisor” mostra a consequência inesperada como resultado da mudança da mente. O Cyberpunk e a realidade virtual moldaram a estética desse curta-metragem.

“Divisor” shows the unexpected consequence as a result of mind shifting. Cyberpunk and virtual reality have shaped the esthetics of this short film.

BIO

Nick nasceu em 4 de janeiro de 1979 em Karaganda, na URSS. Em 2002, formou-se Mestre em Arquitetura e Design pela Academy of Architecture and Arts da Southern Federal University em Rostov-on-Don. Em 2004, mudou-se para Moscou e começou a trabalhar em estúdios de produção gráfica 3D e motion graphics. Em 2006, fundou a equipe Selfburning com um amigo e começou a produzir vídeos curtos de arte e a participar de apresentações em shows e festivais locais e internacionais.

Nick was born on January 4, 1979 in Karaganda, the USSR. In 2002, graduated with the Master of Architecture and Design degree from the Academy of Architecture and Arts of the Southern Federal University in Rostov-on-Don. In 2004 he moved to Moscow and started working in studios producing 3D and motion graphics. In 2006, founded the Selfburning team with a friend and began to produce short art videos and participate in shows at local and international shows and festivals.



Or Kantor – Little Thing – Israel | Israel

Uma criatura minúscula busca por outras numa cidade vazia. O premiado curta “Little Thing” trata de música, solidão e da busca por conexão.

A tiny creature search for others through an empty city. “Little thing” is an award winning Short film, about music, loneliness and the search for connection.

BIO

Or Kantor serviu como médico do exército, andou com pumas selvagens e conta uma história sobre assalto que te fará rir. Trabalha em várias agências dos correios durante o dia e faz pequenos desenhos animados nas horas vagas.

Or Kantor has served as an army medic, walked wild pumas and has a story about getting mugged that will make you smile. He works in various post houses by day and makes short animated films in his spare time.

Paris Mavroidis – Divers – Estados Unidos | United States

Inspirado por Busby Berkeley, ginástica de massa e cinema experimental dos anos 20 e 30, este curta de animação explora a coreografia em larga escala, a abstração do corpo humano em forma e a absorção do indivíduo pela massa.

Inspired by Busby Berkeley, mass gymnastics and experimental cinema from the 20s and 30s, Divers is a short animation that explores large-scale choreography, the abstraction of the human body into shape and the absorption of the individual into the mass.

BIO

Paris Mavroidis é artista e desenvolvedor de software em Brooklyn, NY. Bacharel em Ciência da Computação pela Brown University e Mestre em Artes Digitais pelo Instituto Pratt.

Paris Mavroidis is an artist and software developer based in Brooklyn, NY. He holds a BSc in Computer Science from Brown University and an MFA in Digital Arts from Pratt Institute.





Ray Gropius – Imagine Metaversal Drawings – Itália | Italy

O filme de animação “Imagine Metaversal Drawings” foi feito com “frames” de avatares de pessoas conectadas à rede, cidadãos do Metaverso. Pessoas são representadas com uma imagem virtual de si mesmas. O vídeo pode ser considerado uma coleção de desenhos ou retratos no estilo da fotografia documental tradicional, fazendo com que as imagens aconteçam em tempo real e sejam capturadas da mesma forma que disparamos o botão da câmera. Chamo isso de “Desenhos Metaversais” ou “Fotografias Metaversais”. A obra pode ser considerada o que chamamos de Pós-Fotografia.

Uma cachoeira de imagens e vozes nos absorve na catarata poética daquele espaço mágico estrelado por Alter Egos no qual fantasia e realidade coexistem em harmonia a serviço dos paradoxos existenciais do mundo contemporâneo.

This animation film, “Imagine Metaversal Drawings” has been made with avatars frames of people connected to the network, citizens of the Metaverse. People who are represented with a virtual image of themselves. This video could be considered as a collection of drawings or a collection of portraits in the style of traditional documentary photography, cause the images happen in real time, and are captured in the same way as when we shot the shutter of the camera. I call it “Metaversal Drawing” or “Metaversal Photographs”. I think it could be considered as a work of what we call Post-Photography.

The waterfall of images and voices absorbs us into the poetic cataract of that magical space, starring by Alter Egos, in which comfortably, fantasy and reality coexist at the service of the existential paradoxes of the contemporary world.

BIO

Ray Gropius, estudioso autodidata, tem como principal motivação documentar, revelar e dar vida à própria existência de seu Alter Ego. Suas obras são baseadas na criação digital, incluindo a experimentação em ambientes virtuais. Além de revelarem seu estilo inconfundível, abordam o desenho a partir de uma nova perspectiva. A conexão de métodos de representação como a fotografia, a simulação 3D e o desenho fazem de seu trabalho um híbrido de mídia contemporânea ou Pós-Fotografia. A experiência de representar através do desenho, linhas precisas com perspectiva matemática, atentando para a estrutura de objetos e pessoas no mundo virtual em tempo real, faz deste trabalho uma referência ao que podemos chamar de “Fotografias Metaversais” ou “Desenhos Metaversais”.

Ray Gropius expressa a vontade de representar outras formas de vida.

Ray Gropius, self-taught education, the main motivation of my work is to document, show, and give life to my own Alter Ego existence. My works, based on digital creation with experimentation in virtual environments, besides offering an unmistakable style, approach the drawing from a new position. The connection of representation methods such as photography, 3D simulation and drawing make my work a hybrid of contemporary media or Post-Photography. The experience of representing through drawing, precise lines with mathematical perspective, attending to the structure of objects and people in a virtual world that happens in real time, make my work a reference of what I call «Metaversal Photographs» or «Metaversal Drawings».

Ray Gropius is my own purpose of representing other forms of life.

Sabrina Cotugno – Kagemono – Estados Unidos | United States

A história de Beopup, uma pequena raposa que descobre algo bastante desagradável enquanto caça na floresta.

The story of Beopup, a little fox who goes hunting in the woods and uncovers something rather unpleasant.

BIO

Sabrina Cotugno é diretora da Disney Television Animation e criadora do webcomic “The Glass Scientists”. Trabalhou em “Gravity Falls” e “Star vs. the Forces of Evil”.

Sabrina Cotugno is a director at Disney Television Animation and the creator of the webcomic “The Glass Scientists”. She has worked on “Gravity Falls” and “Star vs. the Forces of Evil”.



Sandrine Deumier – Affordable Dreams França | France

Através da aparente variedade de corpos cibernéticos, a série “Affordable Dreams” apresenta variações ficcionais do estado de consciência. Nesse mundo de sonhos desumanizados, os corpos conectados e/ou aumentados se estendem em objetos desejáveis para se tornarem apenas o reflexo de suas próprias máquinas afetivas. Essa reflexão talvez não seja outra que um outro estado do ser humano.

Through the apparent variety of cybernetic bodies, the series Affordable Dreams present fictional variations of state of consciousness. In this dehumanized dream world, connected or/and augmented bodies stretch out in remained desirous objects to turn out to be just the reflection of their own affective machines. This reflection is perhaps none than another state of human being.



Sandrine Deumier – Pink Party França | France

“Pink Party” é um balé mecânico na era dos ciborgues e comportamentos humanos artificiais. Composto por 21 cenas onde se misturam indistintas quimeras cibernéticas e humanoides objetificados com identidades e comportamentos reversíveis, “Pink Party” apresenta uma série de prefigurações artificiais da humanidade.

“Pink Party” is a mechanical ballet in the era of cyborgs and artificial human behaviors. Composed by 21 scenes where are mixed indistinctly cybernetic chimeras, humanoids and objectified humans with reversible identities and behaviors, “Pink Party” features a series of artificial prefigurations of humanity.

BIO

Com dupla formação em Filosofia e Artes, **Sandrine Deumier** constrói uma poesia multifacetada focada na questão da mudança tecnológica e no lugar performático da poesia que é concebida através de novas tecnologias. Utilizando-se da palavra como imagem e da imagem como vetor de palavras, trabalha na junção de vídeo e poesia sonora, considerando-os dispositivos sensíveis para expressar uma forma de material inconsciente em si. O processo da escrita e o material móvel da imagem funcionam como significados subjacentes de refluxo, que se referem à cintilação real e à sua realidade, transferidos através de estruturas inconscientes de pensamento. Seu trabalho consiste principalmente em textos, poesia digital, instalações multimídia e performances audiovisuais em colaboração com compositores.

With her dual philosophical and artistic training, **Sandrine Deumier** constructed a multifaceted poetry focused on the issue of technological change and the performative place of poetry conceived through new technologies. Using material from the word as image and the image as a word vector, she also works at the junction of video and sound poetry considering them as sensitive devices to express a form of unconscious material itself. The process of writing and the mobile material of the image function as underlying meanings of reflux which refer to the real flickering and to their reality transfers via unconscious thought structures. Her work consists mainly of texts, digital poetry, multimedia installations and audiovisual performances in collaboration with composers.





SaveMe Oh – Pain Holanda ; Netherlands

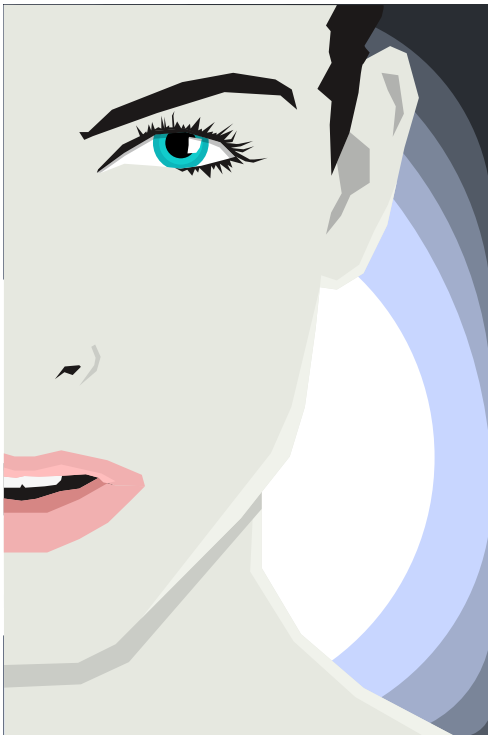
Meu Deus! Que captura incrível de um pesadelo! Ou isso nos mostra o zeitgeist????
Por favor, nos ajude!!!

Good lord. What an incredible capture of a nightmare. Or does it show us the zeitgeist????
Please help us!!!

BIO

Poucos no espaço virtual tiveram a visão acidental ou a clareza não intencional sobre as novas mídias do século 21 do que este tropeço frequente do “**SaveMe Oh**”. Com seu mantra ecológico “ME ME ME”, tão ensurdecedor quanto repetitivo em uma nota só, a obra provoca, na verdade exige, uma análise dos mecanismos de enfrentamento no século da poluição das novas mídias. Se não seu Banksy, certamente é o Chauncey Gardiner do mundo virtual.

Few in virtual space have had the accidental vision or unintended clarity about 21st century new media that “**SaveMe Oh**” regularly stumbles upon. With her echolalic mantra “ME ME ME” as deafening as it is repetitive and one-note, she provokes, indeed demands, a consideration of coping mechanisms in the century of new media pollution. If not its Banksy, then she surely is the virtual world’s Chauncey Gardiner.



Semáforo Studio: Dhyhan Shanasa Namu Amida Butsu –Brasil ; Brazil

“Namu Amida Butsu” significa, literalmente “Eu me guardo no Buda Amida”, mas possui significados mais profundos do que uma pura saudação ou louvor a um santo em especial. Há de se prestar atenção aos pequenos detalhes desse projeto, pois ele guarda a essência do Namu Amida Butsu e é inspirado intimamente no Livro de Mirdad, de Mikhail Naimy.

“Namu Amida Butsu” literally means “I take refuge in the Amida Buddha”, but it has deeper meanings than a pure greeting or praise to a specific saint. Pay attention to the smallest details of this project, as it preserves the essence of Namu Amida Butsu and is profoundly inspired in Mikhail Naimy’s Book of Mirdad.

BIO

Nascido em Goiânia, **Dhyhan Shanasa** é Motion Designer, Diretor de Arte e Escritor. Tendo quase uma década de experiência no campo das Artes Digitais, trabalhou com inúmeras marcas e em projetos de vários escopos. É também o fundador do site Layer Lemonade, celebrado na comunidade digital por trazer conteúdo exclusivo que ajuda e instrui profissionais de todos níveis técnicos.

Born in Goiânia, Brazil; **Dhyhan Shanasa** is a Motion Designer, Art Director and Writer. He has close on ten years of experience in Digital Arts and has worked with numerous brands and projects of all types. He is also the founder of the Layer Lemonade website, well known in the digital community for its unique content that helps and instructs professionals of all skill levels.

Sijia Luo

I have known love – China

Eu sei que o AMOR está em todo lugar.

I know LOVE is everywhere.

BIO

Sijia Luo nasceu na China em 18 de junho de 1993. Formada em Animação pelo Sichuan Fine Arts Institute (China), ingressou no Departamento de Animação da Universidade de Artes de Tokyo para trabalhar com animação e ilusão. Compõe a música de alguns de seus próprios filmes.

Sijia Luo was born in China, June 18, 1993. She majored in Animation at Sichuan Fine Arts Institute (China), entered the Department of Animation at Tokyo University of the Arts and is currently working on animation and illusion. And sometimes she makes the music for her own films.

Silvia De Gennaro

Travel Notebooks: Bilbo, Bizkaia, Spain – Itália | Italy

“Bilbo” integra a série de trabalhos intitulada “Travel Notebooks”. Neste projeto, meus vídeos são como carrilhões e quebra-cabeças, querendo mostrar a essência de uma cidade em seus múltiplos aspectos e movimento. Uma arquitetura aventureira feita com animais fantásticos da pré-história galáctica, movendo-se dentro de uma atmosfera de fantasia industrial. Bilbao, uma cidade com identidade forte, uma mistura de valores antigos e amor pelo progresso. Mas quem realmente é seu povo? De onde ele vem?

“Bilbo” is part of a series of works titled “Travel Notebooks”. In this project my videos are like carillons and puzzles, that want to show the essence of a city in its manifold aspects and its motion. An avverinistic architecture, made by fantastic animals of galactic prehistory, moving within an industrial-fantasy atmosphere. Bilbao, a city with a strong identity, a mix of old values and love for progress. But, who really are its people? Where do they come from?

BIO

Silvia De Gennaro vive e trabalha em Roma, Itália. Desde 1999, é membro fundador do estúdio de arte Assaus. Há quinze anos trabalha com arte digital, videoarte e animação. Suas obras foram parte de várias exposições de videoarte e festivais de cinema ao redor do mundo como: Bnl Media Art Festival, IT; Video Formes, FR; Current New Media, USA; FILE, BRA; Visionaria, IT; Madatac, ES; Invideo, IT; Magmart, IT; Athens Video Art Festival, GR; Brooklyn Film Festival, EUA; ECU, FR; Interfilm Berlin, D; Nastri d’Argento, IT. Atualmente, seu trabalho é dividido entre a realização de vídeo temático social e político e o projeto sobre a cidade e a percepção do viajante, intitulado “Travel Notebooks”.

Silvia De Gennaro lives and works in Rome, Italy. Since 1999 she is a founding member of the Assaus art studio. For fifteen years she has been dealing with digital art, video art and animation. Her works have participated in several video art exhibitions and film festivals around the world, such as: Bnl Media Art Festival, IT; Video Formes, FR; Current New Media, U.S.A.; F.I.L.E., BRA; Visionaria, IT; Madatac, ES; Invideo, IT; Magmart, IT; Athens Video Art Festival, GR; Brooklyn Film Festival, U.S.A.; ECU, FR; Interfilm Berlino, D; Nastri d’Argento, IT. Currently her work is divided between the realization of social and political themed video and a project about the city and the perception of the traveler, entitled “Travel Notebooks”.





Sivan Kidron – MISO: Take Me – Coreia do Sul, Estados Unidos & Israel | South Korea, United States & Israel

Um Anime inspirou o Videoclipe do artista sul-coreano MISO, sobre a sensação de ver a pessoa que você ama em tudo que encontra.

An Anime inspired Music Video for South Korean Artist MISO, about the feeling of seeing the person you love in everything you come across.

BIO

Sivan é Diretora de Animação e Animadora 2D baseada em Londres/Tel Aviv. Formada em animação pela Royal College of Art em Londres, é contadora de histórias e pensa em movimento e cor. Seu premiado trabalho foi exibido internacionalmente.

Sivan is an Animation Director and 2D Animator based in London/Tel Aviv. An Animation MA graduate of the Royal College of Art in London, she is a storyteller who likes to think in movement and color. Her award winning work was screened and exhibited internationally.



Steven Subotnick – Little Girl Estados Unidos | United States

Uma menina anda de bicicleta.

A little girl rides her bike.

Steven Subotnick – Strange Fish Estados Unidos | United States

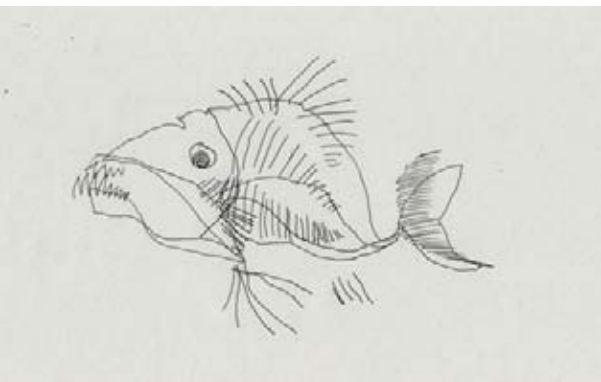
A cegueira da evolução.

The blindness of evolution.

BIO

O trabalho de **Steven** usa imagens variadas – do desenho animado à abstração textural pura, técnicas incomuns de edição e design de som cuidadosamente estruturado para tornar concreta a vulnerabilidade humana, o conflito e a história, além de transmitir ao espectador uma experiência estética profundamente pessoal.

Steven's work uses varied imagery – from cartoon to pure textural abstraction, unusual editing techniques, and carefully structured sound design to make human vulnerability, conflict, and history concrete and to convey a deeply personal aesthetic experience to viewer





Studio Smack Branded Dreams, The Future Of Advertising Holanda | Netherlands

“A verdadeira questão não é: Quantos anúncios vemos? A verdadeira questão é: O que temos que fazer para não ver anúncios? E a resposta é: vá dormir” (James B. Twitchell)
Vemos anúncios todos os dias em todos os lugares. Eles se tornaram parte da nossa vida. Enquanto algumas pessoas tentam evitar a exposição a anúncios, os anunciantes continuam encontrando novas maneiras de fazer contato. No entanto, são incapazes de nos alcançar enquanto dormimos. Parece que nossos sonhos são o último lugar seguro e livre. Mas o que acontece quando os anunciantes têm a possibilidade de entrar em nossos sonhos? Baseado em desenvolvimentos recentes da neurologia e tecnologia, isso poderá acontecer no futuro próximo.

“The real question is not: How many ads do we see? The real question is: What do we have to do to see no ads? And the answer is: go to sleep” (James B. Twitchell)

We see ads everyday and everywhere. They have become part of our life. While some people try to avoid seeing ads, advertisers keep finding new ways to reach us. However, they are unable to reach us when we sleep. Our dreams are the last safe and add-free place so it seems. But what happens when advertisers have the possibility to enter our dreams? Based on recent developments in brain science and technology this might be possible in the near future.

BIO

O **Studio Smack** é composto por **Ton Meijdam**, **Thom Snels** e **Béla Zsigmond**. Seu trabalho ganhou numerosos prêmios em festivais de design e cinema em todo o mundo. O estúdio produz filmes de animação, música, vídeos, além de produtos comerciais. O Studio Smack produz trabalhos que, em primeira análise, têm valor independente, mas que também respondem aos desenvolvimentos da sociedade, o chamado Design para o Debate.

Studio Smack are **Ton Meijdam**, **Thom Snels** and **Béla Zsigmond**. Their work gained numerous awards at design- and film festivals around the globe. They make animated films, music videos and like to do commercial stuff as well. Studio Smack produces work that in the first analysis has an autonomous value, but often also responds to developments in society, the so-called Design for Debate.



Sun Creature Studio: Mikkel Mainz Elkjær– Wilhelms Curse Dinamarca | Denmark

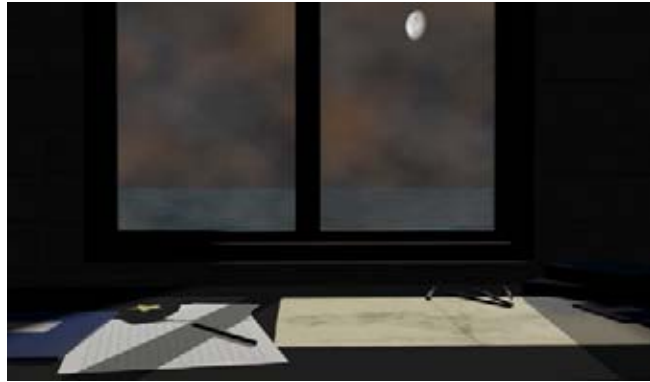
“Wilhelm’s Curse” é a continuação do curta-metragem “The Reward” de 2013 e faz parte do universo de Tales of Alethrion no YouTube. Na série animada interativa “Choose Their Path”, Wilhelm se torna um vampiro graças às decisões da comunidade. Neste filme totalmente animado, ele continua vampiro, mas tenta voltar ao normal. Recebe ajuda do amigo bruxo, Vito, super determinado em ajudar Wilhelm até que a dama druida Gaya se junta ao pequeno grupo.

“Wilhelm’s Curse” is the sequel to the short film The Reward from 2013 and is part of the crowdfunded Tales of Alethrion universe on YouTube. In the animated interaction series called “Choose Their Path” Wilhelm became a Vampire thanks to our community’s decisions. In this fully animated film, he is still a vampire and trying to get back to normal. He is helped by his Wizard friend, Vito, who is super determined in helping Wilhelm until the lady druid Gaya joins their little group.

BIO

Formado pela The Animation Workshop na Dinamarca em 2013, **Mikkel** dirige, leciona, escreve e trabalha com animação. Dirigiu “The Reward” como seu filme de conclusão de curso e em sua empresa, Sun Creature, fez as continuações “The First Hero”, “Deidade Viajante” e “Wilhelm’s Curse”, todos parte do universo animado “Tales of Alethrion”, realizados graças ao crowdfunding e financiamento público. Seu interesse em criar histórias em diferentes plataformas e mídias resultou em vários projetos incríveis, como livros de RPG, quadrinhos, webseries, filmes, etc. No momento, desenvolve o longa-metragem “Spirit Seeker”.

With a degree from The Animation Workshop in Denmark, Denmark, 2013, **Mikkel** directs, teaches, writes, and works with animation. He directed “The Reward” as his graduation film and in his company, Sun Creature, he later made the sequels “The First Hero”, “Travelling Deity” and “Wilhelm’s Curse” all part of the animated universe called “Tales of Alethrion” which was made possible thanks to crowdfunding and public funding. His interest for creating stories on different platforms and medias has resulted in many different kinds of awesome projects, like roleplaying books, comics, web series, feature films, etc. At the moment he is developing a feature film called “Spirit Seeker”.



Susanne Wiegner – Soliloquy Alemanha | Germany

Uma natureza morta no museu me lembra a fruteira da minha avó e se abre para um mundo de imaginação, memórias e cenários de desastres passados ou futuros.

A still life at the museum reminds me of my grandmother's fruit bowl and opens up to a world of imagination, memories and past or future disaster scenarios.

BIO

Susanne Wiegner estudou arquitetura na Academia de Belas Artes de Munique e no Instituto Pratt, em Nova York, como bolsista do DAAD. É artista 3D em Munique, Alemanha. Há vários anos, cria animações 3D em computador usando literatura e espaço virtual. Apresentações de seu trabalho incluem exposições coletivas na Pinakothek der Moderne em Munique, ZKM em Karlsruhe, Art + Technology Center EYEBEAM em Nova York, FACT em Liverpool, Torrance Art Museum em Los Angeles, WRO Biennale em Wrocław, National Gallery of Art em Vilnius, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Les Rencontres Internationales em Paris, EMAF em Osnabrück, Videonale em Bonn, Schusev State Museum of Architecture, Moscou e festivais em todo o mundo.

Susanne Wiegner studied architecture at the Academy of fine Arts in Munich and at Pratt Institute in New York City as a DAAD scholar. She works as a 3D-artist in Munich, Germany. For several years she has been creating 3D computer animations dealing with literature and with virtual space. Venues where her work have been shown include group exhibitions at the Pinakothek der Moderne in Munich, the ZKM in Karlsruhe, the Art + Technology Center EYEBEAM in New York City, FACT in Liverpool, Torrance Art Museum in Los Angeles, WRO Biennale in Wrocław, National Gallery of Art in Vilnius, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Les Rencontres Internationales in Paris, EMAF in Osnabrück, Videonale in Bonn, Schusev State Museum of Architecture, Moscow and festivals all over the world.



TOM & HANI Animation: Hani Dombe & Tom Kouris – Lili Israel | Israel

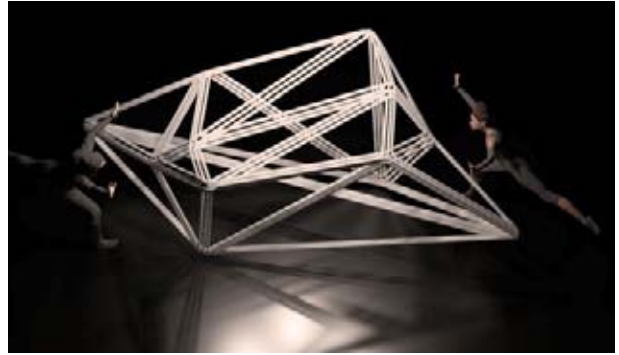
Lili se recusa a abandonar a infância e luta contra uma tempestade de areia que ameaça tirá-la de lá. No coração da tempestade, ela redescobre a alegria da infância, mas é forçada a escolher entre a ilusão e a realidade.

Lili refuses to let go of her childhood and fights a sandstorm that threatens to take it away. In the heart of the storm she rediscovers the joy of childhood, but forced to choose between illusion and reality.

BIO

O estúdio de animação **TOM & HANI** é especializado em animação stop motion e possui sede em Tel Aviv, Israel. Fundado pelos cineastas de animação Hani Dombe e Tom Kouris, desenvolvem filmes de animação, videocliques e comerciais usando várias técnicas de stop motion combinadas a outros métodos de animação. Seus filmes participaram de muitos festivais ao redor do mundo, incluindo o festival de animação de Hiroshima, Anima Mundi, Animafest Zagreb, Encounters, entre outros.

TOM & HANI animation studio specializes in stop motion animation, based in Tel Aviv, Israel. Founded by the animation filmmakers Hani Dombe and Tom Kouris. They create animated films, music videos and commercials, using various stop motion techniques combined with other animation methods. Their films participated in many festivals around the world, including Hiroshima animation festival, Anima Mundi, Animafest Zagreb, Encounters, etc.



Universal Everything – Hype Cycle: Smart Matter Reino Unido | United Kingdom

“Hype Cycle” é uma série de filmes futuristas que exploram a colaboração entre máquinas humanas através de tecnologias emergentes e de desempenho. Essas interações homem-máquina da Universal Everything são inspiradas nos gráficos de tendências do Hype Cycle produzidos pela Gartner Research, uma tentativa corajosa de prever expectativas futuras e desilusões à medida que novas tecnologias chegam ao mercado. “Smart Matter” é o primeiro filme desta série. Baseia-se nas experiências anteriores do estúdio com estudos de movimento, imaginando uma nova forma de interface colaborativa para a modelagem improvisada.

BIO

Universal Everything é um coletivo global de artistas, designers, animadores, músicos e desenvolvedores digitais. Cria obras de vídeo para arquiteturas icônicas, inventa experiências multissensoriais imersivas e direciona novas formas de mover imagens para as telas do futuro. O trabalho explora o futuro da expressão e colaboração humanas através de tecnologias de exibição emergentes. Suas obras desempenharam papel central em eventos ousados de lançamento para marcas pioneiras além de exposições em importantes instituições culturais em todo o mundo.

“Hype Cycle” is a series of futurist films exploring human machine collaboration through performance and emerging technologies. These human machine interactions from Universal Everything are inspired by the Hype Cycle trend graphs produced by Gartner Research, a valiant attempt to predict future expectations and disillusionments as new technologies come to market. The first film in this series is “Smart Matter”. It builds on the studio’s past experiments with motion studies, imagining a new form of collaborative interface for improvised modelling.

Universal Everything is a global collective of digital artists, designers, animators, musicians and developers. They create video artworks for iconic architecture, invent immersive multi-sensory experiences and direct new forms of moving image for the screens of the future. Their work explores the future of human expression and collaboration, brought to life using emerging display technologies. Their work has played a central role in bold launch events for pioneering brands and in exhibitions at leading cultural institutions around the world.

Vetor Zero Studio: Guilherme Marcondes – Sunshine Brasil & Estados Unidos | Brazil & United States

Num tempo em que o vislumbre digital de um relacionamento é geralmente um casal feliz e perfeito, as aparências podem ser mais enganadoras do que nunca. Um romance juvenil se transforma de emojis de coração ao ciúmes e controle diante dos olhos em um impactante curta-metragem de animação, “Sunshine”, feito pela BBDO e estúdio de criação Lobo para a organização sem fins lucrativos Day One. A animação do curta, liderada pelo diretor de criação da Lobo, Guilherme Marcondes, mostra o início de um amor passando dos estágios iniciais dos animais de pelúcia ganhados no carnaval e das selfies para um relacionamento gradualmente mais ciumento, controlador e abusivo.

Os relevantes lançamentos dos curtas em parceria com o Mês de Conscientização sobre a Violência no Namoro Adolescente e em meio à agitada conversa em torno do movimento #MeToo, estão alinhados com a missão do Day One de formar parcerias com jovens para combater o abuso e a violência doméstica por meio da educação comunitária, serviços de apoio legal e desenvolvimento da liderança. A trilha pop otimista “Walking on Sunshine” é justaposta à direção sutilmente sinistra da narrativa, inicialmente alinhada com os primeiros momentos românticos, mas que rapidamente se transformam num pano de fundo escuro para comportamentos abusivos generalizados.

In a time where the digital glimpse into a relationship is usually a picture perfect happy couple, appearances can be more deceiving than ever. A youthful romance turns from heart emojis to jealousy and control before your eyes in an impactful animated short film, “Sunshine,” for nonprofit Day One from BBDO and creative studio Lobo. The animated nature of the short, led by Lobo Creative Director Guilherme Marcondes, shows a budding young love, moving from the blissful early stages of carnival-won stuffed animals and selfies to a gradually more jealous, controlling and abusive relationship.

The meaningful short launches in conjunction with Teen Dating Violence Awareness Month and amidst the flurry of conversation surrounding the #MeToo movement, and is aligned with Day One’s mission to partner with youth to end dating abuse and domestic violence through community education, supportive services, legal advocacy and leadership development. The upbeat “Walking on Sunshine” pop track is juxtaposed with the subtly sinister direction of the narrative, initially aligning with the sweet early romantic moments but quickly turning as a dark backdrop to the pervasive abusive behaviors.

BIO

Guilherme Marcondes é diretor de criação da Lobo em Nova York. Seu trabalho é famoso por combinar diferentes técnicas de ação e animação ao vivo para criar mundos imersivos com foco predominante na direção de arte. Esse estilo foi empregado em projetos de comerciais de TV e conteúdo interativo para clientes como British Gas, Google, Hyundai, Audi e Pepsi. Seus curtas-metragens independentes foram exibidos em inúmeros festivais ao redor do mundo, sendo o mais conhecido deles, “Tyger”, ganhador de mais de 20 prêmios internacionais. Seu último filme, “Caveirão”, estreou recentemente no SXSW.

Guilherme Marcondes is Lobo’s NYC-based Creative Director. His work is known for combining different live action and animation techniques to create immersive worlds with a strong focus on art-direction. This style has been applied to projects from TV spots to interactive content for clients as such as British Gas, Google, Hyundai, Audi and Pepsi. His independent short films have been screened at countless festivals around the world and the best known of them, “Tyger”, has won over 20 international awards. His latest film, “Caveirão”, premiered at SXSW recently.





Vincent Masson – The tide

França | France

À medida que o personagem progride, independente do videogame, a paisagem é progressivamente criada. O avatar parece estar “no local”. Permanecendo “no local”, ele se move em mundos diferentes, conectados por pontes que coexistem dentro do mesmo jogo. “The Tide” lista as visões gerais de uma única paisagem com suas diferentes escalas, suas diferentes gravidades, seus diferentes sentidos de leitura. A noção de paisagem única não existe mais: só pode ser uma entidade plural em constante mudança. Nossa contemplação não está mais ligada a um objeto. O excesso de informação dissipa nossos alicerces. As coisas, na maneira como foram nomeadas, já desapareceram. Nesta vertigem temporal, só nos resta, como espectadores, ser submetidos a essa instabilidade. É como um atraso a nós imposto e que só podemos repetir. Nunca estaremos em sincronia no momento certo, no lugar certo. Há muitos momentos e muitos lugares, não há mais o “correto”. A ausência de limites questiona a concepção de espaço: é possível conceber um espaço, físico ou mental, se ele não tem limites?

As the character goes through, no matter the video game, the landscape is continuously created. The avatar seems to be “on the spot”. And it is by remaining “on the spot”, that it moves in different worlds, connected by bridges and coexist within the same game. “The Tide” lists the overviews of a single landscape, with its different scales, its different gravities, its different senses of reading. The notion of the unique landscape no longer exists: it can only be a plural entity in constant change. Our contemplation can no longer attach itself to an object and the overflow of information dispels our bearings. Things, as they have been named, have already disappeared. In this temporal vertigo, we can only, as a spectator, be subjected to this instability. It is like a delay imposed on us that we can only repeat. We can never be in sync, at the right time, in the right place. There are too many moments and too many places, there is no longer the « right ». The absence of boundaries questions the conception of space: is it possible to conceive a space, physical or mental, if it has no limits?

BIO

Vincent Masson formou-se pela Arts Décoratifs de Strasbourg (HEAR). Após atuar como designer gráfico na Prologue Films em Los Angeles (EUA), trabalha como freelancer em videomapping há 5 anos. Além disso, desenvolve sua expressão artística criando trabalhos visuais que questionam a instabilidade dos corpos contemporâneos. Em seus curtas-metragens, a flutuação da identidade corresponde à transformação do corpo. Seus protagonistas se tornam variáveis em perpétuo estado de evolução.

O artista encontra fonte de inspiração na cultura japonesa, no mundo de David Cronenberg, na animação, videogames, ficção científica e teorias pós-humanas. Vive e trabalha em Paris.

Vincent Masson graduated from the Arts Décoratifs de Strasbourg (HEAR). After working as a graphic designer at Prologue Films in Los Angeles (USA), he works as a freelance in videomapping since 5 years. In addition, he continues his artistic expression by developing visual works that question the instability of contemporary bodies. In his short films, the fluctuation of identity corresponds to the transformation of the body. Its protagonists become variables in perpetual state of evolution.

He finds his sources of inspiration in the Japanese culture, the world of David Cronenberg, animation, video games, science fiction and 5posthuman theories. He lives and works in Paris.



Zachary Zezima – It's a Date Estados Unidos | United States

No início, todo mundo é um alienígena.

Everyone's an alien at first.

BIO

Zack é animador, diretor e ilustrador de Nova York, residente em Los Angeles. Formou-se em Ilustração pela Parsons School of Design em 2009. É Mestre em Animação Experimental pelo Instituto de Artes da Califórnia em 2016. Membro fundador da Circle Line Projects e Professor Adjunto de animação na Universidade do Estado da Califórnia, Los Angeles.

Zack is a Los Angeles based animator, director and illustrator originally from New York. He received his BFA in Illustration from Parsons School of Design in 2009 and an MFA in Experimental Animation from California Institute of the Arts in 2016. He is a founding member of Circle Line Projects and an Assistant Professor of animation at California State University, Los Angeles.

FILE ONLINE





FILE ONLINE

Electronic language is to be found in our daily lives in the new forms – rapid and incorporal – in which we communicate and propagate content. The creation and appreciation of art have also adapted to the new language, embracing the understanding that the aesthetic experience can happen outside a physical exhibition space.

It is in this context that FILE International Electronic Language Festival is embarking on a new proposal. FileOnline includes works that have the potential to be experienced in both physical and virtual spaces. By including visual, sound and networked works, FILEOnline is addressed to the restless; those who remain connected even when physically distant, those who seek out an aesthetic experience in the streets, in their homes, or through the screens of their cell phones.

If the body is the message, that message can be propagated beyond the physical space, because we also form part of an immaterial body, a body formed of creatures whose being is in cyberspace, inhabiting multiple places simultaneously.

Flavia Fogliato
Content Coordinator

FILE ONLINE SÃO PAULO 2018

FILE ONLINE

A linguagem tecnológica se reflete em nosso cotidiano através de novas formas – rápidas, incorpóreas – de comunicação e propagação de conteúdo; assim, tanto a fruição quanto a criação artística também se adaptam, entendendo que a experiência estética pode ultrapassar a fisicalidade do espaço expositivo.

O FILEOnline surge nesse contexto como uma nova proposta do FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, um projeto que visa abarcar trabalhos que se mostram potencialmente ativos tanto em uma galeria física, quanto no espaço virtual. Dividido em subcategorias visuais, imersivas, sonoras e de trocas em rede; o FILEOnline contempla o espectador inquieto, aquele que se mantém conectado mesmo quando fisicamente distante, que busca a experiência estética na ruas, em casa e mesmo através da tela de seu celular.

Se o corpo é a mensagem, a propagação desta pode ocorrer para além do estar físico; pois somos também parte de um corpo imaterial, criaturas do ciberespaço que habitam múltiplos lugares ao mesmo tempo.

Flavia Fogliato
Coordenadora de Conteúdo



FILE ONLINE

GAMES

WebGL

Video 360°



GAMES



Alexander Ocias – Loved Austrália | Australia

Construído como uma odisseia de confronto a fim de estimular os jogadores a pensar no que estão fazendo dentro e fora do jogo. Este é um conto em forma de plataforma.

Built as a confrontational ordeal, to provoke players to give thought to what they are doing both in and out of game. This is a short story in the form of a platformer.

BIO

Domiciliado em Sydney, Austrália; **Alexander Ocias** cria videogames que exploram a navegação de espaços digitais discretos e íntimos, enquanto reflete sobre temas como sexualidade e moralidade. Seu trabalho é distribuído na internet e vem sendo citado como inspiração para uma nova era de artistas de videogames, redefinindo games independentes para além do descartável. Seus demais projetos criativos incluem centenas de milhares de pássaros para filmes, uma parede de vídeo interativo em uma fábrica Biomédica e um abacate com o qual se pode conversar.

Based in Sydney, Australia, **Alexander Ocias** creates videogames that explore the navigation of muted, intimate digital spaces while reflecting on themes of sexuality and morality. His internet-distributed work has been cited as an inspiration for a new era of video game artists, redefining independent games beyond disposability. Other creative projects include hundreds of thousands of birds for film, an interactive video wall in a bio-medical plant, and an avocado you can talk to.

Andrew Gleeson – Shrubnaut Austrália & Finlândia | Finland & Australia

“Shrubnaut” é uma pequena plataforma de exploração, feita em uma semana, como parte de um exercício. Usando um gancho, percorra o caminho pelo jardim espacial e encontre todos os segredos.

“Shrubnaut” is a tiny exploration platformer made in a week as part of an exercise. Using your grappling hook, make your way around the space garden and find all the secrets.

Créditos | Credits

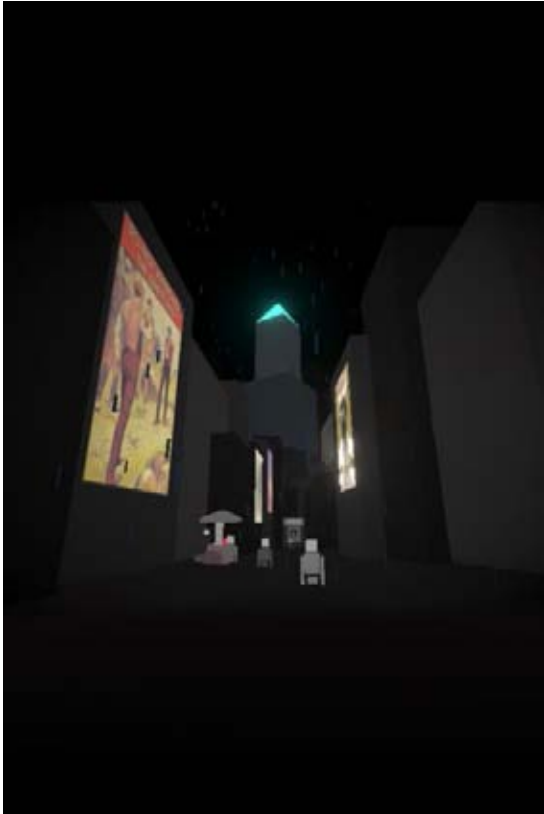
Assistência Musical | Musical Assistance:

Niilo Takalainen & Nathan Antony

BIO

Andrew Gleeson é um artista de pixel e designer de games que reside em Melbourne. Tem paixão em criar ambientes para as pessoas explorarem. Já trabalhou em outros games como “Titan Souls” e “WitchWay”. Gosta de trabalhar com mecanismos únicos como meio de interagir ou percorrer um espaço virtual.

Andrew Gleeson is a Melbourne-based pixel artist and game designer who has a passion for creating environments for people to explore. He has worked on other games such as “Titan Souls” and “WitchWay”, and enjoys playing with unique mechanics as a means of interacting or traversing a virtual space.



Colestia – A Night in Nowhere Austrália | Australia

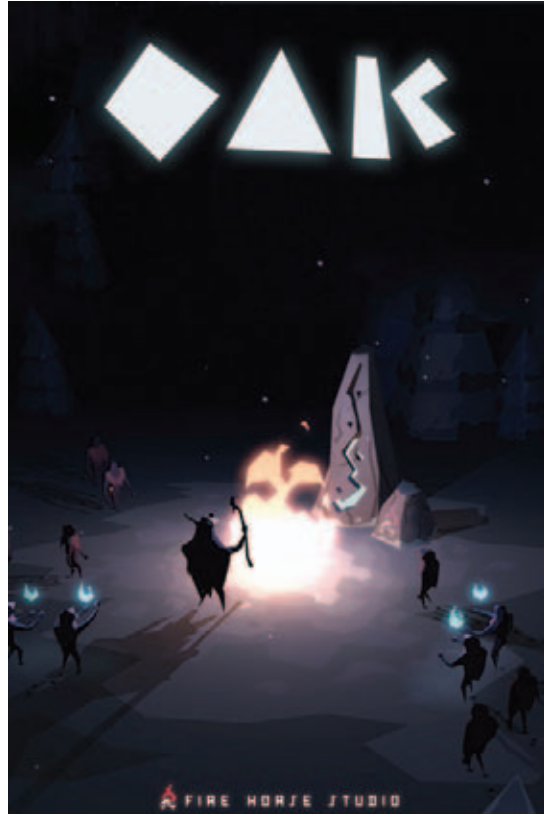
Passeie por uma cidade surrealista, capitalista e aberta ao mundo ao som de lofi hip-hop e chuva forte. Em parte uma exploração da fantasia em games; parte crítica da meritocracia e acumulação; parte simulador ambulante, melancólico pós-capitalista.

Wander a surreal, capitalist, open-world city to the sound of lofi hip-hop and pouring rain. Part exploration of fantasy in games; part critique of meritocracy and accumulation; part melancholy late-capitalist walking-sim.

BIO

David Cribb (aka Colestia) é estudante universitário australiano. Projeta games experimentais desde meados de 2015. A maioria desses projetos são explicitamente anticapitalistas, descrevendo relatos marxistas do colapso capitalista (Teoria da Crise) e possíveis futuros libertário-socialistas (PÓS/CAPITALISMO). Seus outros games trataram de tudo, desde obscuros crimes não resolvidos (The Somerton Man) até a política de iluminação de rua (The Visible City).

David Cribb (aka Colestia) is an Australian university student who has been designing experimental games since mid-2015. Most of these projects have been explicitly anti-capitalist, depicting both Marxist accounts of capitalist collapse (Crisis Theory) and possible libertarian-socialist futures (POST/CAPITALISM). His other games have touched on everything from obscure unsolved crimes (The Somerton Man) to the politics of street lighting (The Visible City).



Fire Horse Studio – Oak Brasil | Brazil

Os últimos manejadores de “Oak” estão tentando sobreviver a tempos difíceis de escuridão, frio e criaturas selvagens. Você deve juntar companheiros suficientes em torno do antigo totem para restaurar a luz do mundo.

The last Oak wielders are trying to survive difficult times of darkness, cold and wild creatures. Gathering enough companions around the ancient totem is the last chance to restore the light in their world.

BIO

Fire Horse é um estúdio de desenvolvimento de jogos brasileiro, sediada em São Paulo, com o foco em jogos sob demanda e de própria autoria. Destacam-se os jogos feitos em parceria com o Cartoon Network, como “Hora da Aventura: a Pedra Masmorra de Jake”, “Glitch.TV” para “Apenas um Show”, além do jogo próprio “Like a Boss!” lançado mundialmente para as plataformas móveis.

Fire Horse is a Brazilian game development studio based in São Paulo, producing games to order and its own creations. Notable games include Adventure Time: Jake’s Dungeon Stone and Glitch TV for Just a Regular Show, both in partnership with Cartoon Network, and its own game for mobile platforms, Like a Boss!, which has been launched worldwide.



Keiwan Donyagard – Evolution Alemanha | Germany

“Evolution” é um simples simulador que demonstra o poder da inteligência computacional de maneira parcialmente interativa. O jogador usa as articulações, ossos e músculos para criar seus próprios desenhos de criaturas, que tentarão aprender a realizar várias tarefas como correr, pular e subir escadas por conta própria, sem qualquer estímulo do usuário. Cada criatura recebe uma rede neural simples de alimentação que atua como cérebro e controla os movimentos com base no conjunto existente de inputs. Um algoritmo evolucionário é então usado para otimizar a rede (e, portanto, o comportamento) ao longo de várias gerações. O usuário pode observar suas criaturas gradualmente aprendendo a usar os músculos e melhorar sua missão, ou retornar ao início e fazer ajustes no design que atrapalha o desempenho.

“Evolution” is a simple simulator that demonstrates the power of computational intelligence in a partially interactive manner. You can use joints, bones and muscles to create your own creature designs, which will then attempt to learn how to accomplish various tasks such as running, jumping and climbing stairs all on their own without any user input. Each creature is assigned a basic feed-forward neural-network which acts as the brain and controls the creature’s movement based on its current set of inputs. An evolutionary algorithm is then used in order to optimize the network (and therefore the behaviour) over the course of multiple generations. Users can watch their creatures gradually learn how to use their muscles and improve at their given task, or go back to the drawing board to make adjustments to the design that are getting in the way of success.

BIO

Keiwan Donyagard é desenvolvedor de software. Estuda Ciência da Computação na TU Dortmund University. Como passatempo, trabalha em projetos de software, abrangendo games, simulações, aplicativos da web, música e programas de arte e animação. Quando não está desenvolvendo software, toca piano e violão, ou cria novos projetos.

Keiwan Donyagard is a software developer currently majoring in Computer Science at TU Dortmund University. He likes to fill his spare time with all kinds of different software projects covering games, simulations, web apps, music and art & animation programs. When he’s not writing software, he is most likely playing the piano or the guitar, or coming up with new project ideas.

Khamelot – Under the bed França | France

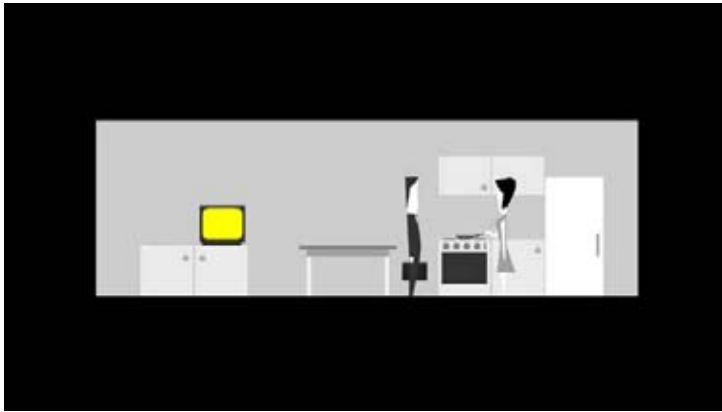
“Under the bed” é uma aventura narrativa 2D sobre as pausas dos videogames. Consiste em encontrar o caminho, tateando no escuro. Esse medo da escuridão que todos nós conhecemos e que alguns sentem até hoje. O jogador interpreta uma criança que acorda em seu quarto, mergulhada em absoluta escuridão. Má sorte, é impossível voltar a dormir. Através dos olhos dessa criança e de sua imaginação, o que deveria ser uma caminhada simples, mas um pouco assustadora, pode rapidamente se tornar um pesadelo. O princípio é simples: O jogador se move no escuro e só consegue ver o que está ao seu redor quando pausa o jogo. Cuidado, não é uma plataforma com buracos a serem evitados em todos os lugares. O jogador precisará observar, memorizar e pensar para resolver quebra-cabeças simples.

“Under the bed” is a 2D narrative adventure about pausing in video games. But it is also about you finding your way, groping. About this fear of the dark we have all known and that some of you may still encounter today. You play a child waking up in her/his bedroom, plunged in absolute darkness. No luck, it’s impossible to get back to sleep. Through the eyes of this child and her/his imagination, what should be a simple, but slightly scary walk through the house might quickly turn into a nightmare. The principle is simple : You move in the dark and you can only see what is around you when the game is paused. Be aware, it’s not a platformer with holes to be avoided everywhere. You’ll need to observe, memorize and think in order to resolve simple puzzles.

BIO

Sou **Tristan Hilaire** (também conhecido como **Khamelot**), estudante da França e tenho 21 anos. Crio projetos e games participativos, interativos e/ou narrativos, a fim de fomentar discussões e reflexões sobre diversos assuntos contemporâneos. Busco sempre desenvolver mecânicas de game, protocolos e estéticas mais inovadoras, assim como adoro contar histórias imersivas e colocá-las em fotos.

I am **Tristan Hilaire** (a.k.a. **Khamelot**), a 21 years old student from France. I create participative, interactive and/or narrative works and games, in order to set up discussions and thoughts on various contemporary subjects. I’m always aiming to develop more innovative game mechanics, protocols and aesthetics, just as I love telling immersive stories and putting them in pictures.



Paolo Pedercini – Every Day the Same Dream Estados Unidos | United States

Um game sobre a recusa de mão-de-obra e alienação. Um conto curto e sombrio sobre um dia/sonho/pesadelo. Um homem unidimensional sem rosto está preso à rotina diária. Sua libertação/maldição/despertar só acontece quando o jogador descobre todo o caminho possível para subverter a vida cotidiana.

A game about refusal of labor and alienation. A short, bleak tale about a day / dream / nightmare. A faceless one-dimensional man is trapped in the daily routine. His liberation / damnation / awakening only happens when player discovers all the possible way to subvert his every day life.

BIO

Paolo Pedercini é desenvolvedor de jogos, curador e educador. Ensina produção de mídia digital e design de games experimentais na Escola de Arte da Carnegie Mellon University. Desde 2003, trabalha sob o nome de projeto “Molleindustria”, produzindo games provocativos que abordam questões de justiça social e ambiental, religião e trabalho, e sexualidade. Paolo é o diretor do LIKELIKE, um neo-arcade dedicado a games independentes e artelúdica em Pittsburgh, PA.

Paolo Pedercini is a game developer, curator and educator. He teaches digital media production and experimental game design at the School of Art at Carnegie Mellon University. Since 2003 he works under the project name “Molleindustria” producing provocative games addressing issues of social and environmental justice, religion, and labor and sexuality. Paolo is the director of LIKELIKE, a neo-arcade devoted to independent games and playful art in Pittsburgh, PA.

Pol Clarissou – Orchids to Dusk França | France

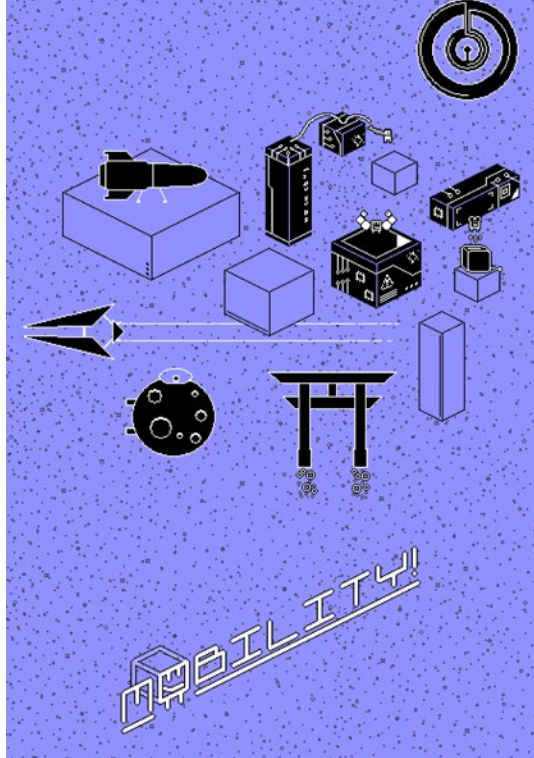
“Orchids to Dusk” é uma curta experiência contemplativa onde o jogador incorpora um astronauta preso em um planeta alienígena, com apenas alguns minutos de vida.

“Orchids to Dusk” is a short contemplative wandering experience where you embody an astronaut stranded on an alien planet, with only a few minutes left to live.

BIO

Pol Clarissou é desenvolvedor e artista. Gosta de experimentar games como meio e trabalhar com as ferramentas e processos das artes digitais. “Even the Stars” e “Orchids to Dusk” são as maiores dentre muitas experiências de game que lançou, enquanto também trabalha com hardware estranho, minúsculos zines ou o que quer que chame sua atenção. É membro do coletivos de artes/games franceses Klondike.

Pol Clarissou is a developer and artist who likes to experiment with games as a medium, and play with the tools and processes of digital arts. “Even the Stars” and “Orchids to Dusk” are the biggest amongst the many short-form game-like experiences he’s released, while also toying around with weird hardware, tiny zines, or whatever grabs his fancy. He is a member of French arts/games collectives Klondike.



Tom Hermans – Mobility! Holanda | Netherlands

“Mobility!” é um game de plataforma minimalista e acessível sobre o conserto de naves espaciais. É minha carta de amor para o jogo de plataforma de precisão, oferecendo várias configurações de dificuldade e opções para tornar o gênero mais palatável a todos os tipos de jogadores.

“Mobility!” is a minimalist and accessible platforming game about repairing spaceships. It’s my love letter to the precision platformer, providing multiple difficulty settings and options to make the genre more welcoming to all kinds of players.

BIO

Tom Hermans estuda design de games e desenvolve games como hobby. Usa os games como meio para entender o mundo na juventude, e desenvolve games como produção criativa. Criou mais de uma dezena de games em seis anos. Como estudante, explora possibilidades de tornar os games mais acessíveis, interessantes e compreensíveis para pessoas que normalmente não jogariam os videogames tradicionais. Seu mais recente projeto nessa área, o “Mobility!”, é um jogo que permite controlar a dificuldade e a experiência do jogador, enquanto outros jogos do gênero geralmente são considerados masoquistas e demasiado difíceis.

Tom Hermans is a game design student and hobbyist game developer. Using games as a means to understand the world in his youth, he got started making games as creative output, and make over a dozen games in six years. As a student, he’s now exploring the possibilities of making games more accessible, interesting, and understandable for people that wouldn’t normally play traditional video games. His latest project in this area, Mobility!, is a game that allows players to control the difficulty and player experience, whereas other games in the genre are normally considered to be masochistic and very difficult.

Yllogique – It’s a Beautiful Day França | France

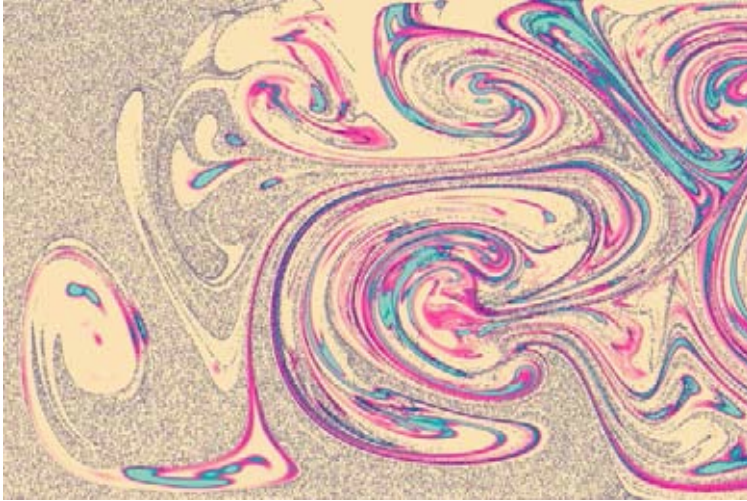
“It’s a Beautiful Day” é um jogo curto criado para o Self-Care Jam 2016. Prepare-se para enfrentar o mundo exterior cuidando primeiro de si e do seu pequeno apartamento.

“It’s a Beautiful Day” is a short game created for the Self-Care Jam 2016. Prepare to face the outside world by first taking care of yourself and your small apartment.

BIO

Yllogique (Julie Robert) é diretor de animação e animador. Trabalha principalmente para programas de TV, além de longas e curtas-metragens. Paralelamente, participa de gamejams centradas em jogos narrativos, justiça e assistência social. Como recente apoiador da Carewave, optou por fazer arte engajada que tenha impacto positivo em seus espectadores.

Yllogique (Julie Robert) is an animation director and animator, working mostly on TV shows, and feature and short films. On the side, they like to participate in gamejams, with a focus on narrative games, social justice and care. As a recent supporter of the Carewave, they want to make art that cares and has a positive impact on its viewers.



Amanda Ghassaei – Marbled Fluid Simulator Estados Unidos | United States

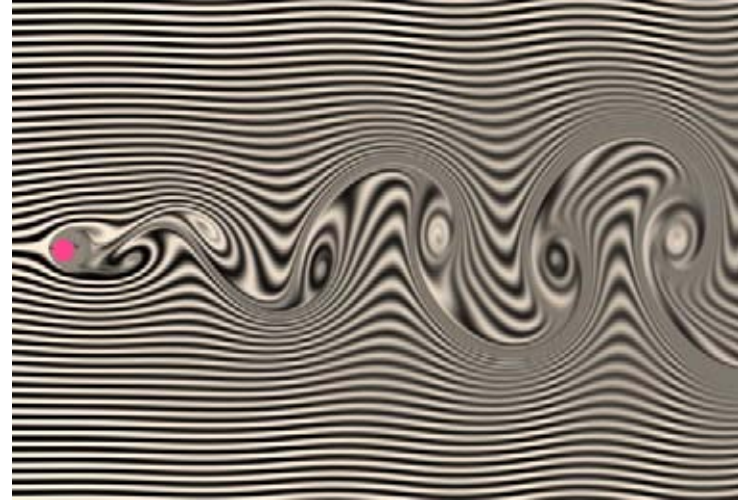
Esta simulação resolve as equações de Navier-Stokes para fluidos incompressíveis em um sombreador de fragmento de GPU usando um modelo misto de partícula de grade. Clique e arraste para aplicar forças ao fluido e adicionar cor, fazendo com que pareça um papel marmorizado.

This simulation solves the Navier-Stokes equations for incompressible fluids in a GPU fragment shader using a mixed grid-particle model. Click and drag to apply forces to the fluid and add color, making it look somewhat like marbled paper.

BIO

Amanda Ghassaei é engenheira de pesquisa e programadora criativa que reside em São Francisco, Califórnia. Apaixonada por hardware/software de código aberto, gosta de criar simulações e outras ferramentas de software para auxiliar os processos criativos. Kursou Mestrado no MIT Media Lab em 2016. Formada em Física pelo Pomona College em 2011. Atualmente, trabalha no Laboratório de Inteligência Criativa da Adobe Research. Foi editora técnica, colaboradora e desenvolvedora de software no Instructables.com.

Amanda Ghassaei is a research engineer and creative coder in San Francisco, CA. She is passionate about open source hardware/software and enjoys building simulations and other software tools to assist creative processes. She received a Masters from the MIT Media Lab in 2016 and a BA in Physics from Pomona College in 2011. She currently works in the Creative Intelligence Lab at Adobe Research, before that she was a technical editor, contributor, and software developer at Instructables.com.



Amanda Ghassaei – Vortex Shedding Fluid Simulation – Estados Unidos | United States

Esta simulação resolve as equações de Navier-Stokes para um fluxo de fluido incompressível, passando por um obstáculo circular em um shader de fragmento de GPU. Exibe um fenômeno chamado queda de vórtice, onde vórtices de rotação alternada surgem espontaneamente por trás do obstáculo.

This simulation solves the Navier-Stokes equations for incompressible fluid flow past a circular obstacle in a GPU fragment shader. It exhibits a phenomenon called vortex shedding, where vortices of alternating spin spontaneously emerge behind the obstacle.

BIO

Amanda Ghassaei é engenheira de pesquisa e programadora criativa que reside em São Francisco, Califórnia. Apaixonada por hardware/software de código aberto, gosta de criar simulações e outras ferramentas de software para auxiliar os processos criativos. Kursou Mestrado no MIT Media Lab em 2016. Formada em Física pelo Pomona College em 2011. Atualmente, trabalha no Laboratório de Inteligência Criativa da Adobe Research. Foi editora técnica, colaboradora e desenvolvedora de software no Instructables.com.

Amanda Ghassaei is a research engineer and creative coder in San Francisco, CA. She is passionate about open source hardware/software and enjoys building simulations and other software tools to assist creative processes. She received a Masters from the MIT Media Lab in 2016 and a BA in Physics from Pomona College in 2011. She currently works in the Creative Intelligence Lab at Adobe Research, before that she was a technical editor, contributor, and software developer at Instructables.com.



David Li – Elastic Face
Reino Unido | United Kingdom

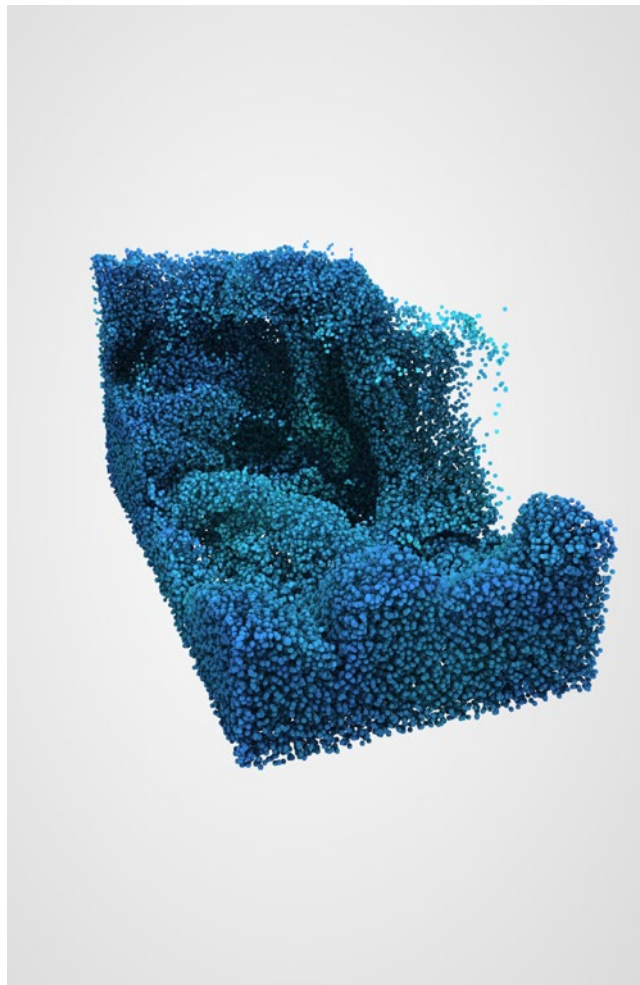
“Estique o rosto elástico e sinta-se melhor.”

“Stretch his elastic face and feel better.”

BIO

David Li (<http://david.li>) é artista digital que reside em Londres.

David Li (<http://david.li>) is a London-based digital artist.



David Li – Fluid Particles
Reino Unido | United Kingdom

“Crie e gire em torno de partículas fluidas.”

“Create and swirl around the fluid particles.”

BIO

David Li (<http://david.li>) é artista digital que reside em Londres.

David Li (<http://david.li>) is a London-based digital artist.



Ivan Dixon & David Li – Soup – Reino Unido & Austrália | United Kingdom & Australia

Um brinquedo digital para o Canal Adult Swim online com mais de 70 personagens de diferentes programas do Adult Swim.

A digital toy for Adult Swim online featuring over 70 characters from different Adult Swim shows.

BIO

David Li é programador, reside em Londres.

Ivan Dixon é animador, reside em Melbourne.

David Li is a London based programmer.

Ivan Dixon is a Melbourne based animator.

Marpi – Mass Migrations Estados Unidos & Polônia | United States & Poland

Um experimento na criação do mundo mecha.

An experiment in mecha world creation.

BIO

Marpi é artista digital nascido na Polônia. Reside em San Francisco. Suas obras de arte são interativas, escalonáveis e em múltiplas plataformas, dando a qualquer um a capacidade de moldá-las e criar suas próprias obras. Construindo janelas no mesmo universo, Marpi disponibiliza uma tela vazia onde a arte não existe até que as pessoas a criem. O trabalho criativo de Marpi gira em torno da construção de mundos 3D, criando experiências imersivas de Realidade Aumentada, Realidade Virtual, eventos de Arte Interativa e narração de histórias em estilo e diferença. Atualmente, trabalha na Obscura como Diretor de Web e Design Experiencial. Realizou projetos para clientes como Disney, Google, Magic Leap e Adobe.

Participou de mostras internacionais, incluindo ArtFutura Roma, Contemporary Istanbul, Burning Man e Oregon Eclipse. Reconhecido pública e profissionalmente, recebeu indicações e conquistou vários prêmios, incluindo o Golden Lions, SXSW Interactive e site do ano .NET Magazine.

Marpi is a Polish born San Francisco based Digital Artist. His artworks are interactive, scalable, and multiplatform, giving anyone ability to shape them, and create their own. By building windows into the same universe Marpi provides an empty canvas where the art does not exist until people create it. Marpi's creative work revolves around building 3D worlds, creating immersive AR, Virtual Reality experiences, Interactive Art events, and storytelling in style and difference. Currently he is working with Obscura as Director of Web and Experiential Design, previously working on projects for clients including Disney, Google, Magic Leap, and Adobe.

His artwork has exhibited internationally including ArtFutura Roma, Contemporary Istanbul, Burning Man and Oregon Eclipse, has been publicly and professionally recognized, receiving nominations and winning several awards including Golden Lions, SXSW Interactive and .NET Magazine site of the year.



Marpi – Explosion
Estados Unidos & Polônia | United States & Poland

Toque no mundo.

Touch the world.

BIO

Marpi é artista digital nascido na Polônia. Reside em San Francisco. Suas obras de arte são interativas, escalonáveis e em múltiplas plataformas, dando a qualquer um a capacidade de moldá-las e criar suas próprias obras. Construindo janelas no mesmo universo, Marpi disponibiliza uma tela vazia onde a arte não existe até que as pessoas a criem. O trabalho criativo de Marpi gira em torno da construção de mundos 3D, criando experiências imersivas de Realidade Aumentada, Realidade Virtual, eventos de Arte Interativa e narração de histórias em estilo e diferença. Atualmente, trabalha na Obscura como Diretor de Web e Design Experiencial. Realizou projetos para clientes como Disney, Google, Magic Leap e Adobe.

Participou de mostras internacionais, incluindo ArtFutura Roma, Contemporary Istanbul, Burning Man e Oregon Eclipse. Reconhecido pública e profissionalmente, recebeu indicações e conquistou vários prêmios, incluindo o Golden Lions, SXSW Interactive e site do ano .NET Magazine.



Marpi – Eyes
Estados Unidos & Polônia | United States & Poland

Você já se sentiu como se estivesse sendo observado?

Do you ever feel like you're being watched?

Marpi is a Polish born San Francisco based Digital Artist. His artworks are interactive, scalable, and multiplatform, giving anyone ability to shape them, and create their own. By building windows into the same universe Marpi provides an empty canvas where the art does not exist until people create it. Marpi's creative work revolves around building 3D worlds, creating immersive AR, Virtual Reality experiences, Interactive Art events, and storytelling in style and difference. Currently he is working with Obscura as Director of Web and Experiential Design, previously working on projects for clients including Disney, Google, Magic Leap, and Adobe.

His artwork has exhibited internationally including ArtFutura Roma, Contemporary Istanbul, Burning Man and Oregon Eclipse, has been publicly and professionally recognized, receiving nominations and winning several awards including Golden Lions, SXSW Interactive and .NET Magazine site of the year.

Masatatsu Nakamura – ShibuyaCrowd Japão | Japan

“ShibuyaCrowd” é um experimento web-based que simula a multidão no cruzamento de Shibuya. Controlando a multidão na cidade.

“ShibuyaCrowd” is a web based crowd simulation experiment in Shibuya crossing. Controlling the crowd in the city.

BIO

Masatatsu Nakamura: Artista/Programador. Nasceu no Japão em 1990 e reside em Tóquio. Cria visuais interativos para instalações e mídia de tela.

Masatatsu Nakamura: Artist / Programmer. Born in Japan, 1990 and Based in Tokyo. Creating interactive visuals for installations and screen media.



Matt Huynh, Nam Le, Kylie Boltin & Matt Smith The boat – Austrália | Australia

“The Boat” é um romance gráfico interativo criado após a queda de Saigon. Baseado na aclamada história de Nam Le e adaptado por Matt Huynh, esta estória em quadrinhos, imediata e urgente, apresenta ligações inevitáveis aos requerentes de asilo e refugiados de hoje. ‘The Boat’ é uma confluência de tecnologia web de ponta e técnica antiga, onde ilustrações de tinta inspiradas no Sumi-e japonês se encontram com a animação e interação do WebGL. Durante a produção, que durou um ano, Matt Huynh confeccionou artesanalmente mais de 200 peças, retratando pessoas, eventos e paisagens do Vietnã na época da guerra. A equipe multimídia da SBS, por sua vez, animou e desenvolveu meticulosamente um site que se apresenta como um long-scroller convencional, mas rapidamente nos surpreende com eventos imersivos vinculados à história, ramificando caminhos narrativos e uma emergente paisagem sonora de áudio da Web, assinada por Sam Petty, premiado designer de som da AFI. A fotografia e o vídeo de arquivo são integrados ao espaço, sublinhando as realidades enfrentadas pelos refugiados vietnamitas. A mídia é transmitida dinamicamente ao site, adaptando-se à velocidade de leitura dos usuários, criando tempos de carregamento incrivelmente rápidos em contraste com a escala de conteúdo disponível. A experiência completa no desktop é espetacular. Também disponível para tablets iPad e Android, as habilidades únicas desses dispositivos são canalizadas, chegando a incorporar o ‘rumble’ do feedback force nos tablets Android à medida que as ondas do oceano batem contra o barco e seus tripulantes. A experiência de leitura é complementada por um recurso de rolagem automática que se adapta à densidade do conteúdo na tela a qualquer momento.



‘The Boat’ is an interactive graphic novel set after the fall of Saigon. Based on the acclaimed story by Nam Le and adapted by Matt Huynh, this urgent and immediate comic presents unavoidable connections to today’s asylum seekers and refugees. ‘The Boat’ is a confluence of cutting edge web technology and ancient technique, where Japanese Sumi-e inspired ink illustrations meet WebGL animation and interaction. A year in production, Matt Huynh handcrafted over 200 pieces, capturing the people, events and landscape of war-era Vietnam. In turn, SBS’s multimedia team meticulously animated and developed a site that initially presents as a conventional long-scroller but quickly surprises with immersive events tied to the story, branching narrative paths, and an emergent Web Audio soundscape scored by AFI award winning sound designer Sam Petty. Archival photography and video are seamlessly layered into the space, underlining the realities faced by Vietnamese refugees. Media is streamed dynamically into the site, adapting to the users’ reading speed, creating incredibly fast load times in contrast to the scale of content available. The full experience is spectacular on desktop, but also available on iPad and Android tablets, where the unique abilities of these devices are harnessed, going so far as incorporating force-feedback ‘rumbling’ on Android tablets as the waves of the ocean crash against the boat and its inhabitants. The reading experience is complemented by an auto scroll feature that adapts to the density of content on screen at any time.



Or Fleisher – Livyatanim : Myth Estado Unidos | United States

“Livyatanim : Myth” é uma experiência de realidade virtual na web que leva o usuário a uma viagem entre seres, paisagens e estética glitch. Uma forma de interagir e intensificar a música criada por ‘Livyatanim’, colocando o ouvinte dentro de uma realidade concebida, em um caminho que é tão aleatório quanto projetado e direcionado.

“Livyatanim : Myth” is a web virtual reality experience that takes the user on a journey between natural beings and landscapes and glitch aesthetics. It was a way to interact and build upon the music created by ‘Livyatanim’ by putting the listener inside a conceived reality, at a path that is as random as it is designed and directed.

BIO

Or Fleisher: Moro em Nova York, sou diretor, desenvolvedor e artista que trabalha na interseção entre tecnologia e narrativa. Meus interesses incluem computação gráfica, desenvolvimento web e desenvolvimento de experiência imersiva em realidades virtuais aumentadas e mistas. Participei de festivais como o ACM Siggraph, Cannes NEXT, GDC SXSWS, IDFA, Seattle Transmedia, Kaleidoscope VR, Patch Lab, Los Angeles New Media Festival, Miami FilmGate e recebi prêmios em arte internacional, novas mídias e festivais de cinema.

Or Fleisher: Based in NYC, I am a director, developer, and artist working at the intersection of technology and storytelling. My interests include computer graphics, web development and immersive experience development in virtual, augmented and mixed realities. My work has been featured in festivals including ACM Siggraph, Cannes NEXT, GDC SXSWS, IDFA, Seattle Transmedia, Kaleidoscope VR, Patch Lab, Los Angeles New Media Festival, Miami FilmGate and won awards in international art, new media and film festivals.

Sean Zellmer – Lava King Estados Unidos | United States

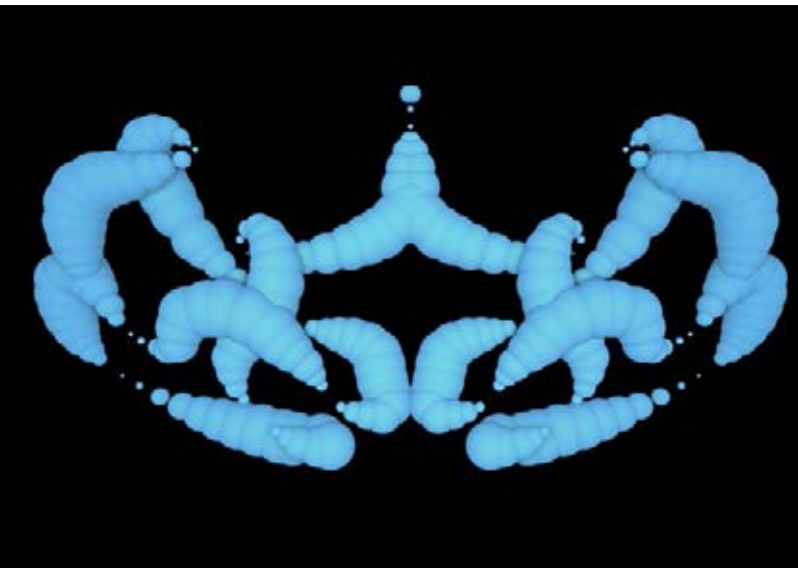
Através da exploração do reino sinistro e sublime dos fractais do sistema de funções iteradas caleidoscópicas, “Lava King” faz uma representação da formação de estruturas geológicas vulcânicas. Com o uso de “raymarching” na WebGL, o espectador é convidado a testemunhar o surgimento e a erosão do fractal.

Exploring the ominous and sublime realm of kaleidoscopic iterated function system fractals, “Lava King” reflects the formation of volcanic geological structures. Using ray marching in WebGL, the viewer is invited to witness the emergence and erosion of the fractal.

BIO

Sean Zellmer é um tecnologista criativo cujo objetivo é descobrir as complexidades da realidade. Confere conceitos abstratos e forma a objetos através da tecnologia, abrindo uma janela para outra dimensão e construindo uma ponte semântica para o jogador. Com as tecnologias web emergentes como WebVR e WebGL, Sean traz objetos de alta dimensão ao plano de existência e ao bolso. Com base em sua formação em matemática e filosofia, Sean usa o cálculo como forma de expressar sua filosofia de vida e explorar sistemas de caos determinísticos. A fim de explorar esses sistemas, tem programado uma obra de arte todos os dias desde 1º de janeiro de 2017.

Sean Zellmer is a creative technologist whose goal is for you to discover the complexities of reality. He gives abstract concepts and objects form via technology, opening a window into a different dimension and building a semantic bridge to you. With emergent web technologies, like WebVR and WebGL, Sean brings high-dimensional objects down to our plane of existence and into your pocket. Drawing on his studies in mathematics and philosophy, Sean uses math as a medium to express his philosophy of life and explore deterministic chaos systems. In order to explore these chaos systems, he has programmed an art piece everyday since January 1st 2017.



Silvio Paganini – Generative Mirrored Forms Brasil | Brazil

“Generative Mirrored Forms” é uma exploração inicial das técnicas do WebGL, como a suavização de aproximação rápida (FXAA) e a Oclusão Ambiente. A obra convida o usuário a desenhar livremente na tela para criar formas orgânicas, animadas e espelhadas.

“Generative Mirrored Forms” is an early exploration of WebGL techniques such as Fast approximate anti-aliasing (FXAA) and Ambient Occlusion. The piece invites the user to draw freely on the screen to create organic mirrored animated forms.

BIO

Silvio Paganini (nascido em São Paulo, Brasil – 1985) é desenvolvedor criativo internacional. Se transferiu para Londres, Reino Unido, em 2008 para desenvolver carreira na Online Interactive Media; Usando tecnologias como Javascript, WebGL, Python, C++, openFrameworks e Processing, criou experiências online e offline para clientes em todo o mundo. Seus últimos experimentos usam o WebGL como ferramenta para explorar maneiras de organizar formas geométricas generativas simples em formas orgânicas interessantes.

Silvio Paganini (born São Paulo, Brazil — 1985) is an international creative developer who moved to London, UK in 2008 to build a career in Online Interactive Media; Using technologies like Javascript, WebGL, Python, C++, openFrameworks and Processing, he's built online and offline experiences for clients around the globe. His latest experiments use WebGL as a tool to explore ways of arranging simple generative geometric shapes into interesting organic forms.



ULTRANOIR – Yara Lapidus: Depuis toi França | France

Este Site Experiencial é uma viagem interativa ao mundo do álbum “Indéfiniment” de Yara Lapidus. O site encena o universo sonoro do single “depuis toi”, nascido de um encontro musical magistral entre os artistas Gabriel Yared e Yara Lapidus. O uso da tecnologia WebGL permite ao usuário revelar um espaço visual e sonoro interativo 3D, celebrando a criação musical de ambos os artistas.

This Experiential Website is an interactive journey into the world of Yara Lapidus' album “Indéfiniment”. The site stages the sound universe of the single “depuis toi”, born from a masterly musical encounter between the artists Gabriel Yared and Yara Lapidus. The use of WebGL technology allows the user to reveal an interactive 3D visual and sound space, celebrating the musical creation of both artists.

BIO

A **ULTRANOIR** é uma agência digital criativa, criada na França em 2005, especializada em Experiências Online de Vanguarda. Yara Lapidus é cantora e letrista franco-libanesa (casada com o designer francês Olivier Lapidus). Sua voz inspirou as melodias de Gabriel Yared. Yara retorna com seu segundo álbum “Indéfiniment” gravado no estúdio Abbey Road, em Londres. Colaborou com artistas internacionais como Chico César e Adnan Joubran (Trio Joubran).

ULTRANOIR is a creative digital agency born in France in 2005 specialized in Cutting Edge Online Experiences. Yara Lapidus is a lebanese-french singer and lyricist (married to the french designer Olivier Lapidus). Her voice inspired Gabriel Yared's melodies and she comes back with a second album “Indéfiniment” recorded at Abbey Road studio in London. She collaborated with international artists like Chico César and Adnan Joubran (Trio Joubran).

Video 360°



Carlos Franklin Les Ménines de Diego Velázquez (VR) França | France

Diego Velázquez olhou para nós detrás do cavalete. Seu olhar nos convida. Passamos para o outro lado deste quadro arrebatando o núcleo do trabalho para submergir junto ao pintor na vertigem e nos ecos enigmáticos com os quais ele joga. Entre ilusão e realidade, Velázquez apreende os sentidos e questiona incessantemente a razão.

Diego Velázquez stared at us behind his easel. His gaze invites us. We pass to the other side of this mirror painting and bust into the heart of the work to submerge along with the painter into the vertigo and the enigmatic echoes that he won't stop playing. Between illusion and reality, Velázquez seizes our senses and endlessly questions our reason.

BIO

Nascido na Colômbia, **Carlos Franklin** é diretor artístico, cenógrafo de exposições, diretor de cinema e artista. É muito conhecido no mundo da arte e do vídeo. Completou seus estudos na Universidade dos Andes e Le Fresnoy – Estúdio Nacional de Arte Contemporâneas (França). Carlos Franklin questiona através de seus projetos a identidade social e cultural dentro de uma sociedade marcada por diferenças. Participou de diversos projetos artísticos em todo o mundo.

Born in Colombia, **Carlos Franklin** is an artistic director, set designer for exhibitions, film director and artist. He is renowned in the worlds of art and video. He completed his studies at Universidad de los Andes and Le Fresnoy – National Studio of Contemporary Arts (France). Carlos Franklin questions through his projects the social and cultural identity within a society marked by its differences. He has contributed to many artistic projects around the world.

Gigoia Studios & Carlos Monteiro Impressionist Windmills 360 Portugal & Brasil | Portugal & Brazil

Você sonha em caminhar dentro de uma pintura? Transponha-se para dentro da pintura de Paul Joseph "In the month of July"! Visite as fazendas dos moinhos da Holanda em 1889 do ponto de vista dos mestres impressionistas. Uma curta, simples, contemplativa experiência para os amantes das belas artes!

Do you dream walking inside a painting? Transpose yourself inside Paul Joseph's "In the month of July" painting! Visit Netherlands windmills farms in 1889 from a Impressionist masters point of view. A short, simple, contemplative experience for fine arts lovers!

Trilha sonora | Soundtrack

WINDMILLS – Improviso para cravo e flauta em dó maior de Gigoia Waves.

WINDMILLS – Impromptu for harpsichord and flute in C major by Gigoia Waves.

BIO

Carlos Monteiro é Designer Multimídia, Artista de Games e Compositor Musical, com 18 anos de experiência em 3D, animação e Belas Artes. Atuou por 7 anos em direção de arte e Level design para as empresas Indie games e Serious games.

Graduado em Belas Artes, Ambientes para games e Design. É CEO e Game Artist no Gigoia Studios e no Star Palm Games.

Carlos Monteiro is a Multimedia Designer, Game Artist and Music composer with 18 years of experience in 3D, motion graphics and Fine Arts. Also, 7 years doing Art direction and Level design for Indie games and Serious games. Graduated in Fine Arts, Environments for games and Design. CEO and Game Artist at Gigoia Studios and Star Palm Games.



Veejays Collective Virtual Bedroom Holanda | Netherlands

Imagine-se contemplando uma bela pintura como “O Quarto” de Vincent van Gogh. Como seria entrar nesse quadro e andar por lá? “Virtual Bedrooms” permite que as pessoas experimentem exatamente isso! Como bônus, o espectador pode visitar Edvard (‘O Grito’) Munch na sala ao lado. Com nosso aplicativo, o Amsterdam Van Gogh Museum foi o primeiro no mundo a apresentar pinturas trazidas à vida através da Realidade Virtual.

Imagine you're looking at a beautiful painting, like Vincent van Gogh's 'The Bedroom'. What would it be like to step into the painting itself and walk around? "Virtual Bedroom" lets people experience just that! As a bonus, you can also visit of Edvard ('The Scream') Munch in his room next door. With our app, the Amsterdam Van Gogh Museum was the first in the world to feature paintings brought to life through Virtual Reality.

Créditos | Credits

O aplicativo foi comissionado pelo Museu Van Gogh, em Amsterdã, como parte do Museum Night Amsterdam.

O projeto foi apoiado pelo Google.

This app was commissioned by the Van Gogh Museum in Amsterdam as part of Museum Night Amsterdam.

The project was supported by Google.

BIO

O aplicativo foi criado por membros e parceiros do **Veejays.com** – um movimento de vídeo performers e artistas inovadores baseado em Amsterdã. Fundado em 2016, o coletivo começou como o primeiro instituto europeu de treinamento de artistas de vídeo e vídeo performers. Agora, os alunos trabalham juntos em nível internacional em vídeos interativos, por exemplo, em museus, festivais e na TV. “Virtual Bedrooms” é uma ideia de **Hidde Kross** (1972), co-fundador e co-proprietário da Veejays.com. Trabalha em mídia digital desde que se formou em Ciências da Vida e Administração de Empresas pela Groningen University (RUG) em 1998. Reside e trabalha em Amsterdã.

This app was created by members and partners of **Veejays.com** – a movement of innovative video performers and -artists based in Amsterdam. Founded in 2016, the collective started out as Europe's first and training institute for video artists and video performers. Now, the alumni work together internationally on interactive video e.g. in museums, at festivals and for TV. 'Virtual Bedrooms' is an idea by **Hidde Kross** (1972), co-founder and co-owner of Veejays.com. He's been working in digital media since graduating in Life Sciences and Business Administration from the Groningen University (RUG) in 1998 and lives and works in Amsterdam.

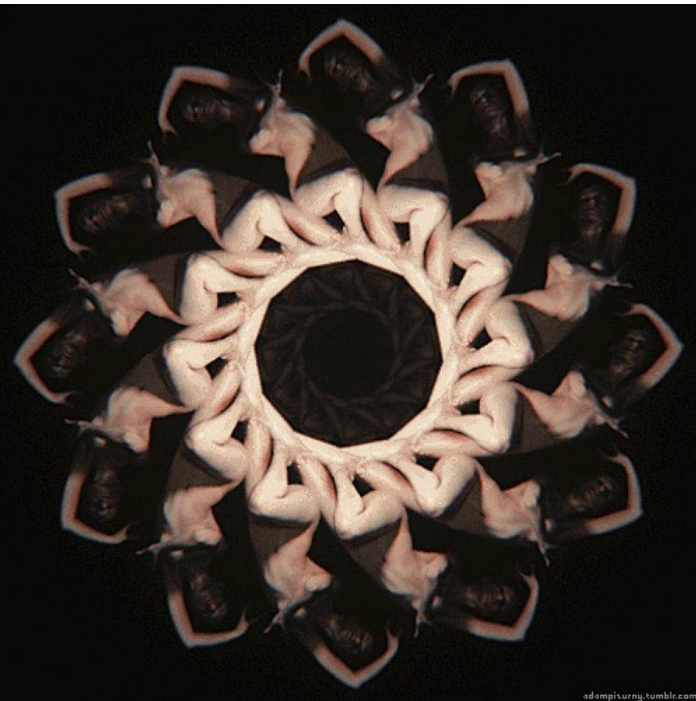


FILE ONLINE

GIF







Adam Pizurny Dance of life República Tcheca | Czech Republic

Integra minha série "Dance of life": Multiplica o corpo humano em vários padrões, criando uma nova estética na qual o humano é apenas parte, e não o ponto central.

It's a part of my "Dance of life" series, multiplying human body into various patterns, creating new aesthetic, in which is human just part of, not central point.

BIO

Adam Pizurny é artista digital. Trabalha e reside em Praga, na República Tcheca. É obcecado pela mutação das formas humanas criadas em computador, procurando limites de percepção humana entre a beleza e a feiura.

Adam Pizurny is an digital artist working and living in Prague, Czech republic. His obsession is mutated human forms created in computer, looking for boundaries of human perception between beauty and ugly.

Adam Pizurny What is the purpose of always posting this crap República Tcheca | Czech Republic

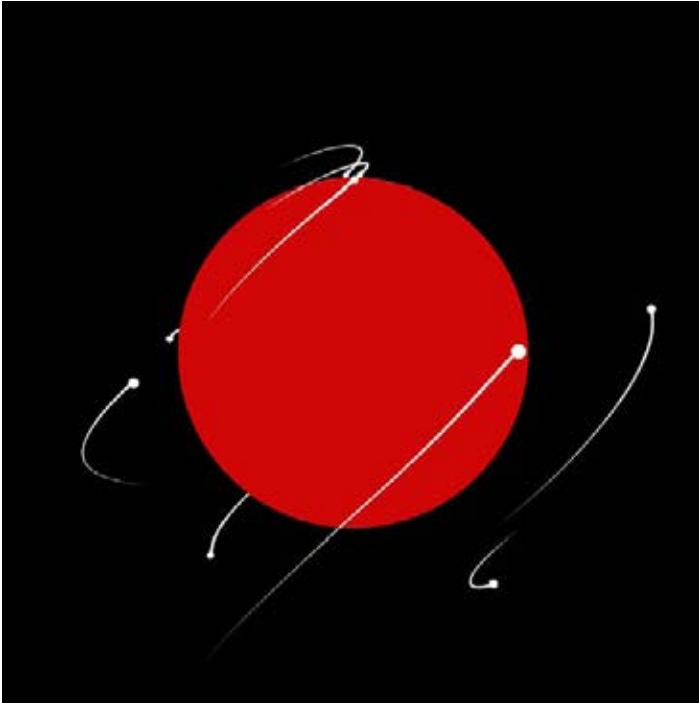
Integra minha série "Dance of life": Multiplica o corpo humano em vários padrões, criando uma nova estética na qual o humano é apenas parte, e não o ponto central.

It's a part of my "Dance of life" series, multiplying human body into various patterns, creating new aesthetic, in which is human just part of, not central point.

BIO

Adam Pizurny é artista digital. Trabalha e reside em Praga, na República Tcheca. É obcecado pela mutação das formas humanas criadas em computador, procurando limites de percepção humana entre a beleza e a feiura.

Adam Pizurny is an digital artist working and living in Prague, Czech republic. His obsession is mutated human forms created in computer, looking for boundaries of human perception between beauty and ugly.



Alejandro Pérez
140620
México | Mexico

“Somos satélites que viajam em caminhos diferentes, mas que sempre retornam.”

“We are satellites traveling around and around on different paths, always getting back home again.”

BIO

Alejandro Pérez: Sou artista digital residente na Cidade do México. Estudei Animação e Arte Digital na Tec de Monterrey, e Animação 3D & Produção de Vídeo Digital na UC Berkley. Meus hobbies incluem a fotografia, escrita e a obsessão por filmes. Atualmente, trabalho como Artista 3D e Diretor de Arte em projetos freelance.

Alejandro Pérez: I'm a digital artist based in Mexico City. I studied Animation and Digital Art at Tec de Monterrey, and 3D Animation & Digital Video Production at UC Berkeley. My hobbies include photography, writing and obsessing over films. I'm currently working as a 3D Artist and Art Director on freelance projects.



Alice Tiroille
Blue
França | France

Artista 3D.

3D Artist.



Bárbara Cani – Trapped in a Cosmic Distopy Brasil | Brazil

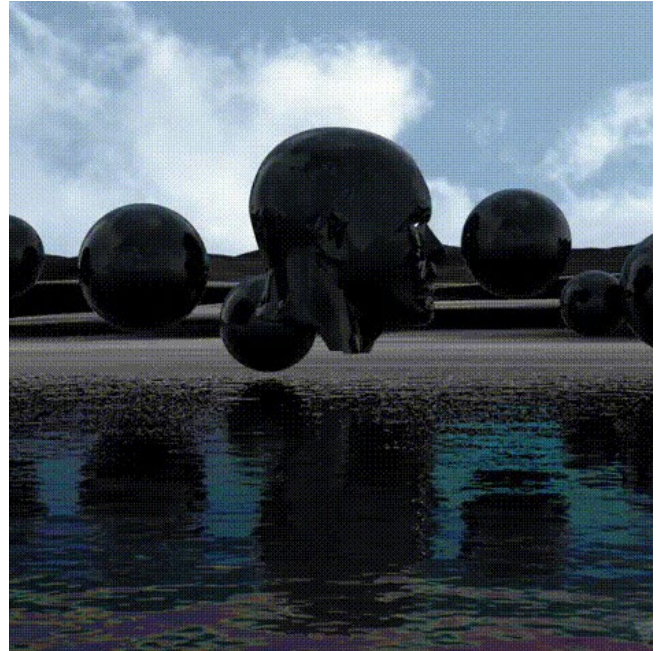
“Trapped in a Cosmic Distopy” é uma compilação de 7 GIF’S que representam expressões de uma personagem que está presa em suas próprias emoções. Suas experiências são por vezes cercadas de bons sentimentos, como em sonhos. Em outros momentos expressa agonia, medo, e ansiedade como se vivesse uma distopia. Retratada só por sua silhueta, sua aparência não é o foco. Com isso, as expressões dos seus sentimentos se tornam mais evidentes.

“Trapped in a Cosmic Distopy” is a compilation of seven GIF’S representing the different expressions of a female character who is a prisoner of her own emotions. Her experiences are sometimes surrounded by good feelings, as in dreams. At other times, she expresses agony, fear, and anxiety as if experiencing a dystopia. Portrayed only in silhouette, her appearance is not the focus. As a result, the expression of her feelings is more powerful.

BIO

Bárbara Cani é designer, bacharel em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual. Desenvolve seu trabalho entre as áreas do Design e da Arte Digital. Desde 2013 produz um projeto chamado “Concha”, envolvendo mídias como animações, e ilustrações em 3D e novas tecnologias como escaneamento 3D. Aborda nessas produções, conceitos sobre o corpo e a sexualidade feminina. O projeto foi selecionado para exposições nacionais e internacionais, além de contar com um vasto catálogo de impressos, produtos distribuídos e produção digital que circula por diversas mídias.

Bárbara Cani is a designer, who graduated in Industrial Design and specializes in Visual Programming. Her work occupies the space between Design and Digital Art. Since 2013 she has been working on a project called “Concha”, which involves media such as animations, 3D illustrations and new technologies such as 3D scanning. Her work reflects on the body and female sexuality. The project has been shown in national and international shows and exhibitions, as well as having a vast number of printed versions, distributed products and digital productions that circulate through various media.



Brandon Bolmer – Fight Through Estados Unidos | United States

O trabalho gira em torno do uso de moderno software de design 3D para criar elementos visuais que misturam elementos orgânicos conhecidos com elementos digitais desconhecidos e estranhos.

The work primarily revolves around the use of modern 3d design software to create visuals that blend familiar organic elements with unfamiliar and strange digital elements.



Brandon Bolmer – June Estados Unidos | United States

O trabalho gira em torno do uso de moderno software de design 3D para criar elementos visuais que misturam elementos orgânicos conhecidos com elementos digitais desconhecidos e estranhos.

The work primarily revolves around the use of modern 3d design software to create visuals that blend familiar organic elements with unfamiliar and strange digital elements.



Brandon Bolmer – Problem Dissolving Estados Unidos | United States

O trabalho gira em torno do uso de moderno software de design 3D para criar elementos visuais que misturam elementos orgânicos conhecidos com elementos digitais desconhecidos e estranhos.

The work primarily revolves around the use of modern 3d design software to create visuals that blend familiar organic elements with unfamiliar and strange digital elements.

BIO

Brandon Allen Bolmer, nascido em Los Angeles, Califórnia, é cantor autodidata, produtor musical/compositor e artista visual.

Brandon Allen Bolmer, born in Los Angeles, California, is a self taught singer, music producer/composer, and visual artist.



Brandon Bolmer – Reach
Estados Unidos | United States

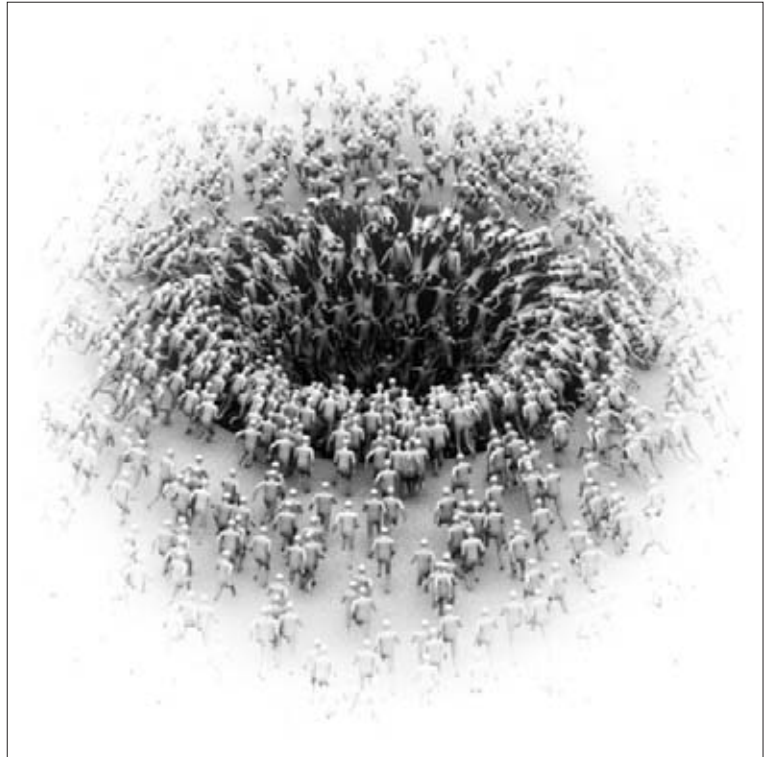
O trabalho gira em torno do uso de moderno software de design 3D para criar elementos visuais que misturam elementos orgânicos conhecidos com elementos digitais desconhecidos e estranhos.

The work primarily revolves around the use of modern 3d design software to create visuals that blend familiar organic elements with unfamiliar and strange digital elements.

BIO

Brandon Allen Bolmer, nascido em Los Angeles, Califórnia, é cantor autodidata, produtor musical/compositor e artista visual.

Brandon Allen Bolmer, born in Los Angeles, California, is a self taught singer, music producer/composer, and visual artist.



Dave Strick – Silent Majority
Estados Unidos | United States

Uma reação ao estado atual da política nos EUA. A frase Maioria Silenciosa foi usada pelo presidente Richard Nixon e outros políticos para descrever grande parte de uma população que não é politicamente ativa, mas apoia as políticas daquele político. Essa frase também vem sendo usada como um eufemismo para os mortos.

A reaction to the current state of politics in the US. The phrase Silent Majority was used by President Richard Nixon and other politicians to describe a large portion of a population who aren't politically outspoken but do support the policies of that politician. That phrase also has been used as a euphemism for the dead.

BIO

Dave Strick é artista americano. Explora uma ampla gama de mídias, com ênfase na arte digital 3D. Enquanto seu processo é em grande parte experimental, é respaldado por uma carreira na indústria da animação. Já trabalhou em estúdios como Bluesky, Dreamworks e atualmente é artista de desenvolvimento visual 3D na Pixar.

Dave Strick is an American artist who explores a wide range of media, with an emphasis on digital 3d art. While his process is largely experimental, it is informed by a career in the animation industry. He has worked for studios such as Bluesky, Dreamworks, and is currently a 3d visual development artist at Pixar.



Dave Strick – Resurrection Estados Unidos | United States

Uma representação da destruição e das renovação cíclicas.

A depiction of cyclical destruction and renewal.

BIO

Dave Strick é artista americano. Explora uma ampla gama de mídias, com ênfase na arte digital 3D. Enquanto seu processo é em grande parte experimental, é respaldado por uma carreira na indústria da animação. Já trabalhou em estúdios como Bluesky, Dreamworks e atualmente é artista de desenvolvimento visual 3D na Pixar.

Dave Strick is an American artist who explores a wide range of media, with an emphasis on digital 3d art. While his process is largely experimental, it is informed by a career in the animation industry. He has worked for studios such as Bluesky, Dreamworks, and is currently a 3d visual development artist at Pixar.

Dave Strick – Stages Estados Unidos | United States

“Stages” refere-se aos estágios de emoção durante um evento de vida significativo e suas consequências.

“Stages” refers to the stages of emotion during a significant life event and its aftermath.

BIO

Dave Strick é artista americano. Explora uma ampla gama de mídias, com ênfase na arte digital 3D. Enquanto seu processo é em grande parte experimental, é respaldado por uma carreira na indústria da animação. Já trabalhou em estúdios como Bluesky, Dreamworks e atualmente é artista de desenvolvimento visual 3D na Pixar.

Dave Strick is an American artist who explores a wide range of media, with an emphasis on digital 3d art. While his process is largely experimental, it is informed by a career in the animation industry. He has worked for studios such as Bluesky, Dreamworks, and is currently a 3d visual development artist at Pixar.



Dave Strick – Vision Estados Unidos | United States

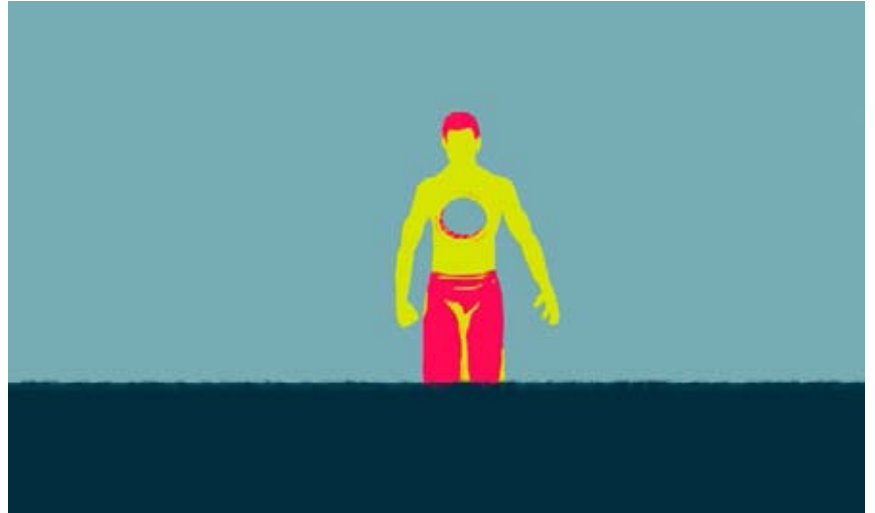
O efeito da inspiração visual esmagadora em um indivíduo.

The effect of overwhelming visual inspiration on an individual.

BIO

Dave Strick é artista americano. Explora uma ampla gama de mídias, com ênfase na arte digital 3D. Enquanto seu processo é em grande parte experimental, é respaldado por uma carreira na indústria da animação. Já trabalhou em estúdios como Bluesky, Dreamworks e atualmente é artista de desenvolvimento visual 3D na Pixar.

Dave Strick is an American artist who explores a wide range of media, with an emphasis on digital 3d art. While his process is largely experimental, it is informed by a career in the animation industry. He has worked for studios such as Bluesky, Dreamworks, and is currently a 3d visual development artist at Pixar.



Dig Neves – Mergulhando Brasil | Brazil

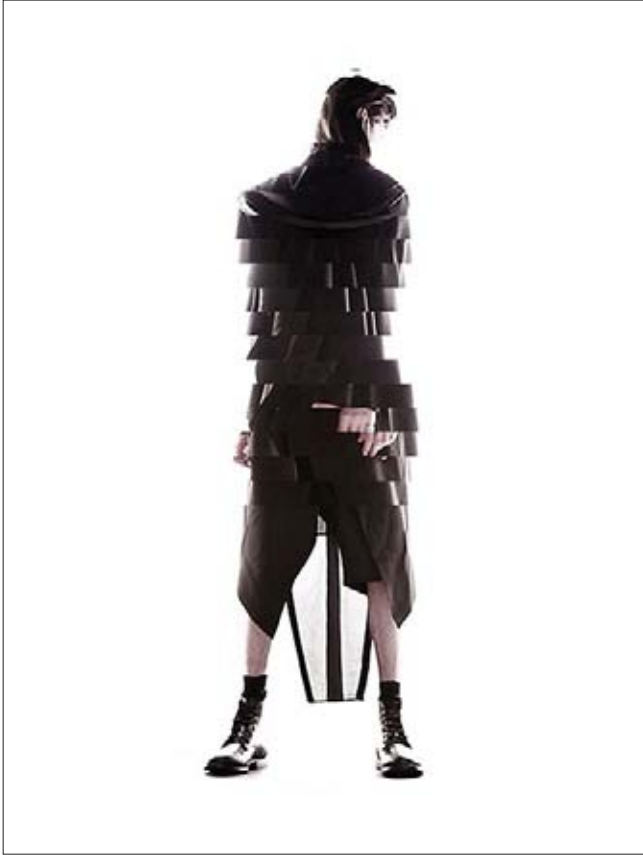
O personagem busca uma satisfação particular, desde de seu surgimento a sua concretização, em um gerúndio incessante do ato de mergulhar.

The character seeks to satisfy a desire, from its emergence to its consummation, in an incessant reiteration of the act of diving.

BIO

Ingrid Costa Neves Roveda Guimarães (Dig Neves) é graduanda em Comunicação e Multimeios na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Atua predominantemente com ilustração e animação.

Ingrid Costa Neves Roveda Guimarães (Dig Neves) graduated in Communication and Multimedia from the Pontifical Catholic University of São Paulo. She works mainly in illustration and animation.



Dyan Jong – Dysmorphia Estados Unidos | United States

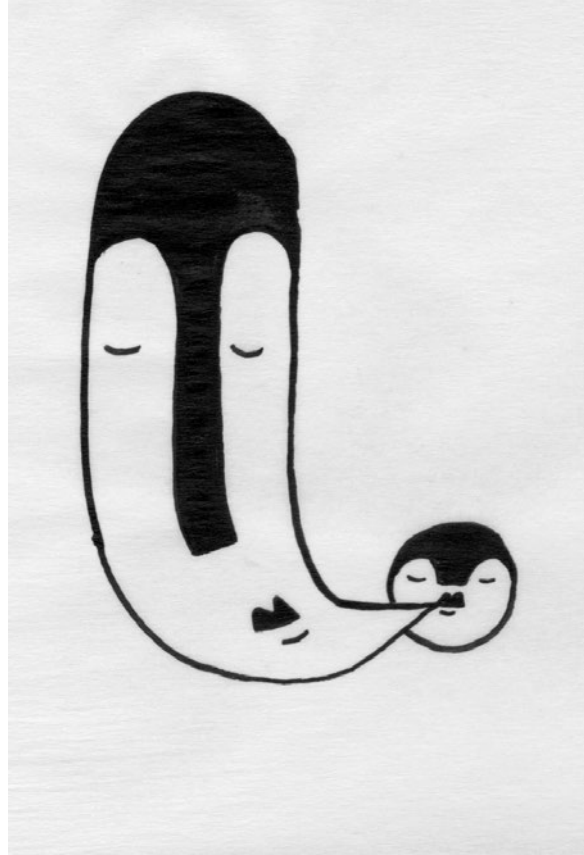
Este gif faz parte de uma série criada para meu projeto, “Dysmorphia”, explorando as rupturas da forma humana.

This gif is part of a series created for my project, “Dysmorphia”, exploring disruptions of the human form.

BIO

Dyan Jong é criadora de imagens residente em Los Angeles. Cria retratos em fotografia, vídeo e gif para músicos e personalidades. Os gifs são seu produto mais original, explorando motivos de luz e infinito no espaço entre a quietude e o movimento. Sempre fascinada pela novidade e pela interação entre arte e tecnologia, Dyan começa a expandir sua prática a instalações experienciais e construção de mundo.

Dyan Jong is a Los Angeles based image maker, currently creating photo, video, and gif portraits for musicians and personalities. Gifs are her most unique offering, exploring motifs of light and infinity in the space between still and motion. Forever fascinated by novelty and the interplay of art and tech, Dyan is moving toward expanding her practice into experiential installations and world building.



Matthias Brown – Self Promotion Estados Unidos | United States

Esta peça foi feita para promover um painel de discussão do qual eu participava.

This piece was made to promote a panel discussion in which I was participating.



Min Liu
Bloody Dairy: High Five
Estados Unidos & Taiwan | United States & Taiwan

Bloody Dairy é um projeto de animação diária para 100 dias.

Bloody Dairy is a daily animation project for 100 days.

Min Liu
Bloody Dairy: Leg Monster
Estados Unidos & Taiwan | United States & Taiwan

Bloody Dairy é um projeto de animação diária para 100 dias.

Bloody Dairy is a daily animation project for 100 days.



Min Liu
Bloody Dairy: Watch
Estados Unidos & Taiwan | United States & Taiwan

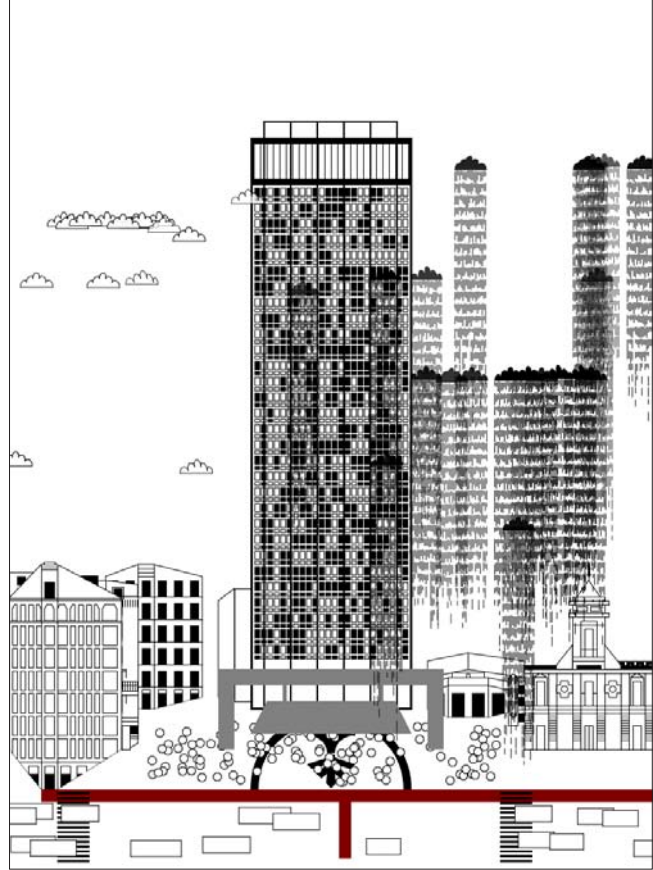
Bloody Dairy é um projeto de animação diária para 100 dias.

Bloody Dairy is a daily animation project for 100 days.

BIO

Min Liu é designer gráfica e animadora de movimento taiwanesa. Se concentra na animação desenhada à mão. Seu estilo é único e senso de humor negro. Brinca com a crescente consideração pelo espaço negativo e com uma paleta de cores forte para criar um visual especial e impressionante. Reside no Brooklyn, Nova York.

Min Liu is a Taiwanese motion graphics designer and animator, who focuses on hand drawn cel animation. Her style is unique and with a dark sense of humor. She plays with increased consideration for negative space and a strong color palette to create a special and impressive visual. She is based in Brooklyn, NYC now.



Monica Rizzolli Gomes
Quatro Cantos
Brasil | Brazil

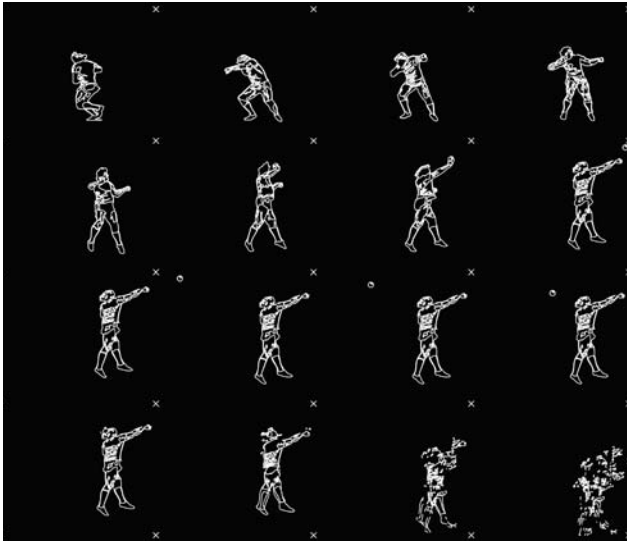
“Quatro Cantos” é uma paisagem dinâmica interativa que representa a Praça do Patriarca no centro de São Paulo em diferentes momentos. O software foi escrito em Processing e é possível gerar imagens a partir da utilização do programa. O desenho reflete sobre o processo de transformação na paisagem urbana, dos rastros de tempos passados que vão se escondendo pouco a pouco até sumirem.

“Quatro Cantos” is an interactive dynamic landscape that represents the Praça do Patriarca in the center of São Paulo at different times. The software was written in Processing and images can be generated using the program. The animation reflects on the process of transformation in the urban landscape, as the vestiges of past times are slowly hidden until they disappear.

BIO

Monica Rizzolli Gomes é artista-programadora, estudou no Instituto de Artes da UNESP e na Kunsthochschule Kassel (Alemanha). Participou de projetos internacionais como MAK Center Artists and Architects (EUA), Creatives in Residence (China), Sweet Home (Espanha) e A.I.R. DRAWinternational (França). Recebeu o prêmio MAK Schindler, do MAK-Viena.

Monica Rizzolli Gomes is an artist-programmer. She studied at Arts Institute of the São Paulo State University and at Kunsthochschule Kassel Fine Arts School in Germany. She has participated in international projects such as MAK Center Artists and Architects (USA), Creatives in Residence (China), Sweet Home (Spain) and A.I.R. DRAWinternational (France). She was awarded the MAK Schindler prize at MAK-Vienna.



Nicolás Bertona
Coreografía del Fin
Argentina

O conceito do meu trabalho no GIF tem apenas um objetivo: fazer com que as imagens percam tempo. A hipótese é que a economia lingüística do GIF o torna um terrorista perfeito de si mesmo. Sua própria repetição ao infinito revela tempo e ocupação... A imagem não muda, é repetida, é revelada... poucas imagens são tão sinceras.

The concept of my work in GIF has only one objective: to make images lose time. The hypothesis is that the linguistic economy of the GIF makes it a perfect terrorist of itself. His own repetition to infinity reveals time and occupation... The image does not change, it is repeated, it is revealed... few images are so sincere.

BIO

Nicolás Bertona (1981) é argentino. É arquiteto desde 2006, trabalha com GIF desde 2010. Foi selecionado no PAC – programa anual de análise, crítica e produção de arte. Gachi Prieto Gallery, Buenos Aires; e na COMUNITÁRIA – residência internacional de arte contemporânea, Buenos Aires. Suas obras foram exibidas na Argentina, Brasil, Chile, Equador e Reino Unido. Em 2016, fundou e administra, em parceria com 7 artistas, o DESARMADERO.

Nicolás Bertona (1981) is Argentine. Since 2006 he is an Architect and since 2010 he works with GIF. He was selected in PAC – Annual program of analysis, criticism and art production. Gachi Prieto Gallery, Buenos Aires; and in COMUNITARIA – international residence of contemporary art. Buenos Aires. His works were screened in Argentina, Brazil, Chile, Ecuador and United Kingdom. Since 2016 He founded and manages, together with 7 artists, DESARMADERO.

www.nicolasbertona.com / www.laboratoriodegif.tumblr.com



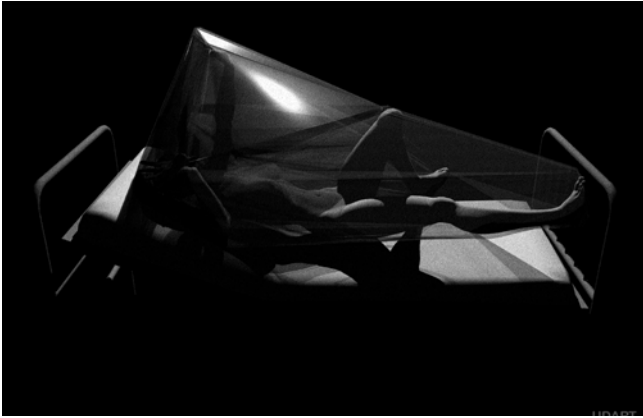
Silvia Guimaraes
Cabeça
Brasil | Brazil

Foi uma inspiração que veio a partir de um trabalho para o curso videoarte na Escola de Artes Visuais do Parque Lage. Produzi este vídeo de conclusão para a música “Olhos Apontam #2” de Rafael Rocha. Como é um tema que muito me fascina, que diz respeito ao indivíduo ante o mundo, a sua relação com tudo aquilo que determina o seu modo de ser e o seu conhecimento interior.

The work was inspired by a work produced during the videoart course at Parque Lage Visual Arts School in Rio de Janeiro. I made this end-of-course work for Rafael Rocha’s composition “Olhos Apontam #2#”. As it is a subject that fascinates me a lot: what it says about the individual in the world and their relationship with everything that determines their way of being and inner knowledge.



Thoka Maer – Fig. 8.1
Estados Unidos & Alemanha
United States & Germany



Vibeke Bertelsen (Udart)
Mystery Room Escape #2
Dinamarca | Denmark



Vibeke Bertelsen (Udart)
No surprises
Dinamarca | Denmark

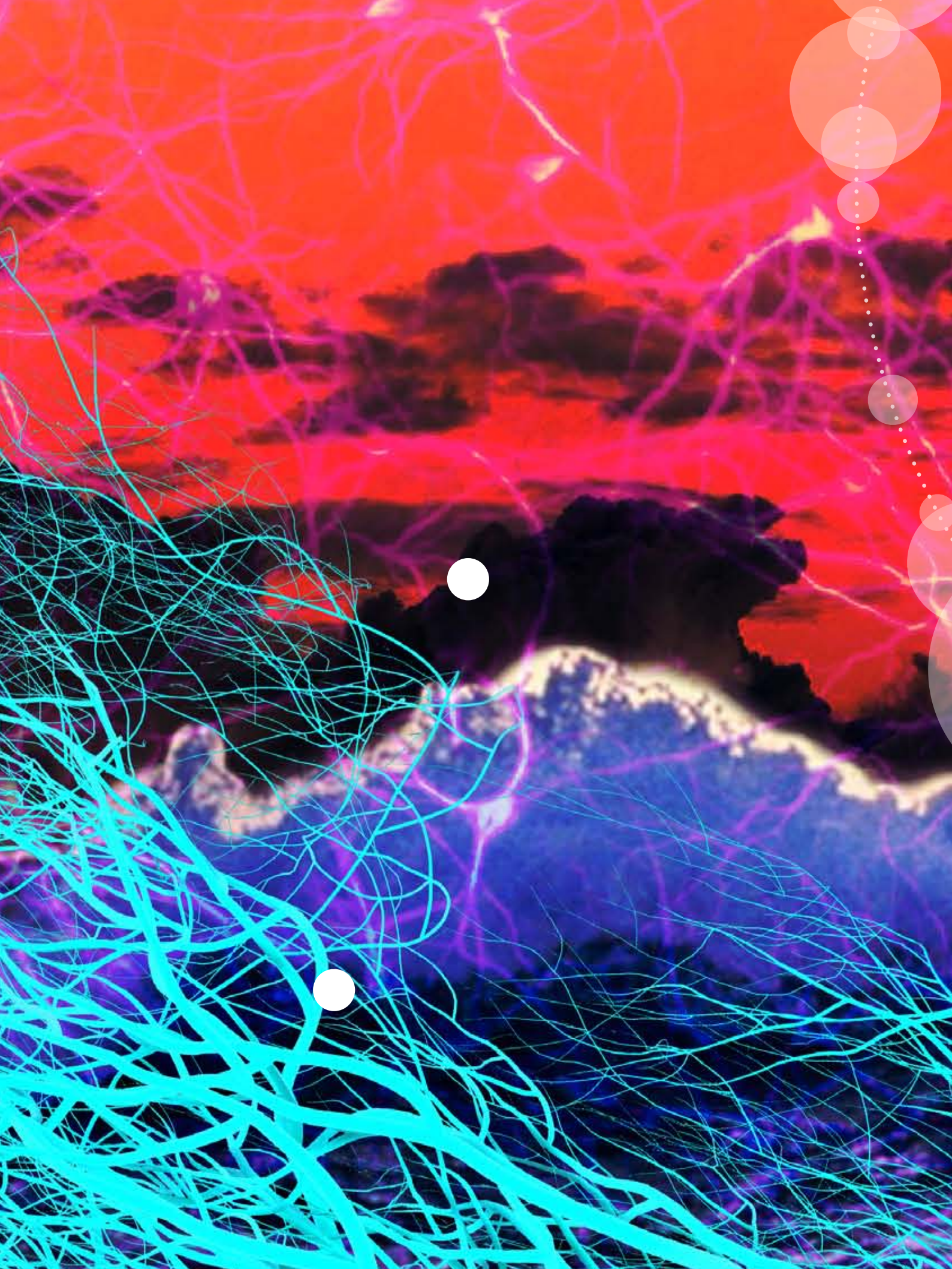
Vibeke Bertelsen é artista digital e programadora criativa. Reside em Copenhague, na Dinamarca. Desde 2010, integra o coletivo de artistas Obscura Vertigo, criando instalações visuais em grande escala e projetos de design de iluminação nacionais e internacionais. Além desses grandes projetos, cria experiências baseadas na web e animações curtas.

Vibeke Bertelsen is a digital artist and creative coder living in Copenhagen, Denmark. Since 2010 she has been a part of artist collective Obscura Vertigo creating large scale visual installations and lighting design projects domestically and internationally. Apart from these large projects she creates web based experiences and short animations.



FILE ONLINE VIDEOART







Alejandro Thornton – Deriva Argentina

Filmado a partir do Monte Rigi, nos Alpes Suíços, “Deriva” é construído de forma intuitiva a partir de “To the Drift”, de Horacio Quiroga e da lenda Alpina “Maloja Snake”. A obra também se inspira em algumas cenas do filme “Das Wolkenphänomen von Maloja” (1924), de Arnold Fanck, e nos sons das florestas do litoral argentino.

Filed from Mount Rigi in the Swiss Alps, “Deriva” is intuitively constructed from the “To the Drift” of Horacio Quiroga and the Alpine legend “Maloja Snake”. The piece also takes in relation some scenes of the movie “Das Wolkenphänomen von Maloja” (1924) by Arnold Fanck and sounds from argentinian litoral jungle.

BIO

Alejandro Thornton: Bacharel, professor e pesquisador do Departamento de Artes Visuais da Universidade Nacional de Artes (U.N.A.). Vive e trabalha em Buenos Aires.

Alejandro Thornton – Jumping Argentina

“Tudo o que tem forma desaparece cedo ou tarde, mas há uma espécie de sentimento que permanece para sempre”, H. Murakami.

Filmado em tempo real durante a travessia aérea da Cordilheira dos Andes (fronteira geográfica entre Argentina e Chile), o vídeo problematiza os conceitos de fronteira e limite em busca da sua desconstrução.

“Everything that has form disappears sooner or later, but there is a kind of feeling that stays Forever” H. Murakami.

Filed in real time during the air crossing of the Cordillera de los Andes (geographical frontier between Argentina and Chile) this video problematizes the concepts of border and limit in search of its deconstruction.

Alejandro Thornton: Bachelor, professor and researcher at the Department of Visual Arts at the National University of Arts (U.N.A.). Lives and works in Buenos Aires.

Toni Mitjanit AAAC: An Autonomous Agent Choreo Espanha | Spain



“AAAC: An Autonomous Agent Choreo” é um vídeo de animação generativo e abstrato, criado através de códigos e interação do usuário, em que um bando de agentes autônomos regidos por leis físicas de atração-repulsão é submetido à vontade de uma coreografia geométrica. Em toda a obra audiovisual, o grupo de agentes autônomos é distribuído contra a natureza em diferentes padrões geométricos, variando a percepção geral de cor, forma, textura e ritmo.

A trilha sonora do AAAC também é uma obra de áudio generativo, criado por meio de códigos e interação do usuário, em que o movimento e a agitação do grupo de agentes autônomos moldam sua própria partitura. As características físicas dos agentes (velocidade, aceleração e posição no espaço) e as forças geradas pelo campo vetorial que os agita são alguns dos parâmetros utilizados na síntese de áudio. Os instrumentos generativos e as ondas sinodais utilizados para interpretar o som no espaço, suas frequências e ritmos, mudam conforme o padrão geométrico adotado pelo grupo de agentes.



Andrea Familari – Untitled Alemanha | Germany

“Untitled” é uma instalação vídeo-sonora de Andrea Familari. Em sua pesquisa, representa a evolução natural de uma perspectiva viva até um ponto de vista mais contemplativo, levando o momento fugaz da criação a uma análise mais profunda sobre o que foi criado. Guiado por uma faixa de áudio originalmente composta por Andrea Taeggi, Familari retrata e analisa a geometria oferecida pela estrutura natural das folhas, traduzindo-as em círculos e esferas para expressar o complexo processo de crescimento da planta.

“Untitled” é uma semente que abre, brota e floresce diante dos nossos olhos.

BIO

Andrea Familari: Artista italiano, nascido em 1987, vive e trabalha em Berlim, Alemanha. Investiga principalmente a percepção de áudio, formas de representá-lo e de como descrever este sentimento através estruturas geométricas. Seus trabalhos se concentram na análise de dados do som para gerar paisagens distorcidas, formas surreais e cenários abstratos da decomposição de micro/macro cosmos. Seus projetos incluem performance, instalação interativa, fotografia e geometria.

“AAAC: An Autonomous Agents Choreo” is an abstract generative animation video created through code and user interaction in which a flock of autonomous agents governed by physical laws of attraction-repulsion is subjected to the will of a geometric choreography. Throughout the audiovisual piece the flock of autonomous agents is distributed against nature into different geometric patterns which vary the general perception of colour, shape, texture and rhythm.

The soundtrack of AAAC is also a generative audio work created through code and user interaction in which the movement and bustle of the flock of autonomous agents generates its own musical score. The physical features of the agents (velocity, acceleration and position in the space) and the forces generated by the vectorial field which shakes them are some of the parameters used in the audio synthesis. The generative instruments and sinusoidal waves used for the interpretation of the sound space, their frequencies and rhythms change according to the geometrical pattern adopted by the flock of agents.

“Untitled” is a sound based video installation by Andrea Familari. In his research, it represents the natural evolution from a live perspective to a more contemplative point of view, carrying the fleeting moment of creation into a deeper analysis of what has been created. Driven by an original audio track composed by Andrea Taeggi, Familari has portrayed and analysed the geometry provided by the natural structure of the leaves, translating them into circles and spheres in order to express the complexity of the plant’s growing process.

“Untitled” is a seed that discloses, sprouts and blooms in front of our eyes.

Andrea Familari: Italian artist, born in 1987, lives and works in Berlin, Germany. He investigates mostly the perception of audio, ways to represent and to describe the feeling of it with geometrical structures. His works are focused on the data analysis of the sound in order to generate distorted landscape, surreal forms and abstract scenery of decomposition of micro/macro cosmos. His projects encompass from performance, interactive installation, photography and geometry.

BIO

Antonio Ramirez Duran (Toni Mitjanit) nasceu em Manacor (Espanha) em 1977. Reside e trabalha na Espanha. Trabalha nas áreas de mídia, videoarte, arte computacional, design generativo e animação experimental desde 2010. Explora formas de expressão audiovisuais inovadoras através da codificação criativa; usando visualização de dados, interação homem/máquina, agentes autônomos, física e aleatoriedade. Suas criações audiovisuais são todas produzidas por meio de seu próprio software de codificação, em diferentes linguagens de programação (Processamento, Java, C++, SuperCollider, Chuck).

Antonio Ramirez Duran (aka Toni Mitjanit) was born in Manacor (Spain) in 1977. Lives and Works in Spain. He explores innovative audiovisual expressive ways through creative coding using data visualization, human/machine interaction, autonomous agents, physics and randomness. All his audiovisual creations are produced by coding his own software in different programming languages (Processing, Java, C++, SuperCollider, Chuck).



Anuar Elías – Quehuaya Bolívia | Bolivia

Um pescador do Lago Titicaca fala sobre o relacionamento íntimo que mantém com a água. Em uma ilha que só existe uma vez por ano, um feiticeiro lê o futuro da água em folhas de coca, alertando sobre o que esperar de uma civilização que resiste a desaparecer.

A fisherman of Titicaca Lake talks about the close relationship he keeps with water. On an island that only exists once a year, a warlock reads the future of the water in the coca leaves, alerting on what to expect from a civilization that resists to disappear.

BIO

Anuar Elías nasceu no México, D.F., em 1983. Diretor e artista visual, vive e trabalha em La Paz, Bolívia desde 2005.

Anuar Elías, born in Mexico, D.F., 1983. Director and visual artist. Live and Works in La Paz, Bolivia since 2005.

Bittler Bernard – Materia Oscura França | France

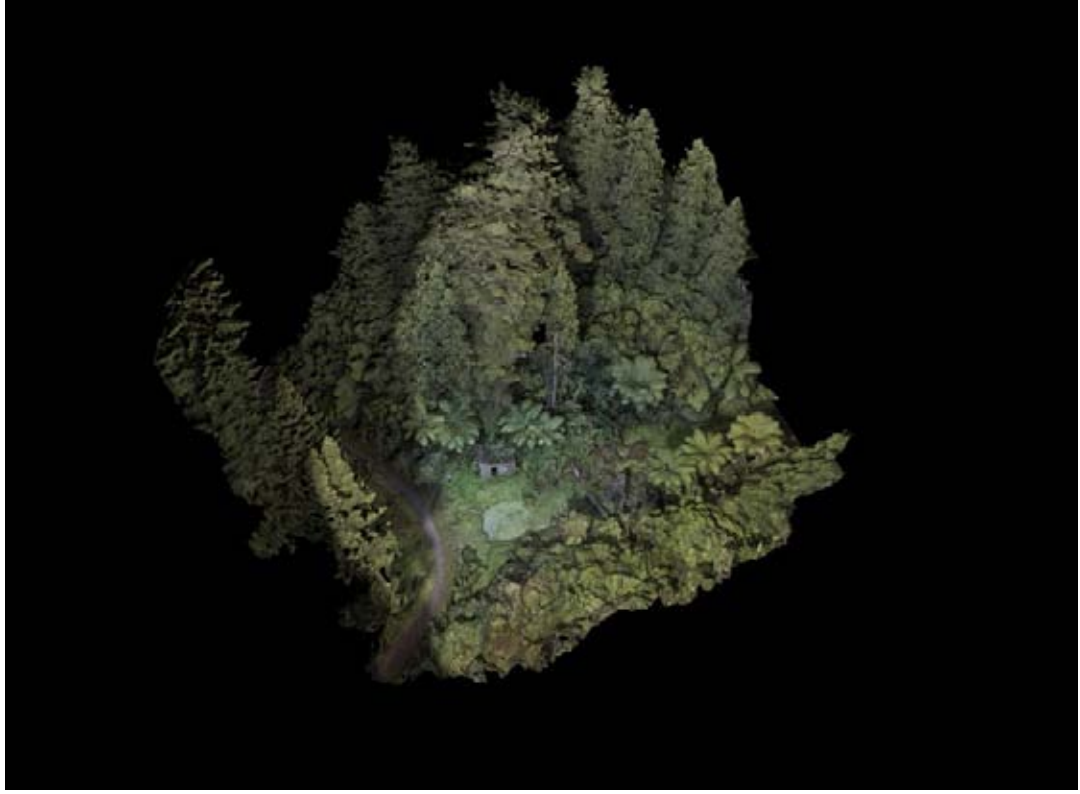
“Materia Oscura”, uma abstração dos elementos alquímicos no processo que leva ao trabalho vermelho.

“Materia Oscura”, an abstraction on the alchemical elements in the process leading to the red work.

BIO

Bittler Bernard: Ilustrador freelancer, artista conceitual e “storyboarder”, mora em Paris (França). Trabalha nos mundos fractais, bem como em obras digitais e tradicionais.

Bittler Bernard: Freelance illustrator, concept artist and storyboarder, living in Paris (France). Works on the fractal worlds as well as in digital and traditional works.



Brit Bunkley – Godzone Nova Zelândia | New Zealand

“Godzone” é um termo coloquial na Nova Zelândia – uma abreviação de “País de Deus”. O termo foi usado pela primeira vez na NZ como título de um poema sobre o país, escrito por Thomas Bracken em 1890. Neste vídeo, a arquitetura industrial (pitoresca mas sinistra em sua decadência) compete com a impressionante paisagem neozelandesa renderizada em 3D. A filmagem real mistura-se à realidade alternativa em 3D de sobrevoos em ilhas semelhantes à Solaris, como a ruína de uma fábrica, continuando a um clipe de um parque da NZ, construído durante os programas de trabalho da Grande Depressão – uma paisagem única, rica em samambaias Ponga e sequoias. Em parte o Jurassic Park, em parte o norte da Califórnia.

BIO

Brit Bunkley é artista na Nova Zelândia. Exposições e mostras internacionais coletivas incluem White Box Gallery, em Nova York e Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid, em Paris, no Centro Pompidou em 2012; Museu Nacional Reina Sofia, Madrid, Espanha, em 2013; Gaité Lyrique e Haus der Kulturen der Welt, Berlin (2016); Athens Digital Arts Festival, FILE São Paulo 2017 e Festival Imagens Contre Nature 2017, Théâtre des Chartreux, Marselha, França. Foi premiado pelo Museu de Arte Moderna de Moscou em 2012, no “Now & After” Festival. Foi convidado novamente a integrar o “Now & After” Festival em 2018. Bunkley exibiu seu vídeo Ghost Shelter/6 em The Federation Square Big Screen, Channels Festival 2017, Melbourne. Finalizou uma instalação de vídeo em 2017, em colaboração com a artista sonora Susan Frykberg na Sarjeant Gallery, Whanganui, Nova Zelândia e uma instalação de vídeo/escultura no Auckland’s Te Uru Public Gallery no final de 2017. Seu vídeo Ghost Shelter/6 será exibido no Oberhausen Short Film Festival, Oberhausen, Alemanha, em 2018. Sua obra inclui uma mostra solo que deste vídeo, vídeos relacionados e escultura na Sarjeant Gallery, Whanganui, NZ, a ser apresentada em junho- agosto de 2018.

“Godzone” is a colloquial term for New Zealand – shorthand for “God’s Own Country”. It was first used in NZ as the title of a poem about New Zealand written by Thomas Bracken in 1890. In this video, industrial architecture (quaint, but ominous in their decay) vie with striking NZ landscape rendered in virtual 3D. Actual footage is combined with the 3D alternate reality of flyovers of Solaris-like islands such as a factory ruin that segues into a clip of a NZ park built during the work programs of the Great Depression – a unique landscape rich in both Ponga fern trees and redwoods. Part Jurassic Park and part northern California.

Brit Bunkley is a New Zealand based artist. International group exhibitions and screenings include the White Box gallery in NYC and Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid, in Paris at the Centre Pompidou in 2012, the Reina Sofia National Museum, Madrid, Spain in 2013, and at the Gaité Lyrique and The Haus der Kulturen der Welt, Berlin (2016), Athens Digital Arts Festival and File Sao Paulo 2017 and the Festival Images Contre Nature 2017, Théâtre des Chartreux, Marseille, France. He was an award winner at the Moscow Museum of Modern Art in 2012 at the “Now & After” Festival. He was again included in 2018 as part of the “Now & After” festival. Bunkley exhibited his video, Ghost Shelter/6 at The Federation Square Big Screen, Channels Festival 2017, Melbourne. He completed a video installation in 2017 in collaboration with the sound artist Susan Frykberg at the Sarjeant Gallery, Whanganui, New Zealand and a video/sculpture installation at Auckland’s Te Uru public gallery later in 2017. He will have the video, Ghost Shelter/6 screened at Oberhausen Short Film Festival, Oberhausen, Germany in 2018. Additionally he will have a solo show comprised of that video, related videos and sculpture at the Sarjeant Gallery, Whanganui, NZ June- August 2018.



Camilo Hermida – Three-Dimensional Colômbia | Colombia

O vídeo explora a construção de espaços tridimensionais e questiona a geração de mundos artificiais, onde o orgânico é representado pela geometria poligonal. Convida o espectador à imersão em ambientes que sofrem mutações digitais, mas onde os processos evolutivos e as transformações são modelados a partir de fragmentos da realidade. A construção de objetos não é montada apenas como construção visual em ferramentas 3D, mas também gerada a partir de parâmetros de programação que reconstruem a ficção e a imaginação de forma aleatória.

This video explores the construction of three-dimensional spaces and questions the generation of artificial worlds, where organic is represented by polygonal geometry. It invites to viewer's immersion in environments which mutate digitally, but where evolutive processes and transformations are modeled from fragments of the reality. The construction of the objects are not just developed with 3D tools as visual construction, it is also generated thereafter parameters of programation which reconstruct fiction and imagination in an aleatory way.

BIO

Camilo Hermida: Candidato ao Doutorado em Design e Criação da Universidade de Caldas. Mestre em Design Interativo e Criação pela Universidade de Caldas (2014). Pós-graduado em Media Art pela Universidade Nacional de Córdoba (2012). Especialista em Gestão do Design, Universidade Jorge Tadeo Lozano (2010). Designer Gráfico, Universidade Jorge Tadeo Lozano (1999). Professor da Universidade Politécnico Gran-colombiano (cargo atual). Professor da Universidade Los Liberadores (2011 – 2016). Professor da Universidade Jorge Tadeo Lozano (2003 – 2005). Diretor de Animação 2D e 3D.

Camilo Hermida: PhD candidate in Design and Creation University of Caldas. Magister in Interactive Design and Creation, University of Caldas (2014). Postgraduate in Media Arts, National University of Córdoba (2012). Specialist in Design Management, Jorge Tadeo Lozano University (2010). Graphic Designer, Jorge Tadeo Lozano University (1999). Professor Politécnico Gran-colombiano University (actually). Professor Los Liberadores University (2011 – 2016). Professor Jorge Tadeo Lozano University (2003 – 2005). Animation Director 2D and 3D.

Chrischa Venus Oswald – True Alemanha | Germany

“True” é uma espécie de ensaio poético/experimental. Inspirado por filmes educativos, o vídeo combina fatos científicos e experiências pessoais para refletir sobre a inter-relação entre postura física e postura como atitude, além da questão da verdade. Através de diversos episódios e perspectivas, percorremos um processo de reflexão sobre verdade e mentira. A partir de um sonho que se refere a um elogio para ao passado, a estória se desenrola em várias direções ligadas ao tema da verdade e da postura.

Com cenas de antigos filmes educativos dos EUA, o diálogo roteirizado e filmado entre uma espécie de terapeuta e o artista, além de cenas performativas e peças sobrepostas e animadas, revela, entre outras coisas, a complexidade do tema e a vontade do artista em explorá-lo e conversar com o público sobre ele. O vídeo aborda ainda o papel do smartphone na relação entre o estado físico e emocional, fala sobre como os organismos e significados mudam ao longo do tempo, dos perigos e chances dessa mudança e como revoluções poderiam começar.

“True” is a kind of poetic/experimental essay. Inspired by educational films the video combines scientific facts & personal experiences to reflect about the interrelationship between physical posture and posture as attitude as well as the matter of being true. Through diverse chapters & layers we follow a thought process about truth and lie. Starting from a dream that tells about a compliment for the back the story unfolds in various directions that are connected to the topic of truth and posture.

Found footage scenes of old educational films from the US, a scripted and filmed dialogue between some kind of therapist and the artist as well as performative scenes and layered, animated parts tell us amongst others about the complexity of the topic and the desire of the artist to explore it and talk about it to an audience. The video also touches on the role of the smartphone regarding the relation between physical and emotional state, speaking about how bodies and meanings shift over time, the dangers and chances of this and how revolutions could start.

Créditos | Credits

Elenco | Cast: Talina Seigmann, Ella Kay Tetrault, Marca Windsor, Chrischa Oswald
Câmera/Luz | Camera/Light: Philippe Gerlach, Chrischa Oswald
Som/Projeto de Som | Sound/Sound design: Gaston Ibarroule
Criação/Roteiro/Diretor/Edição | Concept/Script/Director/Editing: Chrischa Oswald
Found Footage & Gravação de Tela | Found Footage & Screen recording: Prelinger Archives, Une Femme Mariée [J.L. Godard], Leave Her to Heaven [John M. Stahl], LIFE Magazine, Washington Post, Wikipedia/Wikimedia, Bio Motion Lab, biomotionlab.ca/ walking/
Citações | Quotes: Friedrich Nietzsche, Rainer Maria Rilke

BIO

Chrischa Venus Oswald (*1984, Alemanha) estudou Belas Artes na Universidade de Artes e Design de Linz/Áustria. Em 2007, recebeu o prêmio Diesel New Art Award Áustria em Fotografia. Artista multidisciplinar e poeta, suas obras foram selecionadas e exibidas internacionalmente em festivais, mostras solo e coletivas e projetos especiais. Seus vídeos foram incluídos na coleção de vídeo de Manuel de Santaren. Atualmente Oswald vive e trabalha entre Berlim e Lisboa.

Chrischa Venus Oswald (*1984, Germany) studied Fine Arts at the University of Art & Design in Linz/Austria. In 2007 she received the Diesel New Art Award Austria for Photography. She is a multidisciplinary artist and poet whose work has been screened and exhibited internationally, in festivals, group- and solo shows and special projects. Her videos are also included in the video collection of Manuel de Santaren. Currently Oswald is mainly living and working between Berlin and Lisbon.



Daniel H. Dugas – In Kisii – Canadá | Canada

“In Kisii” é uma viagem poética através da cidade de Kisii, Quênia. A partir da imagem estática de um carro parado na sarjeta de uma rua da agitada cidade, emergem imagens de três momentos no tempo. Este vídeo foi realizado após participação no Kistrech Poetry Festival.

“In Kisii” is a poetic voyage through Kisii town, Kenya. From the still image of a truck stopped on the curbside of the bustling city, images from three moments in time rise to the surface.

This video was realized following participation in the Kistrech Poetry Festival.

BIO

Daniel H. Dugas é poeta, músico e cinegrafista. Participou de mostras individuais e coletivas, bem como festivais e eventos literários na América do Norte, Europa, México e Austrália. Seu décimo livro de poesia, escrito em parceria com Valerie LeBlanc, “Everglades”, acaba de ser publicado por Les Éditions Prise de parole.

Daniel H. Dugas is a poet, musician, and videographer. He has participated in solo and group exhibitions as well as festivals and literary events in North America, Europe, Mexico and Australia. His tenth book of poetry, co-written with Valerie LeBlanc, “Everglades” has just been published by Les Éditions Prise de parole.



Dehors/Audela – Crocevia – Itália | Italy

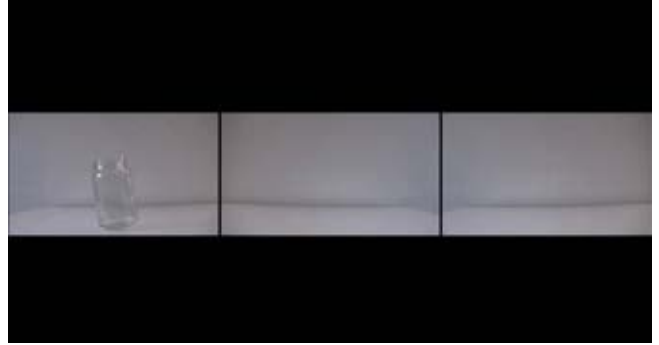
“Crocevia” (Crossroads) está sempre à beira de ... próxima a ... escolher algo, um caminho ou outro, uma sucessão de pequenos tremores incessantes que impedem a estagnação. “Crocevia” é um rebus audiovisual, repleto de cancelamentos, detalhes e elementos ausentes. Um espaço para conceber. Um evento para reconstruir. Apenas o virtual pode ser de alta definição, não a realidade, imperfeita e ambígua. Uma encruzilhada da memória, de sua opaca (não)reprodutibilidade. Um ponto de inflexão, o momento de tomar uma decisão. Ou perder a chance para sempre. Cada encruzilhada dá origem à temporização, debates internos entre uma parte e outra, entre uma direção e o seu oposto. Cada escolha desorienta seu caminho. Qual direção você deve descartar?

O processo de produção e reprodução pode tragar gradualmente o corpo capturado nas imagens?

Em investigação e reprodução posterior dessas imagens, de molde a molde, podemos amplificar – através da remoção – o significado da imagem? O espaço das imagens é expandido pelos sons. Esses sons, pertencentes às memórias, se movem em toda parte, sem ocupar uma posição definida. São organizados seguindo a ideia de indecisão perpétua sugerida pelo vídeo. Os sons se tornam objeto do pensamento da figura vestida de azul e, por isso, não encontram lugar perfeito, se movem continuamente, às vezes estão próximos, outras fora de foco, por vezes se espalham no espaço para formar um ambiente sonoro maior. O material de som provém da reelaboração de gravações feitas com microfones dpa dentro de colmeias na Flórida e outras gravações de campo coletadas ao longo dos últimos anos.

“Crocevia” (Crossroads) is always being on the verge of ... about to ... choose something, one road or another, a succession of tiny incessant tremors that prevent stagnation. Crocevia is an audio-visual rebus complete with cancellations, details and missing elements. A space to conceive. An event to rebuild. Only virtual can be high-definition, not imperfect and ambiguous reality. A crossroads of memory, of its opaque (non)reproducibility. A turning point, the point for making a decision. Or lose the chance forever. Every crossroads gives rise to temporizing, inner debates between one part and another, between one direction and its opposite. Every choice misleads your path. Which direction should you lose? Can the process of production and reproduction gradually engulf the body captured in the images? By later revisiting and reproducing these images, from mold to mold, can we succeed in amplifying – through removal – the meaning the image bears?

The space of the images is expanded by the sounds. These sounds, belonging to memories, move everywhere without taking a precise position, they are organized following the idea of perpetual indecision suggested by the video. The sounds become the object of thought of the figure dressed in blue and therefore do not find a perfect place, they move continuously, sometimes are close, sometimes are out of focus, sometimes they spread out in space to form a bigger soundscape. The sound material comes from the re-elaboration of recordings made with dpa microphones within beehives in Florida and other field recordings collected over the past few years.



Créditos | Credits

Criação, filmagem, edição | Concept, Film, Editing: Salvatore Insana

com | with Elisa Turco Liveri

Música | Music: Giulia Vismara

Produção | Produced by Dehors/Audela

com o apoio da | with the support of Wunderkammer Associazione Culturale

BIO

Dehors/Audela é um coletivo formado por **Elisa Turco Liveri** (performer, coreógrafa) e **Salvatore Insana** (videomaker, fotógrafo, diretor). Sob o signo da interferência mútua, partem de uma prática em que, se o corpo e a ação constituem o centro da textura dramaturgical, o vídeo e o som tendem para uma consistência física e orgânica. O coletivo Dehors/Audela sempre trabalhou na investigação de fronteiras. Intersticiais do presente, concebidos não apenas como lugares físicos, mas também como aspectos sociais e antropológicos. O indefinido e o híbrido sempre foram as áreas de pesquisa artística preferidas pelo coletivo. Em colaboração com a musicista e artista sonora Giulia Vismara, e em constante tentativa de superar gêneros, lugares e ferramentas não convencionais; deram vida a video-obras teatrais, performances de dança, projetos de pesquisa audiovisual, instalações urbanas e fotográficas, além de oficinas experimentais.

Dehors/Audela is a collective formed by **Elisa Turco Liveri** (performer, choreographer) and **Salvatore Insana** (videomaker, photographer, director). Under the sign of mutual interference, they start from a practice in which, if the body and the action constitute the center of the dramaturgical texture, the video and the sound also tend towards a physical and organic consistency. The collective Dehors/Audela has always worked on the investigation of border sites. Interstitials of the present, not only conceived as physical places, but also as social and anthropological aspects. The indefinite and the hybrid have always been the favorite areas of research of the artistic collective. In collaboration with the musician and sound artist Giulia Vismara, and in the constant attempt to overcome genres, places and unconventional tools, they have given life to video-theatrical works, performances of dance, audiovisual research projects, urban and photographic installations, and experimental workshops.

Fran Orallo – The God Of Small Things Reino Unido | United Kingdom

Vivemos rápido demais para olhar os pequenos detalhes, desfrutar os pequenos momentos; todos os dias são considerados banais, chatos, sem importância, sem apreciar o que torna a vida interessante – aqueles pequenos momentos que temos no nosso dia-a-dia, as pequenas coisas que nos fazem felizes. Minha obra procura mostrar a magia escondida por trás dessas ações diárias normalmente despercebidas. Para tanto, uso objetos corriqueiros aos quais dou vida e alguma magia. Como ilusionista, transformo esses objetos em transmissores de significado, de significado abstrato, em protagonistas da metáfora que supera o dia a dia para entrar no campo da estética. Com o mínimo de elementos possíveis, influenciado pelo minimalismo, e com a pretensão de fazer transcender o comum.

Em “The God of Small Things”, como que por magia, um jarro começa a girar, um jogo ilusionista através do qual um objeto é transformado, ou melhor, deslocado, desaparecendo e aparecendo em telas diferentes, como uma metáfora daqueles pequenos detalhes nos quais prestamos pouca atenção. Através do vídeo, um objeto absurdo, inútil, torna-se protagonista da magia, da ilusão.

We live too fast to look at the small details, to enjoy the small moments, everyday is considered banal, boring, unimportant, without appreciating that what makes life worthwhile are those little moments that we enjoy in our day to day, those little things that make us feel good. In my work I try to show the hidden magic behind those daily actions that normally go unnoticed. For this I use habitual objects, to which I add life, giving them some magic. As an illusionist, I convert these objects into transmitters of meaning, of an abstract meaning, protagonists of the metaphor that surpasses the everyday to enter the field of aesthetics. With the minimum of possible elements, influenced by minimalism, and with the pretension to make transcend the ordinary.

In “the God of small things”, as if by magic, a jar begins to spin, an illusionistic game through which an object is transformed, or rather displaced, disappearing and appearing on different screens, as a metaphor of those Small details to which we hardly pay attention. Through video, an absurd object, useless, becomes the protagonist of magic, of illusion.

BIO

Fran Orallo nasceu em Badajoz, em 1979. Em 2001, mudou-se para Valência, onde se formou em Artes pela Universidade Técnica de Valência (UPV). Durante este período, se mudou para o Bordeaux College of Art em Bordéus (França) com uma bolsa Erasmus no segundo semestre de 2004/05 e participou de diversas mostras coletivas organizadas pela universidade. Atualmente reside em Glasgow, Escócia e sua obra vem sendo apresentada em diversas exposições, bienais, feiras e festivais internacionais em mais de 30 países. Suas peças constam em vários catálogos publicados por diferentes instituições.



Fran Orallo – The Subtle Levitation Of Everyday Objects – Reino Unido | United Kingdom

Vivemos rápido demais para olhar os pequenos detalhes, desfrutar os pequenos momentos; todos os dias são considerados banais, chatos, sem importância, sem apreciar o que torna a vida interessante – aqueles pequenos momentos que temos no nosso dia-a-dia, as pequenas coisas que nos fazem felizes. Minha obra procura mostrar a magia escondida por trás dessas ações diárias normalmente despercebidas. Para tanto, uso objetos corriqueiros aos quais dou vida e alguma magia. Como ilusionista, transformo esses objetos em transmissores de significado, de significado abstrato, em protagonistas da metáfora que supera o dia a dia para entrar no campo da estética. Com o mínimo de elementos possíveis, influenciado pelo minimalismo, e com a pretensão de fazer transcender o comum.

Em “The subtle levitation of everyday objects” aparecem uma série de objetos que devo levantar. Um cinzeiro, um bule de café e uma lâmpada desafiam as leis da gravidade e começam a flutuar.

We live too fast to look at the small details, to enjoy the small moments, everyday is considered banal, boring, unimportant, without appreciating that what makes life worthwhile are those little moments that we enjoy in our day to day, those little things that make us feel good. In my work I try to show the hidden magic behind those daily actions that normally go unnoticed. For this I use habitual objects, to which I add life, giving them some magic. As an illusionist, I convert these objects into transmitters of meaning, of an abstract meaning, protagonists of the metaphor that surpasses the everyday to enter the field of aesthetics. With the minimum of possible elements, influenced by minimalism, and with the pretension to make transcend the ordinary.

In “The subtle levitation of everyday objects” appear a series of objects that I do levitate. An ashtray, a coffee pot and a light bulb defy the laws of gravity and begin to float.

Fran Orallo was born in Badajoz in 1979. In 2001 he moved to Valencia where he graduate in art in the Technical University of Valencia (UPV). During this period he moved with an Erasmus scholarship to Bordeaux College of Art Bordeaux (France) the second semester of the year 2004/05 and participate in different collective expositions organized by the university. He currently resides in Glasgow, Scotland and his work has been shown in several exhibitions, biennales, ferias and international festivals all over the world, having projected in more than 30 countries. Also his work appears in several catalogues published by different institutions.

Guli Silberstein – Stuff As Dreams Reino Unido | United Kingdom

Num mundo dominado pelo crescente sentimento de incapacidade de saber o que é verdadeiro ou falso, repórteres jornalísticos revelam cenas de terror que podem ou não ser reais, famílias celebram a vida em imagens que podem ser sonho ou não, enquanto a realidade se quebra e cai em si mesma.

In a world dominated by a growing sense of inability to know what is true or false, News reporters broadcast from scenes of terror that may or may not have happened, family celebrates life in images that may be a dream or maybe not, and reality breaks apart, collapsing into itself.

BIO

Guli Silberstein é artista, cineasta e editor de vídeo nascido em Israel (1969), agora cidadão britânico; reside em Londres, Reino Unido, desde 2010. Bacharel em Cinema pela Universidade Tel-Aviv em 1997 e Mestre em Estudos de Mídia pela Universidade New School, Nova York, onde estudou e viveu entre 1997-2002. Desde 2000, Guli cria obras amplamente exibidas e premiadas, envolvendo gravações pessoais, “filmes perdidos” e mixagem de ambos em processos digitais que adicionam ruído, glitch e outras rupturas da imagem “limpa”; lidando com a percepção da realidade e questões sociopolíticas.

Guli Silberstein is an artist-filmmaker- video editor born in Israel (1969), now a British citizen, based in London UK since 2010. He received a BA in Film from Tel-Aviv University in 1997 and a MA in Media Studies from The New School University, New York City, where he studied and lived in 1997-2002. Since 2000, Guli creates widely shown, award winning work, involving personal recordings, found footage, and mixes of both, processed digitally by noise, glitch and other disruptions of “clean” image, dealing with perception of reality and social- political issues.



Igor Bahia eu; quebrando o espelho dentro do outro espelho Brasil | Brazil

Dentro das redes e dispositivos relacionados a selfs [EU] existe uma programação de controle que nos impede, ou nos afasta, de alcançar uma realidade em que o EU se transforme em NÓS. Ao mesmo tempo que as redes sociais tem potência em nos unir e trazer identificações de seres, as mesmas são capazes de nos alienar com uma ideia de construção de identidade, tornando-nos controláveis, quando somos criaturas entre as criaturas, singularidades entre os nossos semelhantes, carne viva que compõe a carne do mundo.

Within the networks and devices focused on the self, the "I"; the controlling programs prevent us and drive us away from achieving a reality in which the "I" is transformed into "US". While the social networks are capable of uniting us and showing us new forms of existence, those self-same networks can alienate us with the idea of constructing an identity, making us controllable, when we are creatures amongst the creatures, individuals amongst those who are similar, living flesh which makes up the flesh of the world.

BIO

Igor Bahia, 24 anos, criado em São Gonçalo, região metropolitana do Rio de Janeiro. Tem formação em Moda, estudou Artes na Escola de Tecnologia Spectaculu e na Escola de Artes Visuais do Parque Lage.

Igor Bahia is 24 years old and was raised in São Gonçalo, Greater Rio de Janeiro. He is a fashion graduate and studied Art at the Spectaculu School Of Art And Technology and at the School of Visual Arts of Parque Lage.

Jerónimo Veroa Debug Landscape Argentina

Uma realidade virtual / como um videogame sem comando

Uma narrativa visual / textual interrompida

Que tenta depurar a paisagem da Machinima histórica feita com capturas de tela do video game "Dear Ester" (The Chinese Room, 2012) e do game indie "Memory of a Broken Dimension" (Prince of Arcade, 2012)

A reality / virtual like a videogame without a command

An interrupted visual / textual narrative

That tries to debug the landscape of the historical Machinima made with screenshots of the video game "Dear Esther" (The Chinese room, 2012) and the indiegame "Memory of a Broken Dimension" (Prince of Arcade, 2012)



Jerónimo Veroa Gradual Argentina

_a paisagem como recipiente
_de limites e de dicotomias
_um mundo que busca retornar à sua origem.
abrigado na geometria
Censurando o antrópico
tentando gradualmente
recuperar sua ingenuidade

_the landscape as a container
of limits and dichotomies
_a world that intends to return to its origin
sheltering in geometry
censoring the anthropic
trying gradually
recover your naivety



Jerónimo Veroa Emptiness Against Landscape Argentina

O Rio de la Plata para mim significa principalmente a história deste território, e História, aquela sobreposição de perspectivas, é como cada estória, uma construção política.

Rio de la Plata is for me the History, mainly of this territory, and History, that overlapping of looks, is like every story a political construction.

BIO

Jerónimo Veroa: Estudou de forma autodidata. Sua obra inclui vídeo, pintura, fotografia e instalação. Participou de mostras individuais em diferentes cidades da Argentina, além de integrar mostras coletivas e festivais na Argentina, Bolívia, Brasil, Cuba, Espanha, Peru e Venezuela. Atualmente, vive e trabalha em Buenos Aires.

Jerónimo Veroa: He trained in a self-taught way, his work includes video, painting, photography and installation. He has exhibited individually in different cities of Argentina, and participated in group shows and festivals in Argentina, Bolivia, Brazil, Cuba, Spain, Peru and Venezuela. He currently lives and works in Buenos Aires.



Katherina Tsirakis – Janaxpacha Brasil | Brazil

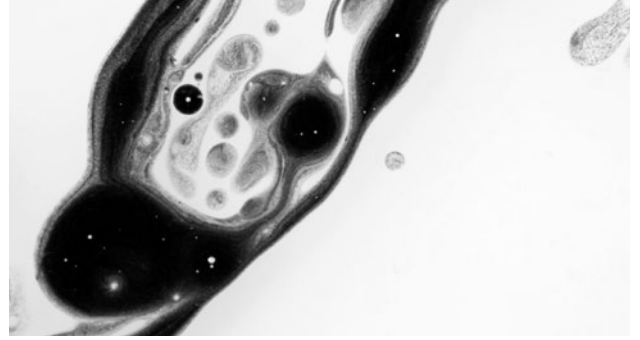
Janaxpacha, um curta-metragem 2D e 3D rodado nas surpreendentes paisagens de Salar do Uyuni, narra através da dança a história do viajante Inti, seus encontros e transformações.

Janaxpacha is a short documentary shot in 2D and 3D in the amazing landscape of Salar do Uyuni in Bolivia. Through dance, it tells the story of Inti, a traveler, and his meetings and transformations.

BIO

Katherina Tsirakis dançou para diretores renomados como: Marina Abramovic; Beto Brant, Teatro da Vertigem, Zé Celso Martinez; participou do programa de treinamento Limón em NY, entre outros. Começou a dirigir suas próprias peças em vídeo com “Ser Mundano” (2010, exibido na 29ª Bienal de SP, como parte do trabalho da companhia de dança Cavallaria) e “Burtiizal Mágico”, realizou um solo na Galeria Bosi em NY. “Janaxpacha” é seu 3º curta autoral.

Katherina Tsirakis has danced for renowned directors such as Marina Abramovic, Beto Brant, Vertigo Theater, and Zé Celso Martinez. She participated in the Limón training program in New York and others. She now directs her own works in video, such as “Ser Mundano” (2010, screened at the 29th São Paulo International Biennial with the Cavallaria dance company) and “Burtiizal Mágico”, a solo work, at the Bosi Gallery in New York. “Janaxpacha” is her third short video.



Lei Han & Wayne Kirby – Hun Dun Estados Unidos | United States

A obra surge de uma tensão entre a forma e o disforme, visa fazer conexões entre as forças visíveis e invisíveis que estão em jogo na natureza. Trata-se de uma reflexão artística sobre minha jornada em busca de conexões entre arte, ciência, filosofia e questões fundamentais da existência humana. O trabalho conduz a uma experiência visual poética, meditativa e contemplativa que esperamos ajude a evocar as sensibilidades estéticas do espectador e estimular a autoconsciência. “Hun Dun” refere-se à massa disforme antes da criação na mitologia chinesa, incorpora a idéia de um caos indiferenciado.

This body of work plays out of a tension between form and the formless, aims to make connections between the seen and unseen forces at play in nature. It is an artistic reflection on my journey in seeking connections between art, science, philosophy and the fundamental questions of human existence. The work conducts poetic, meditative or contemplative viewing experience which hopefully helps evoke viewer’s aesthetic sensibilities and further one’s self-awareness. “Hun Dun” refers to formless mass before creation in Chinese mythology, embodies the idea of an undifferentiated chaos.



Lei Han & Wayne Kirby – Wei Shi Estados Unidos | United States

A obra surge de uma tensão entre a forma e o disforme, visa a fazer conexões entre as forças visíveis e invisíveis em jogo na natureza. Trata-se de uma reflexão artística sobre minha jornada em busca de conexões entre arte, ciência, filosofia e questões fundamentais da existência humana. O trabalho conduz uma experiência visual poética, meditativa e contemplativa que esperamos ajude a evocar a sensibilidade estética do espectador e estimular a autoconsciência. “Wei Shi” refere-se ao processo de tornar-se. Os estágios de formação das coisas são descritos temporariamente. “Há um princípio”, escreve Zhuang Zi, antigo filósofo chinês, ao observar que ‘não existe ainda o começar a ser um começo. Não existe o princípio a não ser ainda princípio de um começo. Primeiramente, não é apenas a questão das coisas não existirem, mas de que as coisas ‘ainda não começaram a ser’ no estado de estarem prestes a se tornar, o que significa que estão no processo de ser.

BIO

Lei Han é artista, educadora e designer. Sua obra, muitas vezes inspirada pela natureza e vida cotidiana, explora noções de percepção, memória, tempo e transitoriedade. A obra de Lei em vídeo, animação, arte interativa e instalação experimental conta com exposições em galerias, museus e festivais de nível nacional e internacional; incluindo Bienal Shenzhen & Hong Kong Bi-City, Museu Estadual de Arte de contemporânea de Thessaloniki, Bienal grega; CYFEST, Rússia; D’CLINIC Studios, Zalaegerszeg, Hungria; MADATAC 09, Espanha; Krannert Art Museum, Illinois; o Arts Center, São Petesburgo, Flórida; o evento de arte experimental {Re}HAPPENING, Black Mountain, NC; Fine Arts Theater de Asheville, e o Visions Program da Carolina do Norte. Bacharel em Artes pela Universidade Shenzhen na China e Mestre em Belas Artes pelo Memphis College of Art, em Memphis, Tennessee. É Professora Associada e Presidente do Departamento de Novas Mídias na Universidade da Carolina do Norte em Asheville.

Wayne Kirby: As composições e obras multimídia de Wayne foram performadas e exibidas no Carnegie Recital Hall, Symphony Space (NYC), MoMA PS1, 80 Washington Square East Galerias, Museu de Arte da Carolina do Norte, Walker Art Gallery, Spirit Square, International Electronic Music Plus Festivals, Cumberland Science Museum, Belcourt Theater, River Sculpture Festivals entre outros eventos.

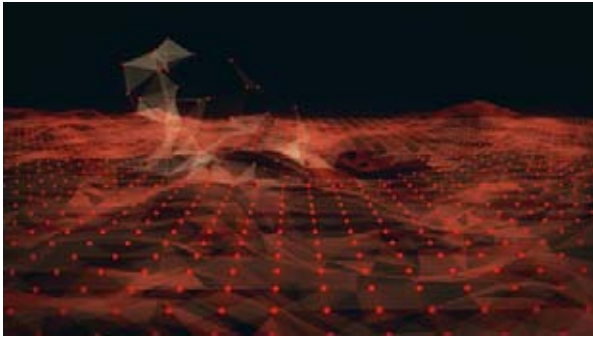
Diplomado em Música pela Juilliard School e Universidade de Yale. Graduiu-se Doutor em Artes pelo Studio and Environmental Art da Universidade de Nova York, em 1981. Estudou composição com Jacob Druckman, Krzysztof Penderecki e com o pioneiro em música eletrônica, Bülent Arel. Foi Professor de Música e Diretor do Programa de Tecnologia de Música da NYU. Kirby ocupou o cargo de Presidente da Universidade da Carolina do Norte de Asheville por dezenove anos, onde atualmente detém o título de Ilustre Professor de Ruth Paddison.

This body of work plays out of a tension between form and the formless, aims to make connections between the seen and unseen forces at play in nature. It is an artistic reflection on my journey in seeking connections between art, science, philosophy and the fundamental questions of human existence. The work conducts poetic, meditative or contemplative viewing experience which hopefully helps evoke viewer’s aesthetic sensibilities and further one’s self-awareness. “Wei Shi” refers to the process of becoming. The stages of the formation of things are described temporarily. “There is a beginning”, writes Zhuang Zi, an ancient Chinese philosopher, observing that ‘there is not yet beginning to be a beginning. There is not yet beginning to be not yet beginning to be a beginning.’ At first, it is not just that there are no things, but that things have ‘not yet begun to be’ in the state of being just about to become, which is to say in the process of becoming.

Lei Han is an artist, educator and designer. Her work, often inspired by nature and everyday life, explores notions of perception, memory, transience and time. Lei’s work in experimental video, animation, interactive art and installation, has been exhibited at galleries, museums, and film festivals nationally and internationally. Including Shenzhen & Hongkong Bi-City Biennial, China, the State Museum of Contemporary Art, Thessaloniki, Greece Biennale; CYFEST, Russia, D’CLINIC Studios, Zalaegerszeg, Hungary, MADATAC 09, Spain, Krannert Art Museum, Illinois, the Arts Center, St. Petersburg, Florida, The {Re}HAPPENING experimental art event, Black Mountain, NC, Asheville Fine Arts Theater, Asheville Museum and the North Carolina Visions program. Lei received her BA from Shenzhen University in China and her MFA from Memphis College of Art in Memphis, Tennessee. She is currently an Associate Professor and Chair of the New Media department at the University of North Carolina at Asheville.

Wayne Kirby: Wayne’s compositions and multimedia artworks have been performed and exhibited at Carnegie Recital Hall, Symphony Space (NYC), Museum of Modern Art PS1 (NYC), 80 Washington Square East Galleries, North Carolina Museum of Art, Walker Art Gallery, Spirit Square, International Electronic Music Plus Festivals, Cumberland Science Museum, Belcourt Theater, River Sculpture Festivals, and other venues.

He holds degrees in music from The Juilliard School and Yale University and received the Doctor of Arts degree in Studio and Environmental Art from New York University in 1981. He studied composition with Jacob Druckman, Krzysztof Penderecki and electronic music pioneer Bülent Arel. Former professor of music and director of the NYU Music Technology Program, Kirby served as Music Department Chair of the University of North Carolina Asheville for nineteen years where he currently holds the title of Ruth Paddison Distinguished Professor.



Lilian Döring – Emancipator: Rowbite Plexus Experiment – Brasil | Brazil

“Emancipator – Plexus Rowbite Experiment” é uma experiência artística que emprega os recursos da computação gráfica para gerar formas geométricas pré definidas e, através de manipulação digital, ganhar vida e significado poético. Formas geométricas básicas foram definidas dentro dos parâmetros do plugin Rowbyte Plexus, utilizado no software de computação gráfica Adobe After Effects. Essas formas geradas por computador, duras e sem vida, atingiram novos graus de complexidade e evoluíram para formas e estruturas análogas às encontradas na natureza. Essas estruturas móveis foram criadas através da combinação de comandos aleatórios fornecidos ao software e do controle da artista através de keyframes.

“Emancipator – Plexus Rowbite Experiment” is an artistic experiment which employs the resources of computer graphics to generate predefined geometric forms and through digital manipulation these forms gain life and poetic meaning. Basic geometric shapes have been defined within the parameters of the Rowbyte Plexus plugin used in Adobe After Effects computer graphics software. These computer-generated, hard and lifeless forms reached new degrees of complexity and evolved into forms and structures analogous to those found in nature. Such moving structures were created by combining random commands given to the software and the control of the artist through keyframes.

Créditos de Música | Music Credits

Faixa | Track: Eve

Artista | Artist: Emancipator

Álbum | Album: Soon It Will Be Cold Enough (2006)

Selo | Label: Loci Records

BIO

Lilian Döring é uma designer gráfica e artista visual nascida em Curitiba (Paraná-Brasil) em 1978. Mora em São Paulo. Graduada em Design Gráfico (1998) pelo Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná; Bacharel em Artes (2004) e Pós-Graduada em História da Arte Moderna e Contemporânea (2008) na Escola de Belas Artes, no Paraná. Desde 1997, desenvolve projetos multimídia como animações em 2D e 3D, pós-produção, efeitos visuais, arte web, arte interativa e vídeo poesia.

Lilian Döring is a graphic designer and visual artist born in Curitiba (Paraná-Brazil) in 1978 and based in São Paulo. Graduated in Graphic Design (1998) at Federal Center for Technological Education, Paraná; Bachelor degree in Arts (2004) and Post-graduated in Modern and Contemporary Art History (2008) at the School of Fine Arts, Paraná. Since 1997 she was involved in multi-media projects such as 2D and 3D animation, postproduction, visual effects, web art, interactive art and video poetry.



Marcell Andristyak – IN Corp. Hungria | Hungary

O sujeito em “IN Corp.” é a modificação do corpo e da mente humana. Este assunto é abordado através de filmes promocionais para órgãos fictícios e acessórios do corpo, aproximando-se da utópica condição humana de transumanismo de forma quase científica. Os produtos anunciados visam (re)estabelecer uma harmonia fisiológica, individual e interpessoal ao reinterpretar nossas habilidades perdidas.

The subject of “IN Corp.” is the modification of human body and mind. This subject is addressed through promotional movies for fictional organ and body accessories, approaching the utopian human condition of transhumanism in a quasi-scientific manner. The advertised products aim to (re)establish a physiological, individual and inter-personal harmony by reinterpreting our lost abilities.

BIO

Sou **Marcell Andristyak**, me formei como designer de mídia na Universidade Moholy-Nagy de Arte (MOME). Anteriormente, concluí um bacharelado em Design de Mídia pela Universidade Metropolitana de Budapeste (METU) e pouco depois voltei para lá como professor. Atualmente, trabalho como diretor e como animador.

I’m **Marcell Andristyak**, I graduated as a media designer at Moholy-Nagy University of Art (MOME). Previously I acquired a BA media design degree at the Budapest Metropolitan University (METU) and shortly afterwards I returned there as a teacher. At present, I work as a director and as an animator.



Marco B. Fontichiari – Primal Itália | Italy

O vídeo “Primal” documenta camadas de memórias individuais e a maneira como fatos ocorrem a partir de um ponto de vista subjetivo. As histórias têm origem nos encontros que o videomaker teve nos seus 4293 kms de travessia a pé pelos EUA. O filme é uma mistura de arquivos pessoais do videomaker e reencenações de encontros que aconteceram durante a caminhada. Fortes variações de cores reforçam a utilização do formato digital utilizado para a realização do vídeo. O efeito confere sentimento semelhante ao de uma pintura expressionista, onde o ponto de vista subjetivo se sobrepõe à necessidade de representação objetiva da realidade.

“Primal” is a video that documents the layers of individual memories and how events take place from a subjective point of view. The stories originate from encounters that the videomaker had during his 4293 KM walk across the USA. The footage is a mix from an archive of the videomakers life and re-enactments of the encounters he had during his hike. Strong variations of colors reinforce the use of the digital format used to make the video. The effect gives a similar feeling as an expressionist painting where the subjective point of view overpowers the need to objectively represent reality.

BIO

Marco B. Fontichiari nasceu em 1992, trabalha e reside em Bolonha, Itália. Em 2018, graduou-se em Estudos de Cinema pela Academia de Belas Artes de Bolonha. Suas obras se concentram em vídeos e performances que questionam a relação entre os limites humanos e conceitos absolutos. Marco já apresentou sua obra em várias galerias e festivais, entre os quais, P420, 2016, Ibrida Festival, 2017 e METACINEMA, 2017.

Marco B. Fontichiari was born in 1992, he is currently working and living in Bologna, Italy. In 2018 he graduated in Film Studies from the Academy of Fine Arts of Bologna. His works are mainly video and performance pieces that question the relationship between human limits and absolute concepts. Marco has presented his work in several galleries and festivals among which, P420, 2016, Ibrida Festival, 2017 and METACINEMA, 2017.



Mark Tholander – We Were Waiting For a Train Dinamarca | Denmark

O proprietário de um clube, um pianista freelancer, o cliente de um restaurante e um garçom conversam sobre o trem que aguardam. Em cada diálogo, tomamos conhecimento de incidentes que ocorreram e ainda devem ocorrer. As cenas, todas conectadas em narrativa não-linear, são unidas por sinfonias de plantas.

A club owner, a house pianist, a guest at a restaurant and a waiter are having several conversations, talking about a train they were waiting for. In each of these dialogues, we are told about an incident which both has occurred and are yet to occur. These scenes, which are all connected in a non-linear narrative, are bound together by plant symphonies.

BIO

Mark Tholander é artista contemporâneo que trabalha e reside na Dinamarca. Estudou em São Petersburgo, na Rússia, e na Jutland Art Academy na Dinamarca. Sua prática transita em uma variedade de diferentes mídias (instalação, vídeo, net arte, mail arte, escultura, texto e som) e pode ser descrita como uma abordagem altamente interdisciplinar num campo de multimídia. Sua obra é engajada no que está para além da linguagem conceitualmente orientada: que o colapso da linguagem não indica a fronteira do pensamento, mas o início de um tipo diferente de pensar. Expôs seus trabalhos em vários países, incluindo: Estados Unidos, Inglaterra, Egito, Espanha, Romênia, Austrália, Portugal, Brasil, Suécia e Suíça.

Mark Tholander is a contemporary artist who works and lives in Denmark. He has studied in St. Petersburg, Russia, and at The Jutland Art Academy in Denmark. His practice is moving across a variety of different media (installation, video, net art, mail art, sculpture, text and sound) and can be described as a highly interdisciplinary approach in a mixed media field. His work is occupied with what lies beyond the reach of concept-driven language: that the collapse of language does not indicate the border of thinking, but rather indicates where a different kind of thinking begins.

He has exhibited his works in various countries, including: USA, England, Egypt, Spain, Romania, Australia, Portugal, Brazil, Sweden and Switzerland.



Marta Di Francesco
Ariadne's Thread
Reino Unido | United Kingdom

“Ariadne's Thread” é uma obra sobre a tensão e a mistura de opostos. Ariadne representa pathos e logos, emoção e lógica. No mito homônimo, Ariadne ajuda Teseu a matar o Minotauro com o auxílio de um fio de lã: símbolo da vida, lógica e tecido da existência. O labirinto é um arquétipo, uma metáfora para a viagem ao centro profundo do verdadeiro self e a ausência de si mesmo. A tensão entre os dois resulta em uma mistura poética de dois seres em um. No Metaverso, a identidade não possui corpo ou gênero: os corpos são conectados, unidos por um fio único digital, metafísico.

“Ariadne's thread” is a piece about the tension and blending of opposites. Ariadne represents pathos and logos, emotion and logic. In the homonym myth, Ariadne helps Theseus killing the Minotaur with the aid of a thread: symbol of life, logic and the fabric of existence. The labyrinth is an archetype, a metaphor for the journey to the deep centre of true self and the absence of self. The tension between the two resolves into a poetic blending of two beings into one. In the Metaverse, identity is bodiless and genderless: bodies are connected, woven together by a common digital, metaphysical thread.

BIO

Marta Di Francesco (*1978) é artista visual que atua em Londres. Explora novas estéticas, mesclando poética com programação. Em sua prática, investiga a identidade digital e sua fragmentação, explorando e questionando-a através da sangria digital, tempo de deslocamento, processamento, e através da qualidade escultórica do tempo em estética volumétrica. Durante quase uma década, realizou uma fusão da abordagem conceitual, crítica com a pesquisa de correspondências metafísicas, poéticas entre o corpo, o espírito e o metaverso, escrevendo e criando peças visuais radicais que habitam e atravessam a poesia, a dança e a programação, trabalhando por meio de colaborações multidisciplinares para explorar novas expressões e conversas.



Marta Di Francesco
Janus
Reino Unido | United Kingdom

“Janus” é uma peça poética, inspirada no antigo deus do tempo de duas faces, explorando e questionando o efeito do tempo e da memória sobre nossa identidade, conforme o passado e futuro se encaram. Os fios que ligam o passado ao futuro se entrelaçam. Em tempos de transformação política, econômica e social, a instabilidade existencial é inevitável e o conceito de liminaridade é relevante, de forma que a transição é muitas vezes acompanhada pela perda de identidade. Estamos no limiar de uma nova era que será definida pela nossa capacidade de aprender com o passado a fim de avançar ao futuro.

“Janus” is a poetic piece, inspired by the two-faced ancient god of time, that explores and questions the effect of time and memory on our identity, as past and future face each other. The threads that connect the past and the future are interwoven with each other. In times of political, economical and social transformation, existential unrest is inevitable and the concept of liminality is relevant, as transition is often accompanied by loss of identity. We are at the threshold of a new era that will be defined by our ability to learn from the past in order to move forward into the future..

Marta Di Francesco (*1978) is a London based visual artist, exploring new aesthetics, merging poetics with code. In her practice, she investigates digital identity and its fragmentation, exploring and questioning it through digital bleed, time displacement, processing, and through the sculptural quality of time in volumetric aesthetics. For nearly a decade she has been merging a conceptual, critical approach with a search for metaphysical, poetic correspondences between the body, the spirit and the metaverse, writing and creating radical visual pieces that inhabit and cross over poetry, dance and code, and working through multidisciplinary collaborations to explore new expressions and conversations.



Massimo Vito Avantaggiato
Atlas Of Uncertainty
Itália | Italy

“Atlas of Uncertainty” é um vídeo de música experimental baseado na representação de 4 elementos Clássicos, que normalmente se referem aos conceitos na Grécia Antiga sobre água, fogo, terra e éter, propostos para explicar a natureza e a complexidade de toda a matéria em termos de substâncias mais simples. A música que acompanha o vídeo, gerada por computador, é um continuum sônico que varia desde sons naturais inalterados a sons totalmente novos – ou, mais poeticamente – do mundo real para o universo da imaginação. Materiais sonoros heterogêneos são explorados através de várias técnicas. Os sons e as imagens são combinados aqui em gestos bastante identificáveis.

Software experimental para áudio e vídeo utilizados Csound; MAX MSP JITTER; +MAX 3D.

“Atlas of Uncertainty” is an experimental music video based on the representation of 4 Classical elements, that typically refer to the concepts in Ancient Greece of water, fire, earth and aether, which were proposed to explain the nature and complexity of all matter in terms of simpler substances. The music that accompanies this computer generated video is a sonic continuum ranging from unaltered natural sounds to entirely new sounds – or, more poetically – from the real world to the realm of the imagination. Heterogeneous sound materials are explored through various techniques. The sounds and the images are here combined in well-identifiable gestures.

Experimental software for audio and video were used Csound; MAX MSP; JITTER +MAX 3D.

BIO

Massimo Vito Avantaggiato: Seu trabalho gira em torno de processos de pesquisa e combinação de vídeo e música experimental. Formado com louvor em Composição Eletroacústica e Tecnologia de Som pelo “Conservatório Giuseppe Verdi”, em Milão, além de uma graduação em Engenharia de Som. Está prestes a concluir seu Mestrado em Composição no Conservatório de Lugano. Se interessa por linguagens de programação aplicadas a áudio e vídeo; compôs música para filmes, curtas-metragens e instalações de vídeo. Foi finalista em algumas competições internacionais de composição e vídeo. Alguns de seus artigos foram publicados pela Universidade de Veneza e Cambridge Scholars Publishing Ways. Ahead: Anais da Primeira Conferência Internacional Csound Yonsei University, Plymouth University; TU de Berlim; Università di Torino.

Massimo Vito Avantaggiato: His work revolves around research processes and combination of experimental video and experimental music. He holds a degree in Electroacoustic Composition and Sound Technology with top marks at “Giuseppe Verdi” Conservatory, in Milan, and a degree as a sound engineer. He’s actually completing a Master course in composition at Lugano Conservatoire. He is interested in programming languages applied to audio and video; has written music for films, short films and video installations. He’s been finalist in some international composition and video competitions. Some of his articles were published by Università di Venezia and Cambridge Scholars Publishing Ways. Ahead: Proceedings of the First International Csound Conference Yonsei University; Plymouth University; TU Berlin; Università di Torino.



Maurício Chades
Buraco Branco
Brasil | Brazil

Em uma tentativa de apagar e enterrar a projeção, pinto o quadro jogando carvão triturado, que retém para si boa parte da luz, apagando a aparição do corpo do felino projetado. Aqui, o projetor não está escondido, mais que isso, ele é evidenciado, suportado por uma pirâmide de ferro, constituindo assim, com o buraco, um circuito de filmagem/projeção, aparição/túmulo. O vídeo é devolvido para o buraco durante a exposição do trabalho, de forma que o buraco seja cavado mais uma vez e o fruidor precise se inclinar para ver.

In an attempt to erase and bury the projection, I paint the picture by throwing charcoal powder at it, which sucks in much of the light, erasing the projected feline body. Here, the projector is not hidden but placed in plain sight on an iron pyramid which, together with the hole, closes the circuit of filming – projection – apparition – tomb. The video is returned to the hole as the work is shown, so that the hole is once again dug, and the viewer has to lean in to it to see.

BIO

Maurício Chades é artista visual e cineasta piauiense residente em Brasília. Mestre em Arte e Bacharel em Audiovisual pela UnB. Seu curta de estreia, “Um Copo d’Água”, foi selecionado para a Mostra Brasília do 45º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro e para a 39º Jornada Internacional de Cinema da Bahia. Produziu o curta-metragem “Das Raízes às Pontas” (2015), vencedor do júri popular do 49º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro. As especificidades do vídeo, o rito sem mito, os rituais de morte e os contrastes entre as paisagens urbanas e rurais são temas que orbitam seu trabalho.



Maurício Chades
O Vídeo de 6 Faces
Brasil | Brazil

Lavina lembra do enterro dos pais, fala de como sua mãe guardou dinheiro, com muito trabalho, para os gastos do próprio enterro. Uma videoinstalação pode servir de túmulo para um gato, projetado, do qual nunca se encontrou o corpo morto? Posso construir um caixão para olhar e, por ele, ser olhado de volta? Tanta parafina derretida, posso encaixotar?

Lavina remembers her parents' funeral, telling how her mother worked hard to save money for her own funeral. Can a video installation serve as a tomb for a projected cat, the body of which is never to be found? Can I build a coffin to look at it and for it to look back at me? So much melted paraffin, can I box it?

Maurício Chades is a visual artist and filmmaker from the state of Piauí who lives in Brasília. He has an MA in Art and a BA in Audiovisual Studies from the University of Brasília. His short film “Um Copo d’Água” was selected for the Brasília section of the 45th Brasília Film Festival and for the 39th International Film Festival of Bahia. He produced the short film “Das Raízes às Pontas” (2015), winner of the audience prize at the 49th Brazilian Film Festival of Brasília. The specificities of video, the mythless rite, the death rituals and the contrasts between urban and rural landscapes are themes central to his work.



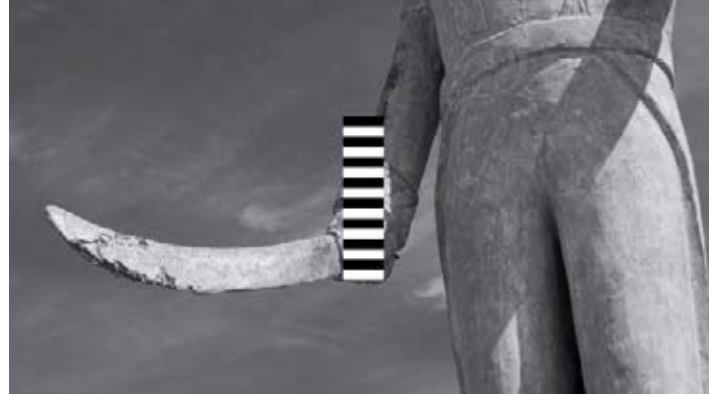
Mauricio Sáenz
Dakhla
México | Mexico

“Dakhla” reflete sobre o conceito de incerteza e imprecisão de uma realidade mutável como confronto onipresente. Através de uma narrativa que descreve uma viagem metafórica para o meio do mar entre dois pontos distantes na mesma latitude para ver a vida em perspectiva, representações do efêmero e imprevisível insistem na idéia de um futuro que se alimenta de hipóteses e especulações.

“Dakhla” reflects on the concept of uncertainty and the imprecision of a changing reality as an ever-present confrontation. Through a narrative that describes a metaphoric trip to the middle of the sea between two distant points on the same latitude to see life in perspective, representations of the ephemeral and unpredictable emphasize on the idea of a future that feeds off chance and speculation.

BIO

Mauricio Sáenz (1977, Matamoros, México) é artista visual; sua prática inclui instalação, escultura e vídeo. Seu trabalho explora os limites da impossibilidade como um gatilho ativo na transformação representada por noções como isolamento, confinamento, incerteza e memória histórica. Mestre pela Universidade Politécnica de Valência, na Espanha, apresentou seu trabalho em festivais de videoarte, como o European Art Media Festival na Alemanha, onde foi nomeado para o Dialogpreis do Ministério de Negócios Estrangeiros da Alemanha, Proyector e MADATAC da Espanha, Traverse and Instants Vidéo da França, e FIVA na Argentina, entre outros. Foi recentemente nomeado para o prêmio LOOP Discover, em Barcelona.



Mauricio Sáenz
The Origin Of Stones
México | Mexico

“The origin of stones” questiona os ideais do passado e sua validade no presente através da decadência e queda dos monumentos construídos para preservar uma memória histórica. Com texto pautado em um debate que coloca em dúvida a eficácia da escala usada para documentar a proporção e o aparecimento de vestígios arqueológicos, este trabalho analisa as ruínas como elementos de conteúdo vivo, relacionados com o presente, e enfatiza a natureza potente, porém frágil, das narrativas históricas.

“The origin of stones” questions the ideals of the past and their validity in the present through the decay and fall of monuments that were built to preserve a historic memory. With a text based on a debate that puts in doubt the efficiency of a scale used to document the proportion and appearance of archaeological remains, this work looks to ruins as elements of live content linked to the present and emphasizes the powerful yet fragile nature of the narratives of history.

Mauricio Sáenz (b. 1977, Matamoros, Mexico) is a visual artist with a practice spanning installation, sculpture, and video. His work explores the limits of impossibility as an active drive for transformation represented through notions as isolation, confinement, uncertainty and historical memory. He received a master's degree from the Polytechnic University of Valencia in Spain and has displayed his work in video art festivals such as the European Art Media Festival in Germany where he was also nominated for the Dialogpreis of the German Ministry of Foreign Affairs, Proyector and MADATAC in Spain, Traverse and Instants Vidéo in France, and FIVA in Argentina, among others. He was recently nominated for the LOOP Discover Award in Barcelona.



Meike Redeker – The Bridge Alemanha | Germany

Um adulto examina uma câmera de brinquedo: Mas quando a infância está superada, não se pode retornar a ela. Andando como um pato, procurando freneticamente por socorro – se possível, antes que o gelo derreta!

An adult takes a look through a toy camera: But once one has outgrown their childhood shoes, one cannot walk in them again. Walking like a duck, looking frantically for help – if possible, before the ice melts!

BIO

Nascida em 1983, **Meike Redeker** estudou Design de Comunicação e Belas Artes, em Braunschweig, Istambul e Bandung, Indonésia, e graduou-se pela Universidade de Arte de Braunschweig em 2016. Seus vídeos trabalham com elementos performativos, às vezes narrativos, tendo sempre em mente o papel da câmera, refletindo o ato de ver em vários contextos. Assim a esfera pública, suas configurações e regulamentos específicos, são frequentemente centrais.

Born in 1983, **Meike Redeker** studied Communication Design and Fine Arts in Braunschweig, Istanbul and Bandung, Indonesia and graduated, from the Braunschweig University of Art in 2016. Her video works use performative, at times narrative elements, the role of the camera always in mind, reflecting the act of seeing in various contexts. Thus, the public sphere and its particular configurations and regulations come often into focus.



Minus.log: Giustino Di Gregorio & Manuela Cappucci – 15° Away – Itália | Italy

Ao olharmos profundamente para o cotidiano, coisas estranhas acontecem: uma percepção diferente do espaço e do tempo cria uma lacuna, por alguns segundos, e em seguida desaparece voltando para o fundo.

Looking deeply into everyday life, strange things happen: a different perception of space and time creates a gap, for a few seconds, then it fades returning into the background.

BIO

Minus.log é um coletivo formado em 2013 a partir da colaboração entre **Giustino Di Gregorio** e **Manuela Cappucci**. A atenção de Minus.log é focada no espaço vazio, no intervalo, na comunicação que vem do silêncio. Elementos simples como linhas, luzes, e formas minimalistas interagem com superfícies, esculturas ou ambientes que, recebendo o rigor formal, atuam nos interstícios do sentido e da lógica, trazendo mais rapidamente o que é muitas vezes arquivado: o erro, a espera, a repetição. Minus.log, na criação de ambientes imersivos, investiga e convida-o a explorar uma relação diferente com o espaço e o tempo, uma dimensão na qual é possível a captura de nuances sutis e mudanças mínimas. Entre as principais mostras individuais e coletivas do Minus.log: Untitled-Line, Galleria Bianconi (Milão, 2017), Stills of Peace, Scuderie Ducali Palace degli Acquaviva (Atri, Teramo, 2016), Unotrezzerouno Propezzano, Abbazia di (Morro d'Oro, Teramo, 2016), Heartearth festival (Berlim-Milão, 2016). Além do Museolaboratorio ex tobacco factory (Città Sant'Angelo, Pescara, 2016), FILE 2015. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (São Paulo, Brasil, 2015), door/angelo della rivelazione franco/summa project (Castelvecchio Subequo summa, L'Aquila, 2014).

Minus.log is a collective formed in 2013 from the collaboration between **Giustino Di Gregorio** and **Manuela Cappucci**. The attention of Minus.log is focused on the empty space, on the break, on a communication that comes from silence. Simple elements such as lines, lights, and minimalist shapes, interact with surfaces, sculptures or environments that, receiving the formal rigor, they play in the interstices of the sense and logic bringing up what is often shelved faster: the mistake, the wait, the repetition.

Minus.log, in the creation of immersive environments, investigates and invites you to explore a different relationship with space and time, a dimension in which it's possible to capture subtle nuances and minimal changes. Among the major group and solo exhibitions where Minus.log be noted: Untitled-Line, Galleria Bianconi (Milan, 2017), Stills of Peace, Scuderie Ducali Palace degli Acquaviva (Atri, Teramo, 2016), Unotrezzerouno, Abbazia di Propezzano (Morro d'Oro, Teramo, 2016), Heartearth festival (Berlin-Milan, 2016). What remains, Museolaboratorio ex tobacco factory (Città Sant'Angelo, Pescara, 2016), FILE 2015. Electronic Language International Festival (São Paulo, Brazil, 2015), door/angelo della rivelazione franco/summa project (Castelvecchio Subequo, L'Aquila, 2014).



Muriel Montini
A night, stars
França | France

Haveria a hora dos mortos e dos vivos. Às vezes os mortos voltariam para contar sua história e lembrar aos homens que também são mortais. E os dois mundos se roçavam.

There would be the time of the dead and the time of the living. Sometimes the dead would come back to tell their story and remind Men that they are mortal too. And the two worlds would brush against each other.

BIO

Muriel Montini estudou Cinema. Mora e trabalha em Paris. Desde 2000, seus filmes são exibidos em renomadas instituições (Musée du Jeu de Paume, Anthology Film Archives Nova York...) e festivais (Hamburg International Short Film Festival, FID de Marseille, Rencontres Paris-Berlin, European Media Art Festival Osnabrueck...). Atualmente desenvolve diversos projetos.



Muriel Montini
Young Woman With a Straw Hat
França | France

Vivemos e, no entanto, só há esses momentos congelados no tempo.

We live and nevertheless, there's only these moments frozen in time left.

Muriel Montini studied cinema. She lives and works in Paris. Since 2000, she has made several films screened in different international important institutions (Musée du Jeu de Paume, Anthology Film Archives New York...) and festivals (Hamburg International Short Film Festival, FID de Marseille, Rencontres Paris-Berlin, European Media Art Festival Osnabrueck...). She currently works on different projects.



Neryth Yamile Manrique Mendoza – Inserciones Colômbia | Colombia

Me interessa a realização de ações de intervenção urbana, registradas e documentadas em vídeo e/ou fotografia, inserindo-me nos espaços em ruínas ou abandonados para estabelecer reflexões entre o corpo e a memória, com ocupações que revitalizam aqueles lugares abandonados de forma efêmera e poética. Tento desvendar a dimensão do humano e seu diálogo com a arquitetura moderna. Insiro-me em estruturas, paredes e/ou casas em ruínas como possíveis cenários para o corpo, desempenhando pequenas ações, operações ou disposições que surgem das quebras, rachaduras, deslizamentos de terra ou detritos das estruturas, adentrando-os para me relacionar com o que o lugar propõe, encaixando meu corpo nos diferentes compartimentos ou áreas vazias, estabelecendo ligações com os objetos encontrados, e deixando-me ser afetada por aquilo que eu encontrar no caminho. Com esta obra de vídeo arte, mais do que um registro de ações executadas, quero escrever uma narração subjetiva sobre a influência desses espaços sobre meu corpo e minha mente quando entro em contato com eles.

BIO

Neryth Yamile Manrique Mendoza: Nasceu em Bucaramanga, Colômbia (25 de janeiro de 1975). Educação: Engenharia de Sistemas (2000) e Escola de Belas Artes da Universidade Industrial de Santander (2006). Áreas de trabalho: Fotografia, Arte Digital, Pintura, Performance e Instalação. Participou do Salão de Artistas Regionais (East zone) – Colômbia, (2005, 2007 e 2009). Exposições incluem: Santa Clara – Cuba, La Paz – Bolívia, Buenos Aires – Argentina, Ramallah – Palestina, Belo Horizonte-Brasil, e Toronto – Canadá. Premiada em criação artística no Bucaramanga Free Technical Festival em 2010 e em criação departamental em novas formas visuais, 2010, 2013, em Santander, Colômbia.

I am interested in carrying out actions of urban intervention, which are recorded and documented in video and / or photography, inserting myself in spaces in ruins or abandoned to establish reflections between body and memory, with occupations that revitalize ephemeral and poetically those disused places. I try to unveil the dimension of the human and its dialogue with modern architecture. I insert myself in structures, walls and / or houses in ruins as possible scenarios for the body performing small actions, operations, or dispositions that arise from those breaks, cracks, landslides, or debris from the structures, entering them to relate to what the place proposes, fitting my body in the different compartments or empty areas, establishing links with the found objects, and letting myself be affected by what I find in my path. With this work of video art, more than a record of actions performed, I want to compose a subjective narration about the affectation that these spaces exert on my body and my mind when I come into contact with them.

Neryth Yamile Manrique Mendoza: Born in Bucaramanga, Colombia (January 25, 1975). Education: Systems Engineer (2000) and School of Fine Arts, Universidad Industrial de Santander (2006). Areas of work: Photography, Digital Art, painting, performance and installation. Participated in the Regional Artists' Salon (East zone) – Colombia, (2005, 2007 and 2009). Have exhibited his works in Santa Clara-CUBA, La Paz-BOLIVIA, Buenos Aires- ARGENTINA, Ramallah-PALESTINA, Belo Horizonte-BRASIL, and Toronto-CANADÁ. Also had wins the Award of artistic creation in technical free at 2010 in Bucaramanga and awards of departamental Creation in new visual forms, 2010, 2013 in Santander, Colombia.



Pablo-Martín Córdoba – L'inter-code França | France

Neste vídeo de dez minutos um algoritmo organiza, de forma pseudo-aleatória, o arranjo dos diferentes blocos de imagens em movimento, confrontando porções de texto que também estão em movimento. A decorrente proliferação visual, alimentada por uma trilha sonora atormentada por vozes descarnadas e uma espécie de zumbido industrial, parece indicar a dificuldade com que texto e imagem têm de coexistir. Se discernirmos instrumentos técnicos entre essas imagens, apresentadas no Musée des Arts et Métiers, de Paris, que se referem à medida do infinitamente grande e do infinitamente pequeno, podemos também observar o surgimento oculto de cenas de missões antropológicas do início do século passado. Desde o início, podemos ver que este dispositivo de convivência entre texto e imagem, mas também entre ferramentas científicas e figuras humanas, sugere uma história das técnicas de observação que procuram influenciar e canalizar o reinado dos vivos, como se para dizer que qualquer questionamento da imagem em sua relação com a técnica é também uma forma de meditar sobre o que impõe o destino dos seres humanos.

BIO

Artista contemporâneo, reside e trabalha em Paris, França.

Pablo-Martín Córdoba estrutura seu trabalho contra a imagem concebida como um corte pontual no domínio do tempo e do espaço. Tanto o movimento latente da imagem estática quanto a fixidez construída a partir de imagens animadas definem um universo homogêneo, onde a imagem indiferenciada torna-se material plástico. Neste contexto, e por meio de vídeos, fotomontagens e instalações, o artista investiga aspectos específicos do mundo através do uso de imagens.

A expansão do domínio espaço-temporal é duplicada por um questionamento medial que implica a livre exploração de tecnologias digitais, suas possibilidades e limites. Ao confrontar estes aparatos, o artista busca formas de plasticidade capazes de falar sobre a realidade de uma maneira especial, sem exclusão de mudanças em direção à ficção. Imagens assim concebidas, entre fixidez e movimento, entre analógico e digital, são objeto de transformações que acabam subsidiando a materialidade da realidade.

Sua obra foi exibida na Europa (França, Portugal, Espanha, Romênia) e Américas (Argentina, Canadá, Colômbia). Em 2017, foi premiado com primeiro lugar em um concurso internacional de fotografia com a série "Rémanences". Seu vídeo "L'inter-code" foi selecionado para o festival internacional Encontros da Imagem, 2017 em Portugal e para o Traverse Vidéo, 2018.

In this ten-minute video, an algorithm orchestrates in a pseudo-random manner the arrangement of different moving image blocks, confronting portions of text that are also in motion. The resulting visual proliferation, nourished by a soundtrack tormented by disembodied voices and a sort of industrial buzzing, seems to indicate the difficulty with which text and image have to coexist. If we discern among these images technical instruments exhibited at the Musée des Arts et des Métiers in Paris, which refer to the measure of the infinitely large or the infinitely small, we also observe the surreptitious appearance of scenes reported from anthropological missions at the beginning of the last century. From the outset, we can see that this device of coexistence between text and image, but also between scientific tools and human figures, suggests a history of observation techniques that seek to influence and channel the reign of the living, as if to say that any questioning of the image, in its relation to technique, is also a way of meditating on what compels the destiny of human beings.

Contemporary artist living and working in Paris, France.

Pablo-Martín Córdoba structures his work against the image conceived as a punctual cut in the domain of time and that of space. Both the latent motion of the still image and the fixity constructed from animated images define a homogeneous universe where the undifferentiated image becomes a plastic material. In this context, and through videos, photomontages and installations, the artists investigates specific aspects of the world by using images.

The expansion of the spatio-temporal domain is doubled of a medial questioning which implies a free exploration of digital technologies, its possibilities and its limits. By playing against the devices, the artist seeks forms of plasticity able to speak about reality in a special way, without excluding shifts towards fiction. Images thus conceived, between fixity and movement, between analogue and digital, are subject of transformations that end up investing the materiality of reality.

His work has been exhibited in Europe (France, Portugal, Spain, Romania) and America (Argentina, Canada, Colombia). In 2017, he won the first prize in an international photography contest with his series "Rémanences". His video "L'inter-code" was selected for the international festival Encontros da Imagem 2017 in Portugal, and for Traverse Vidéo 2018.



Rei Souza – Mondo LXXV Brasil | Brazil

Um mundo reinventado à partir da conjunção de sons e imagens extraídas de revistas National Geographic dos anos 70.

An world reinvented from the conjunction of sounds and images extracted from National Geographics' magazines of the 70s.

BIO

Rei Souza, filho de pais maranhenses, nasceu em Bragança Paulista; mas estabeleceu moradia no estado de Goiás no início dos anos 90. Transita entre Artes Visuais, Cinema e Literatura, sendo autodidata em todas essas linguagens. Já participou de exposições coletivas e realizou alguns documentários em curta metragem que circularam em festivais regionais e de âmbito nacional.

Rei Souza was born in Bragança Paulista and moved to the state of Goiás in the early 1990s. He is self-taught, working across the disciplines of visual arts, film, and literature. He has participated in collective exhibitions and directed shorts that have been shown at regional and national festivals.

Rodrigo Faustini – Garoto Transcodificado a Partir de Fosfeno – Brasil | Brazil

Enclausurado em fosfeno, material bruto documental desvela seu eu digital, regredindo a sua infância abstrata, uma imagem-memória deslocada de sua dependência de referentes, afetada por sua vida interna. Um computador vê sem olhos, um computador imagina.

Trapped in phosphene, raw documentary footage reveals its digital self, receding into its abstract infancy, a memory-image unspooled from its dependency on referents, affected by its own internal life. A computer sees without eyes, an algorithm imagines.

BIO

Rodrigo Faustini é artista visual e pesquisador pela Universidade de São Paulo. Seus trabalhos artísticos e pesquisa focam-se nas questões da materialidade analógica e digital no audiovisual experimental. Como artista, exibiu trabalhos no Images Festival, Festival d'Animation d'Annecy, Projector Videoart, Mostra 3M de Arte Digital, Bienal de la Imagen en Movimiento y Proceso de Error – Festival de Video Experimental no Chile.

Rodrigo Faustini is a visual artist and researcher at the University of São Paulo. His work and research examine the issue of analogical and digital materiality in the field of experimental audiovisual work. His artistic work has been shown at the Images Festival, the Festival international du film d'animation d'Annecy in France, the Projector Videoart Festival in Spain, the 3M Digital Art Show, the Bienal de la Imagen en Movimiento in Argentina, and Proceso de Error – Festival Internacional de Video Experimental in Chile.



Salar Niknafs – Displaced Austrália | Australia

“Foi assim que interpretei a estranha impressão de estar sobrando, um pouco como um intruso”. – Albert Camus, O Estrangeiro. Ao contrário dos objetos, memórias podem coexistir em vários locais ao mesmo tempo. “Displaced” é desencadeado por esse sentimento de convivência psicológica em dois lugares ao mesmo tempo e tentativas de navegação de narrações com correntezas sobrepostas. Migrei para a Austrália quando tinha 24 anos e a disjunção conspícua entre minhas intuições e o ambiente imediato tornaram-se naturalmente o tema principal desta obra. Na obra, mensagens de voz improvisadas no meu celular são justapostas sobre o cenário do dia-a-dia da comunidade local. A assincronia entre vozes e visões busca criar uma mudança perceptiva que transmite a experiência.

“That is how I explained myself to the strange impression I had of being odd man out, a kind of intruder.” – Albert Camus, The Outsider Unlike objects, memories can coexist in multiple locations at the same time. ‘Displaced’ is sparked by this feeling of psychological coexistence in two places at the same time and attempts to navigate their overlapping currents of narration. I migrated to Australia when I was 24 years old and the conspicuous disjunction between my intuitions and immediate environment has naturally become the main theme in this work. Here, unscripted voice messages on my mobile phone are juxtaposed on the scenery of my daily commune. The asynchronicity between the voices heard and the visions seen aims to create a perceptual shift that transmits the experience through.

BIO

Salar Niknafs é artista de mídia, produtor criativo e pesquisador; trabalha com uma variedade de suportes, desde fotografia e vídeo até som e composição musical. Sua arte se engaja principalmente com a forma estética do experimental e documental, enquanto sua pesquisa explora conceitos e métodos na interseção entre arte e ciência na tentativa de agir como um mediador entre os dois. Salar é apresentado internacionalmente no contexto de conferências, workshops, concertos e exposições, incluindo: Life Framer Rome, Mostra Josephine Ulrick and Win Schubert, e a premiação Incinerator Art Award for Social Change. Salar vive e trabalha em Melbourne, Austrália.

Salar Niknafs is a media artist, creative producer and researcher, working across a variety of media ranging from photography and video to sound and musical composition. In his art he primarily engages with experimental and documentary aesthetic forms, while his research explores concepts and methods at the intersection of art and science in an attempt to act as a mediator between the two. Salar’s work is presented internationally in the context of conferences, workshops, music venues and exhibitions including: Life Framer Rome, Josephine Ulrick and Win Schubert Exhibition and Incinerator Art Award for Social Change. Salar currently lives and works in Melbourne, Australia.

Sandra Crisp – Perpetual Browse_r Reino Unido | United Kingdom

Clipes que são fragmentos de notícias online relacionadas a dramáticos eventos de tempo/clima, mundos políticos e ‘screencasts’ que mostram resultados de ferramentas de busca são apropriados e recontextualizados. Em seguida, são texturizados em blocos 3D, renderizados em múltiplas e dinâmicas telas/cubos. Conforme navegamos online, passando rapidamente entre uma tela e outra, tentando absorver a saturação de informação visual que permeia a nossa vida virtual...

Fragmented online news clips of dramatic weather/climate-related events, political worlds and screen-casts of scrolling search engine results are borrowed, and recontextualised. Then texture-mapped onto 3d rendered blocks of multiple dynamic cube/screens. As we browse online, rapidly flitting between one screen and the next, trying to absorb the saturation of visual information that pervades our virtual lives...

BIO

Sandra Crisp (Cheshire, Reino Unido) é Mestre em Belas Artes e Gravura pela Wimbledon School of Art (1993). Tem ampla participação em mostras locais e internacionais. É professora em diversas faculdades de Londres. Prêmios/exposições recentes incluem: Junho de 2018: Altered States, Waterloo Festival, Londres, Reino Unido. 2017 Schauerman Digital Prize (concedido pelo Gentic Moo/The London Group) 2017 The London Group Open, Cello Factory, Londres, Reino Unido. 2017: FILE Video e GIF, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, São Paulo, Brasil. 2016: Visions, Bow Arts, Nunnery Gallery, Londres, Reino Unido. 2016 Arctic Moving Image and Film Festival, Harstad, Noruega. 2016 EMAF European Media Arts Festival, Osnabrück, Alemanha. 2016: Warwick Arts Centre University of Warwick (residência), Random String Symposium, Coventry, Reino Unido. 2016 Waterside Arts Centre, micro-comissão, Sale, Greater Manchester, Reino Unido. 2016 Sluice_screens c Prize (artista selecionada) The Hospital Club, Londres, Reino Unido.

Sandra Crisp (b. Cheshire, UK) studied MA Fine Art Printmaking Wimbledon School of Art (1993). She has exhibited widely both nationally and internationally and taught in various London-based colleges.

Recent exhibitions/awards include: June 2018: Altered States, Waterloo Festival, London, UK. 2017: Schauerman Digital Prize (Awarded by Gentic Moo/The London Group) 2017: The London Group Open/Cello Factory, London, UK. 2017: FILE Video and GIF, Electronic Language International Festival, São Paulo, Brazil. 2016: “Visions” Bow Arts, Nunnery Gallery, London, UK. 2016: Arctic Moving Image and Film Festival, Harstad, Norway. 2016: EMAF European Media Arts Festival, Osnabrück, Germany. 2016: Warwick Arts Centre Univ. of Warwick (residency) Random String Symposium Coventry, UK. 2016: Waterside Arts Centre, micro-commission, Sale, Gr. Manchester, UK. 2016 Sluice_screens c Prize (shortlisted artist) The Hospital Club, London, UK



Sebastian Tedesco – Alze #1, #2, And #3 Argentina

“Ninguém entra num mesmo rio uma segunda vez. Pois quando isso acontece, já não se é o mesmo; assim como as águas, que já serão outras” (Heráclito).

A imagem neste vídeo mostra o que parece ser um processo contínuo, um fluxo contínuo. Mas naquele fluxo há um ritmo constante, algo próximo a um ritmo musical. A torrente de um rio e a entrada na correnteza é inevitável, onde não há decisão possível sobre os acontecimentos, pois a decisão é tomada por aquilo que o transporta. O som é montado por repetição de movimento, gerando uma dança que ao mesmo tempo é uma trilha sonora para outras camadas de som. Preto, branco, vermelho; três cores que, ao olhar mais cuidadoso, em meio à escuridão, mostram todas as cores formadas neste movimento repetitivo, e nessa repetição, criam o novo.

BIO

Sebastian Tedesco: Artista Visual e designer industrial. Interessado na relação entre velhas e novas tecnologias e no resultado deste cruzamento. Desenvolve seu trabalho em vários suportes e mídias, desde instalações de vídeo até objetos bi e tridimensionais. Atualmente, é coordenador acadêmico e professor do curso de pós-graduação em Design Conceitual no UNTREF, Chefe de Design e Comunicação no MUNTREF Art and Science Museum; além de diretor da série de palestras e programa artístico “Fronteras Suspendidas no MAR” – Mar del Plata, Mar del Plata Museum of Contemporary Art. Desde 2013, apresenta sua obra em mostras individuais e coletivas na Argentina e exterior, com destaque para: FILE 2015 / Agency for Unrealized Projects, e-flux e Serpentine Gallery / TEDx Riodelaplata / #ProgramaLaPlaza 2014, Medialab-Prado / Prêmio Faena para as Artes, Faena Arts Center / ACBA / The Wrong – New Digital Biennial / PROYECTOR 9ª Bienal Internacional de Video arte Festival de Madrid / CCK – Centro Cultural Kirchner / 3ª Bienal de Design de Istambul / MALBA.

“In the same rivers we enter and do not enter, we are and we are not” (Heraclitus).

The image in this video shows what seems to be a continuous process, a continuous flow. But in that flow there is a steady rhythm, something close to a musical tempo. The torrent of a river and the entry into a current where the journey is inevitable, where there is little decision about what happens because the decision is taken by what transports you. The sound is assembled by repetition of the movement, generating a dance that at the same time is a score for other layers of sound. Black white red; three colors that when looking at them carefully, in the midst of darkness, shows all the colors that are formed in this repetitive movement, and in that repetition they create the new.

Sebastian Tedesco: Visual artist and industrial designer. Interested in the relationship between old and new technologies and what emerges from this intersection. Develops his work on various supports and media ranging from video installations to two and three dimensional objects. He is currently academic coordinator and professor of the postgraduate course in Conceptual Design at the UNTREF, Head of design and communication at the MUNTREF Art and Science Museum, and director of the lecture series and art programme “Fronteras Suspendidas at the MAR – Mar del Plata Museum of Contemporary Art. Since 2013 exhibited his work in solo and group exhibitions in Argentina and abroad highlighting: FILE 2015 / Agency for Unrealized Projects, e-flux and Serpentine Gallery / TEDx Riodelaplata / #ProgramaLaPlaza 2014, Medialab-Prado / Faena Prize for the Arts, Faena Arts Center / ACBA / The Wrong – New Digital Biennial / PROYECTOR 9th International Video-art Festival of Madrid / CCK – Centro Cultural Kirchner / 3rd Istanbul Design Biennial / MALBA.



Sonia Li – Movement Estados Unidos | United States

“Movement” é inspirado em minha transformação pessoal através da dança e no acontecimento espiritual de encontro com meu eu interior. A dança é uma linguagem que estimula o cérebro a desencadear novas células e formar novas vias neurais. A plasticidade do cérebro adapta-se constantemente às mudanças físicas do corpo, afetando a percepção, compreensão e memória. Estas imagens, feitas após sessões de dança, exploram de imediato a energia da conexão mente-corpo, refletindo mudanças e transformações orgânicas. Conforme meu corpo aprende a executar movimentos complexos, os recursos visuais evoluem. Além disso, ouço a frequência solfejo, sons de cura que desenvolvem a capacidade da mente para a espiritualidade. Como resultado, as imagens experimentais têm cores cintilantes, movimentos dinâmicos e velocidades. Os movimentos circulares ecoam minha propensão natural de movimento e a mandala, símbolo espiritual budista; canalizam minha intuição artística por meio de pesquisas científicas em neurologia e psicologia, mantendo a tensão visual, a diferença e o interesse do cérebro.

BIO

Sonia Li é artista visual e bailarina no Brooklyn, NY. Trabalha com dança, vídeo, som e elementos sensoriais; a fim de criar experiências imersivas baseadas em transformações pessoais. Está cursando dança contemporânea no Gibney Dance Center and Movement Research. Sua obra foi exibida no FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, Burning Man, Disorient Country Club VI Festival, Lenox Hill House Neighborhood House Dementia Arts, Wellness Program, Art-O-Mat no Whitney Museum of Art, NYC Resistor, La Sala Performance Space, Tisch School of the Arts. Apresentou-se no Opera America, com a peça “Leimay’s Garden” e “Lisa Park’s Heart Sync” no New Museum.

Premiações incluem: Semifinalista do Stern Entrepreneur Challenge (2017), Membro Artístico do INSTINT Festival (2017), Membro Artístico do EYEO Festival (2015), Bolsista do Chen Yung Memorial (2012-2014). Sua obra está presente no Prosoundnetwork.com, julioesarabadvidal.wordpress.com, Create-hub.com e Soundstudiesblog.com

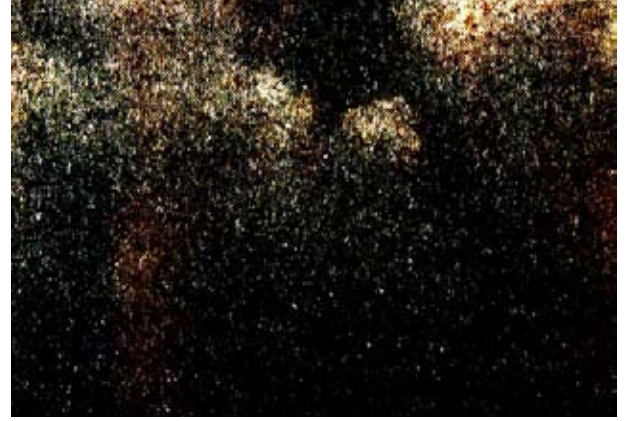
É mestre em Instalações Interativas pela ITP/ Tisch NYU e Bacharel de Belas Artes em Instalação Artística pela SUNY Purchase, Nova York.

“Movement” is inspired by my personal transformation through dance and a spiritual event of meeting my true self. Dance is a language which encourages the brain to spark new cells, interconnecting to form new neuro pathways. The plasticity of the brain constantly adapts to the physical changes in the body, impacting perception, comprehension and memory. I make these visuals after dance sessions to directly tap into the energy of the mind-body connection, reflecting the organic shifts and changes. As my body learns to perform complex movements, the visuals evolve with these changes. Additionally, I listen to Solfeggio frequency, healing sounds to explore the mind’s capacity for spirituality. As a result, these experimental images have scintillating colors, dynamic movements and speeds. The circular motions echo my natural movement inclination and the mandala, Buddhist spiritual symbol. They channel my artistic intuition through scientific research in neurology and psychology, maintaining visual tension, difference and interest to the brain.

Sonia Li is a visual artist and dancer in Brooklyn, NY. She works with dance, video, sound and sensory elements to create immersive experiences hinging on personal transformations. She’s currently training in contemporary dance at Gibney Dance Center and Movement Research. Her work has been shown at the FILE Electronic Language International Festival, Burning Man’s Disorient Country Club VI Festival, Lenox Hill Neighborhood House Dementia Arts’ Wellness Program, Art-O-Mat at Whitney Museum of Art, NYC Resistor, La Sala Performance Space, Tisch School of the Arts. She has performed at Opera America, with Leimay’s Garden Piece and Lisa Park’s Heart Sync at the New Museum.

Awards and honors include: Stern Entrepreneur Challenge Semifinalist (2017), INSTINT Festival Artist Fellow (2017), EYEO Festival Artist Fellow (2015), Chen Yung Memorial Full Scholarship (2012-2014). Her work has been featured on Prosoundnetwork.com, julioesarabadvidal.wordpress.com, Create-hub.com and Soundstudiesblog.com.

She holds a Masters in Interactive Installations from ITP/Tisch NYU, and a BFA in Installation Art from SUNY Purchase.



AUJIK – Dwellers Japão | Japan

Matéria transformada em consciência através da ausência de tempo.
Natureza primitiva e refinada entrelaçada no vazio trêmulo.
Vibrações improváveis de corpos ociosos.
O micélio subjacente de conexões.

Matter grown into consciousness through the absence of time.
Primitive and refined nature intertwined in a trembling void.
Unconceived vibrations of idle bodies.
The underlying mycelium of connections.

Música de | Music by AUJIK.

BIO

AUJIK é um conceito artístico iniciado em 2001 pelo artista sueco **Stefan Larsson**, que mora em Kyoto, Japão. Seus principais temas são inteligência artificial, natureza, tecnologia, especulação do futuro, neurociência e arquitetura. AUJIK assemelha-se a um culto esotérico fictício, cuja perspectiva contém elementos do Xintoísmo, Budismo Zen e das religiões japonesas da natureza. Sua idéia central é a de que tudo, mesmo as coisas mais artificiais, têm consciência e alma. Na área do audiovisual, a obra de AUJIK combina híbridos alienígenas orgânico-mecânicos com paisagens sonoras de música eletrônica. AUJIK foi apresentado e premiado no Prix Ars Electronica, SIGGRAPH, JMAF, Animago e participou de exposições em todo o mundo.

AUJIK is an artistic concept initiated in 2001 by the Swedish artist **Stefan Larsson** who lives in Kyoto, Japan. Its core themes are artificial intelligence, nature, technology, perception, future speculation, neuroscience and architecture. AUJIK resembles a fictive esoteric cult whose outlook contains elements from Shintoism, Zen Buddhism and Japanese nature religions. Its central idea is that everything, even the most artificial things, have consciousness and a soul. On the audio visual level, AUJIK's works combine alien organic-mechanical hybrids with electronic music soundscapes. AUJIK been featured and awarded at Prix Ars Electronica, SIGGRAPH, JMAF, Animago and had exhibitions worldwide.

Stefano Miraglia – Anoché França | France

“Anoché” é um estudo sobre a solidariedade de elementos distantes – quase independentes – todos provenientes de meus arquivos pessoais e realizados em diferentes épocas e lugares: um vídeo do que via de um ônibus noturno em Roma, em 2012; uma gravação de som que fiz em 2006 e uma foto tirada em Veneza na década de 30. Ampliações fotográficas são sobrepostas em loop; o loop filtra o vídeo e quebra, fragmenta as formas das luzes noturnas, outrora tão perfeitas. Os movimentos das formas fragmentadas misturam-se com a trilha sonora alta e distorcida, criando uma nova realidade para a experiência. Talvez uma experiência incômoda, mas certamente mais reveladora.

*A citação de Borges deve ser tomada como comentário sobre o fim de uma era (seja ela pessoal ou coletiva).

“Anoché” is a study on the solidarity of distant – almost unrelated – elements, all of which come from my personal archives and were made in different times and places: a video of what I saw from a night bus in Rome in 2012; a sound recording I made in 2006 and a found photograph taken in Venice in the 30s. Blow-ups of the photograph are looped and superimposed; the loop filters the video and breaks, fragments the shapes of the night lights which were once so perfect. The movements of the fragmented shapes blend with the loud, distorted soundtrack, creating a new reality to experience. Perhaps an uncomfortable one, but definitely one that is more revealing.

*The Borges quote should be intended as a comment on the end of an era (a personal or a collective one).

BIO

Stefano Miraglia (nascido em Málaga em 1988) é artista visual ítalo-espanhol que vive na França. Através da fusão de vídeo digital, fotografias analógicas, documentos de arquivo e elementos autobiográficos, sua obra de imagens em movimento acontece na interseção entre arte abstrata, animação experimental e cinema autobiográfico. Stefano Miraglia também atua como curador independente. Em 2016, fundou o projeto online The Moving Image Catalog [movimcat.eu].

Stefano Miraglia (b. 1988 in Málaga) is an Italian-Spanish visual artist based in France. Merging digital video, analog photographs, archival documents and autobiographical elements, his moving image work stands at the intersection between abstract art, experimental animation and diaristic cinema. Stefano Miraglia is also active as an independent curator. In 2016 he founded the online project The Moving Image Catalog [movimcat.eu].



Susanne Wiegner – An Lou Andreas-Salomé Alemanha | Germany

Visualização de um poema de Rainer Maria Rilke, escrito no Castelo de Duino para o grande amor de sua vida: Lou Andreas-Salomé. O tema do filme é o lugar da escrita – Castelo de Duino – tendo a vista da janela como ponto inicial das reflexões interiores de Rilke, combinado a uma mistura caleidoscópica de passado e presente, espaço e tempo. No final, pode-se ver uma estrela no cartão postal que Rilke enviou a Lou, memorando o quarto que ocuparam na Baviera, onde a luz atravessava a fresta da persiana em forma de estrela.

Visualisation of a poem by Rainer Maria Rilke, that he wrote at Castle Duino to the great love of his life: Lou Andreas-Salomé. The topic of the film is the place of writing – Castle Duino – the view out of the window as the initial point of Rilke's inner reflections blended with a kaleidoscopic mixture of past and present, of space and time. In the end you can see the postcard with a star, that Rilke sent to Lou in remembrance of their common room in Bavaria, where the light came through the opening in the window shutter in the form of a star.

Créditos | Credits

Conceito e animação | Idea and Animation: Susanne Wiegner

Voz | Voice: Christian Reiner

BIO

Susanne Wiegner estudou arquitetura na Academia de Belas Artes de Munique e no Instituto Pratt, em Nova York como bolsista da DAAD. Trabalha como artista 3D em Munique, Alemanha. Há anos vem criando animações computadorizadas em 3D, que envolvem literatura e espaço virtual. Lugares onde seu trabalho foi exibido incluem: mostras coletivas na Pinakothek der Moderne em Munique, ZKM em Karlsruhe, Centro de Arte + Tecnologia EYEBEAM em Nova York, FACT em Liverpool, Torrance Art Museum em Los Angeles; Bienal WRO em Wrocław, National Gallery of Art em Vilnius, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei; Les Rencontres Internationales em Paris, EMAF em Osnabrück, Videonale em Bonn, Schusev State Museum of Architecture, Moscou; e festivais em todo o mundo.

Susanne Wiegner studied architecture at the Academy of fine Arts in Munich and at Pratt Institute in New York City as a DAAD scholar. She works as a 3D-artist in Munich, Germany. For several years she has been creating 3D computer animations dealing with literature and with virtual space.

Venues where her work have been shown include: group exhibitions at the Pinakothek der Moderne in Munich, the ZKM in Karlsruhe, the Art + Technology Center EYEBEAM in New York City, FACT in Liverpool, Torrance Art Museum in Los Angeles, WRO Biennale in Wrocław, National Gallery of Art in Vilnius, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei; Les Rencontres Internationales in Paris, EMAF in Osnabrück, Videonale in Bonn, Schusev State Museum of Architecture, Moscow and festivals all over the world.

Thiago Sacramento – G Brasil | Brazil

G é o símbolo que, na física, representa a aceleração da gravidade. No vídeo "G", a experiência da leveza é apresentada através de corpos desacelerados que flutuam e interagem em atração, dispersão e outras conexões entre si.

G is the symbol which represents the acceleration of gravity in physics. In the video "G", the viewer is exposed to the lightness experienced by decelerated bodies as they float and interact, attracting and repelling and making other connections between themselves.

BIO

Thiago Sacramento nasceu em 1981, em Nova Iguaçu, e vive no Rio de Janeiro. É artista, fotógrafo e produtor de vídeo. Estudou Artes Visuais na UFJF – Universidade Federal de Juiz de Fora / MG e Dança na FAV – Faculdade Angel Vianna / RJ. Utiliza técnicas de animação e composição de imagens em seus trabalhos. Atua em projetos de diferentes áreas, tais como TV, cinema, teatro, música, web e exposições. Foi selecionado para o Festival Videoformes 2018 (França), Mostra do Filme Livre 2018 (CCBB / RJ, SP e DF) e para a exposição Videoarte Agora Videoarte (A Gentil Carioca /RJ) com o vídeo "G".

Thiago Sacramento was born in 1981, in Nova Iguaçu, and lives in Rio de Janeiro. He is an artist, photographer and video producer. He studied Visual Arts at the Federal University of Juiz de Fora in Minas Gerais and Dance at the Angel Vianna College in Rio de Janeiro. He uses techniques of animation and image composition in his works. He works on projects in different areas, including TV, film, theater, music, the web and exhibitions. His work "G" was selected for the 2018 Videoformes Festival (France), the 2018 Mostra do Filme Livre (Brazil) and for the exhibition Videoarte Agora Videoarte (A Gentil Carioca) in Rio de Janeiro.



Turbida Lux – Welcome To My Secret Garden Noruega | Norway

“Welcome to My Secret Garden” é focado no arquivo fotográfico do Museu Serlachius, na Finlândia; a maioria das imagens tiradas entre os anos 1890 e 1960. As fotografias podem ser vistas como imagens surreais que representam uma realidade incompleta; com o passar do tempo estas imagens se descolam de seu significado original. Não estamos interessados na realidade histórica que as fotografias documentam, mas no desconhecido que escondem. Segundo Susan Sontag, *“A fotografia é apenas um fragmento, e com o passar do tempo seu ancoradouro se solta”*.

Ao fazermos colagens e animações dessas fotografias, tentamos combinar o absurdo e o orgânico. Queremos seduzir o espectador ao mundo antinatural que a fotografia violentamente enquadra.

“Welcome to My Secret Garden” is focused on the photographic archives from the Serlachius Museums, in Finland, most of images taken between the years 1890 and 1960. Photographs can be seen as surreal images that represent an incomplete reality; as time passes these images detach of their original meaning. We are not interested in the historical reality that photographs document, but on the unknown they hide. As Susan Sontag said: *“A photograph is only a fragment, and with the passage of time its moorings come unstuck”*.

By collaging and animating them, we try to match the absurd with the organic. Our intention is to seduce the viewer into the unnatural world that photographs violently frame in a shoot.

BIO

Turbida Lux é um coletivo de arte formado por **Lucila Mayol** e **Pedro Riva** em 2013 na Argentina. Suas obras foram expostas no Brasil, Argentina, Espanha, Noruega, Reino Unido, Áustria, Finlândia e Rússia.

Lucila tem um grau de Mestra pela Academia de Artes e Design de Bergen, na Noruega. Na Argentina frequentou a UNA, onde obteve grau de Bacharel em Belas Artes, e a ENERC onde completou carreira de Diretora de Fotografia. Pedro estudou arte, filosofia e teatro. Como ator, trabalhou em “Cleansed”, de Sara Kane, dirigido por Mariano Stolkiner e “Darkroom”, de Roberto Jacoby

Turbida Lux is an art collective formed by **Lucila Mayol** and **Pedro Riva**, in 2013 in Argentina. Their works have been exhibited in Argentina, Brazil, Spain, Norway, United Kingdom, Austria, Finland and Russia.

Lucila has a MFA degree in Bergen Academy of Arts and Design in Norway. In Argentina she attended to UNA, where she obtained the Bachelor in Fine Arts degree, and to ENERC where she completed the Director of Photography career. Pedro studied art, philosophy and theatre. As an actor, he has worked in “Cleansed” of Sarah Kane, directed by Mariano Stolkiner, and “Darkroom” of Roberto Jacoby.

Valerie LeBlanc – Cultural Flotsam Canadá | Canada

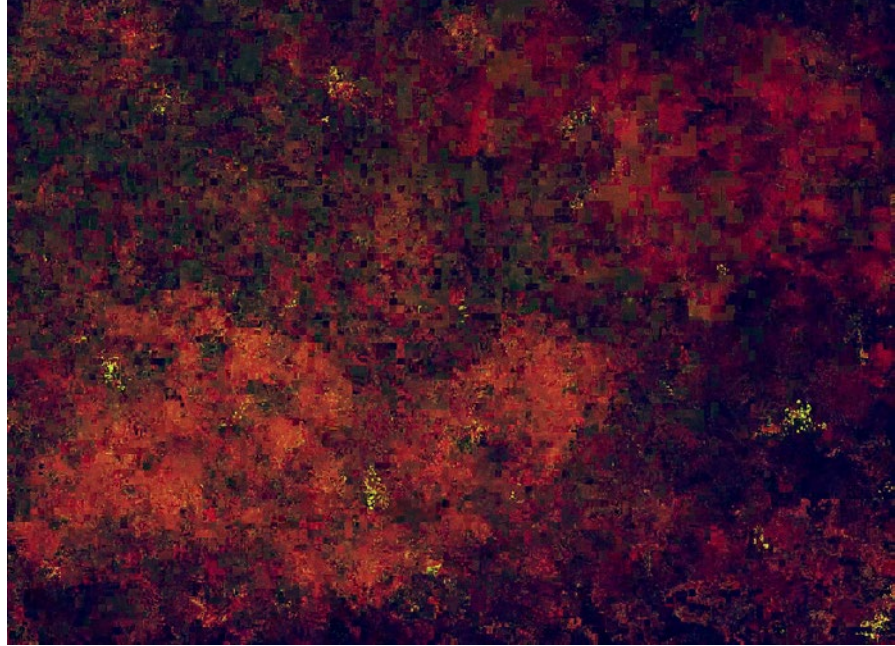
Atribuindo certa dúvida em favor da organização humana, poderíamos dizer que aquilo que flutua na baía em meio às algas é algo incidental. E se as águas-vivas e gaivotas encontram algum valor ali, o que isso nos diz sobre nosso legado cultural?

To give a measure of doubt in favor of human organization, we could say that what floats in the bay among the seaweed is accidental. And if the jellyfish and sea birds find value there, what does it say for our cultural legacy?

BIO

De Halifax, Nova Escócia; a artista e escritora pluri-disciplinar **Valerie LeBlanc** trabalhou no Canadá, Estados Unidos, Europa e Austrália. Suas criações abordam poesia e vídeo desde meados dos anos 80, é também a criadora do MediaPackBoard (MPB), dispositivo portátil de rastreamento/desempenho. Seu novo livro de poesia “Everglades”, escrito em parceria com Daniel H. Dugas, acaba de ser publicado pela Les Éditions Prise de parole.

Originally from Halifax, Nova Scotia; the pluri-disciplinary artist and writer **Valerie LeBlanc** has worked in Canada, the United States, Europe, and Australia. Her creations travel between video poetry since the mid-1980’s, she is also the creator of the MediaPackBoard (MPB), portable screening/performance device. Her new book of poetry “Everglades”, co-written with Daniel H. Dugas, has just been published by Les Éditions Prise de parole.



Oo.: Jeroen Cluckers, Michaël Verlinden & Jasmijn Lootens – Kosmos Bélgica | Belgium

“Kosmos” concentra-se nos blocos de construção de imagem do filmes digital e analógico: pixels e granulação. Manipulando dados de gravações de padrões de luz e da textura granular resultante, as imagens formam um híbrido tátil entre o analógico e o digital. A música estabelece um diálogo entre a voz acústica e a voz eletrônica. Na conversa audiovisual de 9’36”, ou sinfonia de 14400; emergem pinturas abstratas ‘compressionistas’.

Créditos | Credits

Câmera, manipulação de dados, edição, gradação de cor

Camera, data manipulation, editing, color grading: Jeroen Cluckers

Piano, eletrônica | Piano, electronics: Michaël Verlinden

Violoncelo, eletrônica | Cello, electronics: Jasmijn Lootens

BIO

Jeroen Cluckers (Bélgica) é artista de vídeo e cineasta experimental. Cria cenas audiovisuais oníricas que exploram, questionam e transformam as fronteiras entre ficção e realidade, cinema e pintura, digital e analógico, imagem e imaginação. Seu trabalho foi exibido em mais de 35 países pelo mundo, em festivais e espaços como: ZKM, The State Hermitage Museum, VIDEOEX, IFF Message to Man, FILE Festival, VIDEOFORMES, MAXXI Museum, Ludwig Forum, Athens Digital Arts Festival e ISEA. Recebeu vários prêmios, incluindo o de Melhor Filme de 60 segundos, no New York Film Week, e Melhor Filme Experimental, no Tufo e no GISFF (Global International Silent Film Festival). É vinculado ao AP University College como professor-pesquisador em Vídeo & Mídia Imersiva. Reside e trabalha em Gent, Bélgica.

“Oo.” é um laboratório audiovisual da violoncelista Jasmijn Lootens, do pianista e produtor Michaël Lootens e do artista de vídeo Jeroen Cluckers.

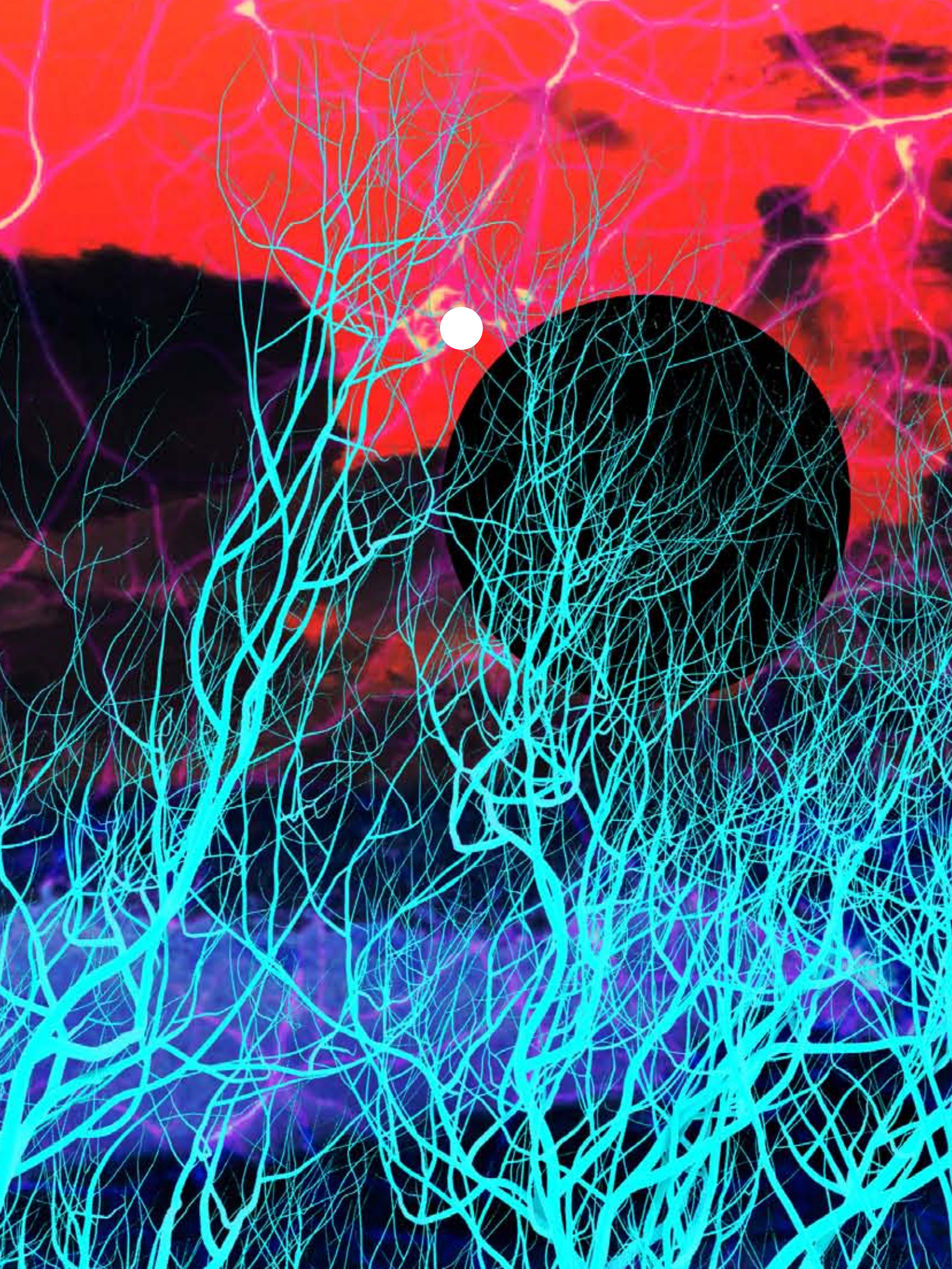
“Kosmos” focuses on the building blocks of the digital and analog film image: pixels and grain. By manipulating the data of recordings of light patterns and the resulting granular textures, the images form a tactile crossbreed between analog and digital. The music establishes a dialogue between the acoustic and electronic voice. At the audiovisual conversation of 9’36”, or the symphony of 14400; abstract compressionist paintings, emerges.

Jeroen Cluckers (Belgium) is a video artist and experimental filmmaker. He creates audiovisual dreamscapes that explore, question and transform the boundaries between fiction and reality, cinema and painting, digital and analog, image and imagination. His work has been exhibited in more than 35 countries worldwide, at festivals and venues like: ZKM, The State Hermitage Museum, VIDEOEX, Message to Man IFF, FILE Festival, VIDEOFORMES, MAXXI Museum, Ludwig Forum, Athens Digital Arts Festival and ISEA. He has received several awards, including: Best 60 Seconds Film at the New York Film Week, and Best Experimental Film at TUFF and at GISFF (Global International Silent Film Festival). He is connected to AP University College as a Lecturer-Researcher in Video & Immersive Media. He lives and works in Gent, Belgium.

“Oo.” is the audiovisual laboratory of cellist Jasmijn Lootens, pianist/producer Michaël Lootens and video artist Jeroen Cluckers.

The background is a complex digital composition. The top half features a vibrant red and orange glow with faint, branching light patterns. The bottom half is dominated by a dense, chaotic network of bright cyan and blue lines, resembling a neural network or a complex data structure. Scattered throughout are several semi-transparent circles of varying sizes, some containing dotted lines. A single, solid white circle is positioned in the lower right quadrant.

FILE ONLINE HYPERSONICA



Antonio D'Amato – Körper Itália | Italy

“Körper” é uma peça acusmática inteiramente baseada na elaboração de uma sequência de pulsos acústicos produzidos durante um teste de diagnóstico por ressonância magnética. A ideia estética implícita na composição refere-se ao, atual e controverso, tema conhecido como “controle global e censura”. Ao examinar o constante e contínuo fluxo de informações, consciente ou inconscientemente produzido por todos, é possível chegar a uma condição de controle; essa condição deve beneficiar a segurança nacional e global. A questão é: Quão profundo ou invasivo deve ser o controle dos indivíduos para garantir bem-estar e segurança globais? No momento, não há uma resposta única.

“Körper” is an acousmatic piece entirely based on the elaboration of an acoustic pulse sequence which was produced in the course of a MRI diagnostic test. The aesthetic idea implied in the composition refers to the topical and controversial theme known as “global control and censorship”. Through the examination of the constant and continuous information flow, which is either consciously or unconsciously produced by everyone, it is possible to accomplish a condition of control; that condition ought to benefit the national and global security. The question is: How deep or intrusive should the control on individuals be in order guarantee global well-being and security? At the moment, there is no univocal answer.

BIO

Antonio D'Amato: Graduated in the Conservatory of Piano, Cravo, Music for Multimedia, Music Pedagogy, Electronic Music and Audio Engineering in 2017. Studied Composition for eight years, Bassoon for three years, Baroque Organ, Ondes Martenot in Strasbourg and Paris; also Sonology at ESMUC in Barcelona. Some of his instrumental works were published by Forton Music, U.K. His first electronic composition was selected for a performance during the ICMC 2012 Conference. In summer 2015 he was trainee at ExperimentalStudio des SWR in Freiburg, and in 2016 at ZKM in Karlsruhe. His works have been performed in Australia, Austria, Belgium, Brazil, Canada, France, Germany, Greece, Ireland, Italy, Japan, Korea, Mexico, Slovenia, Sweden, Taiwan, UK and USA.

Antonio D'Amato: He graduated at conservatory in Piano, Harpsichord, Music for Multimedia, Music Pedagogy, Electronic Music and in 2017 in Audio Engineering. He also studied Composition for eight years, Bassoon for three years, Baroque Organ, Ondes Martenot in Strasbourg and Paris, and later Sonology at ESMUC in Barcelona. Some of his instrumental works are published by Forton Music, U.K. His first electronic composition was selected for a performance during the ICMC 2012 Conference. In summer 2015 he was trainee at ExperimentalStudio des SWR in Freiburg, and in 2016 at ZKM in Karlsruhe. His works have been performed in Australia, Austria, Belgium, Brazil, Canada, France, Germany, Greece, Ireland, Italy, Japan, Korea, Mexico, Slovenia, Sweden, Taiwan, UK and USA.



Arquelano – NNSNS: Ainda Sou Ponto Brasil | Brazil

“NNSNS” [lê-se nonsense] é o nome do primeiro single lançado por Arquelano, projeto de música eletrônica experimental encabeçado pelo produtor musical cearense Benjamin Arquelano. A música é uma parceria com a também cearense Emília Schramm, conhecida artisticamente como Emischramm.

“NNSNS” flerta timidamente e minimamente com o house e downtempo, acompanhados com a doce e melancólica voz de Emischramm, que juntos buscam uma nova experiência sonora. A música é uma crítica à falta de empatia da sociedade a diversas causas sociais. O videoclipe é composto por uma mistura de elementos citados na letra da canção, variando entre tons frios e quentes.

“NNSNS” (reads as ‘nonsense’) is the title of the first single released by Arquelano, an experimental electronic music project led by the music producer Benjamin Arquelano, in partnership with Emília Schramm (artistic name: Emischramm).

“NNSNS” flirts timidly and minimally with house and downtempo styles accompanied by the sweet and melancholic voice of Emischramm, who collaborates with Benjamin Arquelano in search of a new sonic experiences. The single is a critique of society’s lack of empathy for social causes. The video clip is a mix of the elements of the lyrics of the song in cold and warm tones.

BIO

Arquelano é o nome do projeto de música eletrônica experimental encabeçado pelo estudante de políticas públicas, produtor musical, artista e DJ cearense **Benjamin Arquelano**. Arquelano busca em seu trabalho experimentar e explorar as possibilidades do som em suas mais diversas ênfases.

Arquelano an experimental electronic music project headed by **Benjamin Arquelano**, a student of public policy, music producer, artist and DJ from the state of Ceará. He experiments and explores the possibilities of sound in its most diverse aspects.

Daniel Gazana – Equilibrium Brasil | Brazil

Modulando frequências, reproduzindo pesadas e distantes percussões e sequenciando sons de diversos metais; o Projeto “Equilibrium” conduz o ouvinte a um ambiente com uma atmosfera de beleza etérea, onde a estrutura básica da obra explora a dinâmica do relaxamento se inter-relacionando e contrastando com os movimentos do piano e do violão. Resultado da tradução intersemiótica de diversos pensamentos e reflexões do artista, a obra traz a esperança de se alcançar à luz através do equilíbrio em um mundo de falsos sonhos plásticos.

By modulating frequencies, reproducing heavy and distant percussions and sequencing sounds of various metals, the “Equilibrium” Project leads the listener to an environment with an atmosphere of ethereal beauty, where the basic structure of the work explores the dynamics of relaxation interrelating and contrasting with the piano and guitar movements.

Result of the intersemiotic translation of several thoughts and reflections of the artist, the work brings the hope of reaching the light through balance in a world of false plastic dreams.

BIO

Daniel Gazana tem formação em Desenho Industrial e vem atuando nas diversas áreas do design, além de pesquisar, compor e produzir experimentações no campo da música. Dando ênfase às suas manifestações musicais e sonoras a mais de 10 anos, explora em seus trabalhos diferentes técnicas de captação, produção, emissão e programação de som, sem se preocupar com o mainstream, revelando então a pluralidade nas suas produções, sendo um dos expoentes da sonoridade e da música eletrônica experimental.

Daniel Gazana: With a graduation in Industrial Design, he has been working in the various areas of design, besides researching, composing and producing experiments in the field of music. With emphasis on his musical and sound manifestations for over 10 years, he explores in his works different techniques of capturing, producing, broadcasting and sound programming, without worrying about the mainstream, thus revealing the plurality of his productions, becoming one of the exponents of sonority and experimental electronic music.



Daniel Gazana
Nocturnal Transmissions
Brasil | Brazil

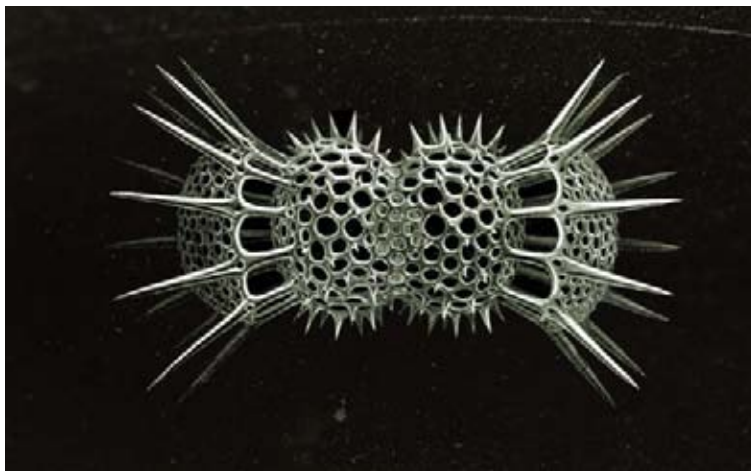
“Nocturnal Transmissions” é uma obra em dois atos que foi inspirada e produzida pela experiência multissensorial da percepção do artista durante sua exploração espacial na Avenida Paulista, na cidade de São Paulo, Brasil. A composição resultou então em uma paisagem sonora urbana, intimista e contemporânea, onde essas “transmissões noturnas” capturadas pelo artista são traduzidas e sobrepostas em múltiplas camadas de sons e texturas, sendo assim entrelaçadas refletindo toda esta sua experiência.

“Nocturnal Transmissions” is a two-act work that was inspired and produced by the multisensory experience of the artist’s perception during his space exploration at Paulista Avenue, in the city of São Paulo, Brazil. The composition then resulted in an intimate, contemporary urban sound landscape where these “nocturnal transmissions” captured by the artist are translated and superimposed into multiple layers of sounds and textures, thus being intertwined reflecting all this experience.

BIO

Daniel Gazana: Com formação em Desenho Industrial vem atuando nas diversas áreas do design, além de pesquisar, compor e produzir experimentações no campo da música. Dando ênfase às suas manifestações musicais e sonoras a mais de 10 anos, explora em seus trabalhos diferentes técnicas de captação, produção, emissão e programação de som, sem se preocupar com o mainstream, revelando então a pluralidade nas suas produções, se tornando um dos expoentes da sonoridade e da música eletrônica experimental.

Daniel Gazana: With a graduation in Industrial Design, he has been working in the various areas of design, besides researching, composing and producing experiments in the field of music. With emphasis on his musical and sound manifestations for over 10 years, he explores in his works different techniques of capturing, producing, broadcasting and sound programming, without worrying about the mainstream, thus revealing the plurality of his productions, becoming one of the exponents of sonority and experimental electronic music.



Fernanda Vogas & Xabier Monreal
Radiolaris: Acusmática Visual
Brasil | Brazil

O som de “Radiolaris” vem das vibrações do tempo e transforma os intrincados esqueletos minerais em imagens óticas e sonoras. O biólogo Ernest Haeckel, autor do livro Formas de Arte da Natureza, editado em 1904, influenciou a arquitetura, o desenho e pintura no século XX, e agora, serve como inspiração para a criação de um projeto da “Acusmática Visual”.

“Radiolaris” plankton have intricate mineral skeletons which vibrate, producing sounds which are turned into optical and sonic images. Biologist Ernest Haeckel, author of the book Art Forms of Nature, published in 1904, influenced 20th century architecture, drawing, and painting and now serves as inspiration for the “Acusmática Visual” project.



Fernanda Vogas & Xabier Monreal
Kamiokante
Brasil | Brazil

“Kamiokante” é dividido em três atos e pensa as populações atômicas de diferentes naturezas a partir da desterritorialização. “Kamiokante” abrange a prática “found footage”, que consiste na criação de obras a partir da interferência e ressignificação de material já existente.

The three acts of “Kamiokante” examine the concept of de-territorialization by considering different types and groups of atomic particles. “Kamiokante” is created from found footage, a practice which consists of creating works by interfering with and giving new meaning to existing material.

BIO

Fernanda Vogas é artista visual e sonora, produtora e mestra em Artes Visuais (Poéticas Interdisciplinares) pelo PPGAV (EBA/UFRJ).

Xabier Monreal é músico e artista visual formado pela Escola Massana em Barcelona. Fernanda e Xabier trabalham juntos desde 2010, quando foram selecionados para participar do projeto Gesamt do cineasta Lars Von Trier. Seus trabalhos já foram premiados e exibidos em importantes festivais nacionais e internacionais. Em 2016 criaram o projeto Acusmática Visual.

Fernanda Vogas is a visual/sound artist and producer She lectures on the Visual Arts (Interdisciplinary Poetics) at the Federal University of Rio de Janeiro.

Xabier Monreal is a musician and visual artist. He trained at the Massana School in Barcelona.

Fernanda and Xabier have been working together since 2010, when they were selected by filmmaker Lars Von Trierto to work on his Gesamt project. Their prize-winning works have been shown at important national and international festivals. They started the Acusmática Visual Project in 2016.



Gloria Gammer & Haydee Jimenez
Shelly Shelly on the Wall
Alemanha | Germany

“Shelly Shelly on the Wall” questiona o culto da selfie e as políticas de representação. Como o consumo, frequente e contínuo, de imagens da mídia convencional afeta nossa mente e psique? É possível se reconhecer como humano profundo depois de ver essas imagens? Ou estamos ficando cada vez mais fúteis e superficiais através do olhar dessas imagens? Já nos tornamos uma casca vazia da nossa representação?

“Shelly Shelly on the Wall” asks questions around the cult of the selfie, self-representation and the politics of representation. How does frequent and continuous consumption of the images of mainstream media affect our mind and psyche? Is it at all possible to recognize ourselves as humans of depth after watching these images? Or are we getting more and more shallow and superficial through watching these images? Have we already become the empty shell of our representation?

BIO

Gloria Gammer é cineasta e videoartista australiana. Trabalha entre Linz (AT) e Berlim (DE). Estudou direção de filmes na ESCAC e CECC em Barcelona (ES).

Gloria Gammer is a filmmaker and video artist from Austria, working between Linz (AT) and Berlin (DE). Studied film direction at ESCAC and CECC in Barcelona (ES).



João Pedro Oliveira – Neshamah – Brasil ! Brazil

Esta obra faz parte de um ciclo de quatro obras relacionadas com representações dos quatro elementos (água, fogo, terra, ar) no Antigo Testamento. “Neshamah” significa “sopro” ou “fôlego” e está relacionado com a seguinte passagem: “Então o Senhor Deus formou o homem do pó da terra e soprou em suas narinas o fôlego da vida, e o homem se tornou um ser vivente” (Gênesis 2: 7)

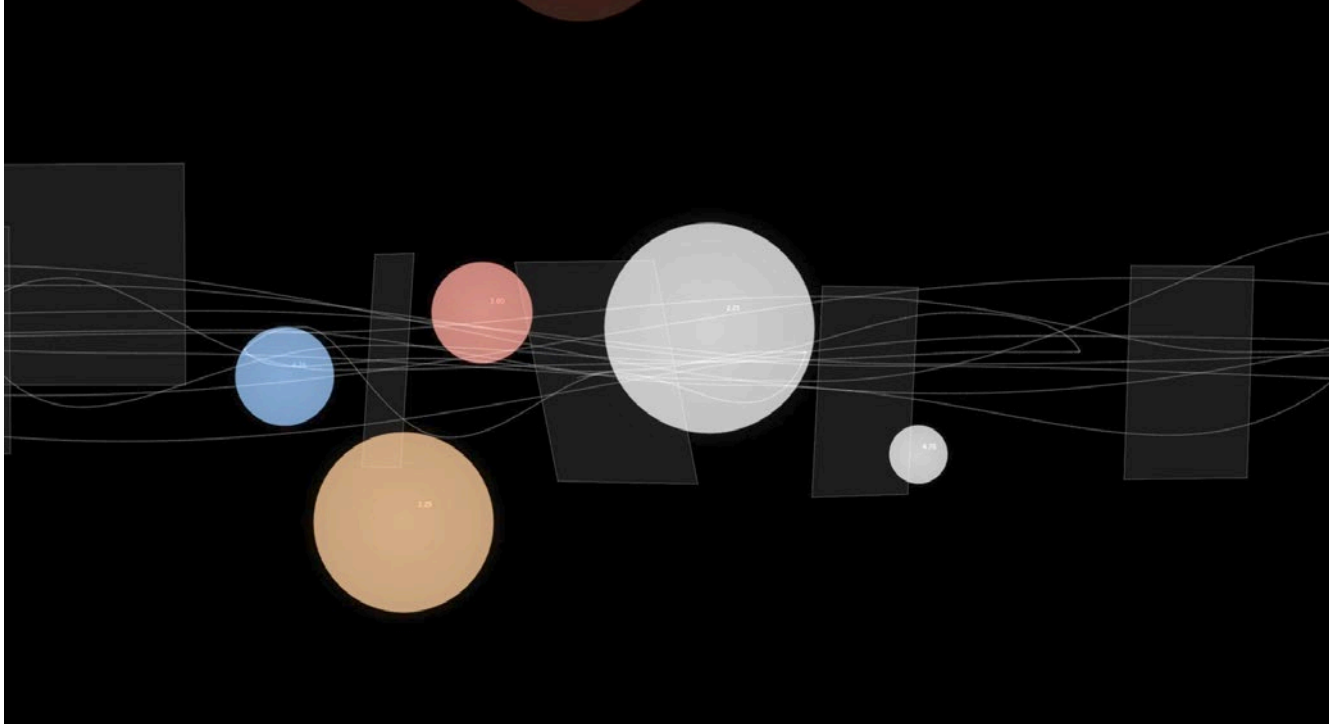
This work is part of a cycle of four works related to Old Testament representations of the four elements of antiquity – water, fire, earth, and air. “Neshamah” is a Hebrew word which can be translated as “puff” or “breath” and is related to the following passage from the Old Testament: “Then the Lord God formed man from the dust of the ground and breathed into his nostrils the breath of life, and man became a living being” (Genesis 2:7).

BIO

João Pedro Oliveira (n. 1959) estudou órgão, composição e arquitetura em Lisboa. Doutorou-se em Música (Composição) na Universidade de Nova York em Stony Brook. Suas obras incluem: uma ópera de câmara, um Requiem, várias obras orquestrais, três quartetos de cordas, música de câmara, música para instrumento solo, música electroacústica e vídeo experimental. Recebeu mais de 50 prêmios internacionais pelos seus trabalhos, incluindo três prêmios no Concurso de Música Electroacústica de Bourges, prestigiado prêmio magistério, no mesmo concurso; Prêmio Giga-Hertz, 1º Prêmio no concurso de música electroacústica Metamorphoses, 1º Prêmio na Yamaha-Visiones Sonoras Competition; por duas vezes recebeu o 1º Prêmio na Música Nova Competition, etc. É Professor Titular na Universidade Federal de Minas Gerais e Professor Catedrático na Universidade de Aveiro. Tem igualmente publicado diversos artigos em revistas nacionais e internacionais, e escreveu um livro sobre teoria analítica da música do século XX. Tem desenvolvido a sua atividade docente na área da composição e música electroacústica, e vários dos seus alunos já receberam prêmios em concursos internacionais e nacionais.

João Pedro Oliveira (born 1959) studied the organ, composition and architecture in Lisbon. He has a doctorate in Composition from the University of New York at Stony Brook. His works include a chamber opera, a Requiem, various orchestral works, three string quartets, chamber music, solo instrument music, electro-acoustic music and experimental video. He has received more than 50 international awards for his works, including three prizes at the Bourges Electro-acoustic Music Competition, as well as the prestigious Magisterium in the same contest, the Giga-Hertz Prize, 1st Prize in the electro-acoustic music contest Metamorphoses, 1st Prize in the Yamaha-Visiones Sonoras Competition, and has twice won 1st Prize in the Musica Nova Competition. He is a Full Professor at the Federal University of Minas Gerais and Full Professor at the University of Aveiro in Portugal. He has published a number of articles in national and international magazines and is the author of a book on the theory of 20th century music. He teaches composition and electro-acoustic music and several of his students have already received awards in international and national competitions.

www.jpoliveira.com



Julian Scordato – Engi – Itália | Italy

“Engi” é uma obra audiovisual baseada na sonorização de dados estelares relacionados às constelações do polo norte. Parâmetros sonoros são representados graficamente e definidos por certos dados de observação, bem como características físicas das estrelas: a duração do som é proporcional à distância da Terra, a amplitude é calculada considerando a magnitude aparente, enquanto muda a frequência principal aleatoriamente de acordo com a classe espectral. Seis dimensões temporais são adicionadas para ativar as estrelas com um sistema combinatório que virtualmente produz uma mudança perpétua.

BIO

Julian Scordato estudou Composição e Música Eletrônica no Conservatório de Veneza e cursou Mestrado em Arte Sonora na Universidade de Barcelona. Co-fundador do Arazzi Laptop Ensemble, assistente de pesquisa do Laboratório de Processamento de Som e Música no Conservatório de Pádua, professor de Música Eletrônica no Conservatório de Brescia; atualmente trabalha como professor de Informática Musical no Conservatório de Salerno. Como autor e palestrante, Scordato apresentou resultados relacionados a sistemas interativos de performance e notação gráfica em conferências e workshops. Seus premiados trabalhos eletroacústicos e audiovisuais foram realizados e exibidos em mais de 100 festivais e instituições. Entre eles estão: a Bienal de Veneza, Instituto de Artes Contemporâneas (Londres), Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona, Quadriennial de Praga, Instituto Cervantes (Rio de Janeiro), Gaudeamus Music Week (Utrecht), Festival Punto de Encuentro (Valencia), Sonorities Festival (Belfast), Seoul International Computer Music Festival, Art & Science Days (Bourges), Bienal Kochi-Muziris, Center for Computer Research in Music and Acoustics (Stanford), Muestra de Música Electroacústica MUSLAB (Cidade do México), Contemporary Music Research Center (Atenas), Spektrum Art Science Community (Berlin) e Electroacoustic Music Festival New York City.

“Engi” is an audiovisual work based on a sonification of stellar data related to the north polar constellations. Sound parameters are represented graphically and defined by certain observation data as well as physical characteristics of stars: sound duration is proportional to the distance from the Earth, amplitude is calculated considering the apparent magnitude, while main frequency changes randomly according to the spectral class. Six temporal dimensions are added in order to activate the stars with a combinatorial system that virtually produces a perpetual change.

Julian Scordato studied Composition and Electronic Music at the Conservatory of Venice and completed a Master’s Degree in Sound Art at the University of Barcelona. Co-founding member of the Arazzi Laptop Ensemble, research assistant for the Sound and Music Processing Lab at the Conservatory of Padua, professor of Electronic Music at the Conservatory of Brescia, he currently works as professor of Music Informatics at the Conservatory of Salerno. As an author and speaker, Scordato has presented results related to interactive performance systems and graphic notation in the context of conferences and workshops. His award-winning electroacoustic and audiovisual works have been performed and exhibited in over 100 festivals and institutions. Among these are Venice Biennale, Institute of Contemporary Arts (London), Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, Prague Quadrennial of Performance Design and Space, Instituto Cervantes (Rio de Janeiro), Gaudeamus Music Week (Utrecht), Festival Punto de Encuentro (Valencia), Sonorities Festival (Belfast), Seoul International Computer Music Festival, Art & Science Days (Bourges), Kochi-Muziris Biennale, Center for Computer Research in Music and Acoustics (Stanford), Muestra de Música Electroacústica MUSLAB (Mexico City), Contemporary Music Research Center (Athens), Spektrum Art Science Community (Berlin), and New York City Electroacoustic Music Festival.



Lola and Yukao Meet – Effe França | France

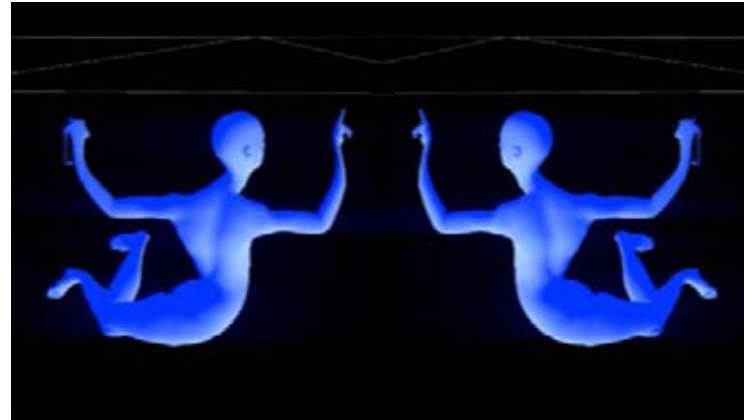
“Effe” é uma performance audiovisual da dupla Lola e Yukao Meet. “Effe” trata do xamanismo, vida após a morte e fetiches. É experimentado como uma viagem em um mundo sobrenatural, hipnotizante e poético. A parte de áudio da performance associa loops vocais, composições eletroacústicas e um sequenciador para ritmos e amostras. A parte visual de “Effe” é o desenho ao vivo digitalmente aumentado e capturado através de um tablet ou câmera. O desenho é aumentado com efeitos geradores baseados em partículas e autômatos celulares. A dupla associa as mais avançadas tecnologias digitais com motivos vocais antigos e gráficos em uma forma única de arte pós-moderna.

BIO

Lola and Yukao Meet: Somos uma dupla audiovisual. Através da arte de música mixada, **Lola Ajima** associa composições eletroacústicas, voz e loop de violoncelo. **Yukao Nagemi** desenvolve seu próprio ambiente para desenhos performativos aumentados digitalmente, adicionando efeitos digitais em tinta e desenho em tablet. Nossos processos criativos de áudio e imagem estão profundamente interligados desde as primeiras improvisações até as apresentações finais no palco. Criamos trabalhos combinando o desempenho tradicional de instrumentos (música e desenho) com os mais avançados processos digitais. Nossas composições confrontam processos geradores em uma forma de arte pós-moderna inovadora, que questiona nossa relação com a tecnologia e o fluxo de informações. Nos inspiramos em mitos e culturas antigas e em como essas fortes crenças humanas sobreviveram em nossa sociedade. Nossas performances são poéticas no sentido de que elas articulam uma sensibilidade complexa a dramas contemporâneos, com uma mistura sutil de expressão tradicional e recursos digitais. Não contamos histórias como tais, mas desenvolvemos narrações durante as apresentações com nossas próprias linguagens visuais e musicais, tanto representativas quanto simbólicas.

“Effe” is a live audiovisual performance by the duo Lola and Yukao Meet. “Effe” is about shamanism, afterlife and fetiches. It is experienced as a voyage in a supernatural world, mesmerizing and poetic. The audio side of the performance associates vocal loops, electroacoustic compositions, and a sequencer for rhythms and samples. The visual part of “Effe” is digitally augmented live drawing captured through a tablet or through a camera. The drawing is augmented with generative effects based on particles and cellular automata. The duo associates the most cutting edge digital technologies with ancient vocal and graphical motives into a unique postmodern art form.

Lola and Yukao Meet: We are an audiovisual duo. In a mixed music artform, **Lola Ajima** associates electroacoustic compositions, voice and live cello looping. **Yukao Nagemi** develops his own environment for digitally augmented performative drawing by adding digital effects on ink and tablet drawing. Our audio and visual creative processes are deeply intertwined from the early improvisations to the final performances on stage. We create works by combining traditional instrument performance (music and drawing) with the most cutting-edge digital processes. Our compositions confront generative processes in an innovative postmodern artform which questions our relationship to technology and information flow. We are inspired by ancient myths and cultures, and how these strong human beliefs have survived in our society. Our performances are poetic in the sense that they articulate complex sensibility to contemporary dramas with a subtle mix of traditional expression and digital features. We do not tell stories as such, but however develop narrations during our performances with our own visual and musical languages both representative and symbolic.



Oleg Elagin – Some sketches to the formation of new sensual experiences – Rússia | Russia

“As novas sensualidades podem ser abertas através do progresso tecnológico”, M.A. Lifshitz. A “civilização técnica” e as mudanças em sua vida cotidiana, cada vez mais saturada pela técnica e tecnologia, exigem uma nova visão e audição, nova sensualidade e nova reflexibilidade; mudam os padrões de reações e instintos historicamente formados. O “novo humano” deve mostrar um contraste completo à pessoa real. Este é um ser humano falando em outro idioma, com gestos diferentes, obedecendo a impulsos diferentes.

BIO

O principal objeto de atenção do artista de mídia **Oleg Elagin** é uma reflexão sobre a arte absolutamente desumanizada, feita por meio de tecnologias digitais. Pertence a uma corte de artistas – “alquimistas”, experimentadores assíduos de textura interna, “corpo” de obras de arte. Neste caso, é uma textura digital não material da mídia. Trabalhando no gênero da videoarte, o artista preenche suas obras com efeitos visuais e sonoros que deformam um fragmento escolhido de realidade, ou criam alguma nova imagem, perdendo qualquer conexão com o mundo objetivo. Os temas mais atraentes para Elagin são o “erro”, o “mau funcionamento”, o “ruído da informação”. Outro artista dificilmente contemplaria o ruído da tela com tanta sinceridade. Se interessa pela falha do sistema como efeito auto-suficiente e auto-valorizado com um potencial visual próprio. Qual a forma de construir a realidade para esse tipo de arte? Que padrões consistentes são possíveis na receptividade do espectador desta arte? Estas são as questões básicas que interessam ao artista.

“The new sensualities can be opened through technological progress”, M.A. Lifshitz. “Technical civilization” and changing along with her everyday life, more and more saturated by technique and technology, require new vision and hearing, new sensuality and new reflexivity, changes historically formed patterns of instincts and reactions. “new human” should show a complete contrast to the real person. This is a human speaking in another language, having different gestures, obeying different impulses.

The main object of attention of media-artist **Oleg Elagin** is a reflection of absolutely de-humanized art, made by means of digital technologies. He's from a cohort of artists – “alchemists”, assiduous experimenters with the internal texture, “body” of artwork. In his case it's an nonmaterial, digital texture of media. Working in the genre of video art, artist fills his artworks with visual and sound effects for deforming chosen fragment of reality, or creating some new image, lost any connection with the objective world. The most attractive themes for Elagin is “mistake”, “malfunction”, “information noise”. Another artist could scarcely contemplating of the screen noise with such sincerity as he does. The system failure has interest for him as a self sufficient and self-valued effect, having it's own visual potential. What is the way of constructing reality for such kind of art? What consistent patterns in the viewer's reception of this art are possible? These are the basic questions, which interests the artist.



Philip Mantione
Memory Hole
Estados Unidos | United States

O título, “Memory Hole” é uma referência ao romance 1984, de George Orwell, e se relaciona com a ideia de reescrever a história de uma maneira que beneficie ou valide a atual estrutura de poder. Eleições recentes e a retórica de campanha nos EUA e em outros lugares têm sido particularmente notórias. A verdade nunca foi um conceito tão fugaz e amorfo. Sem identificar correlações musicais específicas neste trabalho, posso dizer que reflete meu estado de espírito durante o processo de composição; uma luta pela coerência em um mundo fragmentado. O material de origem para a obra foi criado com o sistema de síntese modular Eurorack, conduzido por um aplicativo personalizado desenvolvido em Max/MSP. As improvisações foram gravadas usando o Ableton Live e editadas e mixadas no Pro Tools.

The title, “Memory Hole” is a reference to the novel, 1984 by George Orwell and relates to the idea of rewriting history in a way that benefits or validates the current power structure. Recent elections and campaign rhetoric in the US and elsewhere have been particularly egregious. Truth has never before been such a fleeting and amorphous concept. Without identifying specific musical correlations in this work, I can say that it reflects my state of mind during the composing process; a struggle for coherence in an otherwise fragmented world. Source material for this work was created with a Eurorack modular synthesis system driven by a custom application written in Max/MSP. Improvisations were recorded using Ableton Live and edited and mixed in Pro Tools.

BIO

Philip Mantione é artista de som e multimídia, compositor, guitarrista, educador e escritor. Reside e trabalha em Los Angeles. Seu trabalho inclui música para orquestra, orquestras de câmara, computador, mídia fixa, circuitos curvos, performance interativa, instalações multimídia e vídeo experimental. Desenvolve softwares personalizados em Max/MSP para criar músicas que combinam gravações de campo, síntese modular, amostragem e sons gerados por computador em texturas sonoras únicas. Foi recentemente premiado com a residência no Djerassi Artist Residence Program 2018.

Philip Mantione is a sound and multimedia artist, composer, guitarist, educator and writer living and working in Los Angeles. His work includes music for orchestra, chamber ensembles, computer, fixed media, bent circuits, interactive performance, multimedia installations and experimental video. He writes custom software in Max/MSP to create music that melds field recordings, modular synthesis, sampling and computer generated sound into unique sonic textures. He was recently awarded a residency at the Djerassi Artist Residence Program 2018.

Rafael Marino Arcaro
Flamenco Study para quarteto de percussão
Reino Unido & Brasil | United Kingdom & Brazil

Obra musical para quarteto de percussão composto por duas marimbas e dois vibrafones. A peça lida com melodias e ritmos inspirados pela música espanhola conhecida como Flamenco; da mesma maneira que nos pathos do Flamenco, cada sessão da obra lida com uma variedade musical do mesmo material melódico em ritmo e expressão distintas. No entanto, na presente obra, o material melódico é dissecado criando uma textura polifônica assíncrona. A gravação presente na exposição foi realizada por percussionistas da RAM e pelo regente e percussionista de renome internacional Colin Currie.

Musical work for percussion quartet of two marimbas and two vibraphones. The piece is inspired by the melodies and rhythms of Spanish Flamenco, as in the pathos of Flamenco, where each section of the work is a variation on the same melodic material in different rhythms and expressiveness. However, in this work, the melodic material is dissected, creating an asynchronous polyphonic texture. The recording in the exhibition was performed by percussionists studying at the Royal Academy of Music in London, under the internationally acclaimed conductor and percussionist Colin Currie.

BIO

Rafael Marino Arcaro, 1990, brasileiro, é um compositor de música erudita contemporânea que reside em Londres, Reino Unido. Arcaro acabou de terminar seus estudos de Mestrado na Royal Academy of Music em Londres e está realizando seu doutorado na escola Guildhall situada no Centro Barbican também em Londres. Rafael escreve música de natureza polifônica e de alto grau de complexidade rítmica, no entanto sua música é acessível e por vezes humorística. Marino Arcaro é recipiente das bolsas Ismena Holland Prize e Lena S. B. Pritchard Green Award e tem trabalhado com músicos de renome internacional como Colin Currie, Zubin Kanga, Vitor Noah, Giacomo Susani, Chroma Ensemble, entre outros.

Rafael Marino Arcaro was born in 1990. He is a Brazilian composer of contemporary music who lives and studies in London, UK. Arcaro has just finished his Master's degree at the Royal Academy of Music in London and is now studying for his doctorate at the Guildhall School of Music at the Barbican Center in London. Rafael's compositions are polyphonic and have highly complex rhythms. However, his music is accessible and sometimes humorous. He is a recipient of the Ismena Holland Prize Scholarship and the Lena SB Pritchard Green Award and has worked with internationally renowned musicians such as Colin Currie, Zubin Kanga, Vitor Noah, Giacomo Susani, the Chroma Ensemble, and others.



Sarah Ouazzani Touhami
Potamocho(e)rus rosus
França | France

Divagações sonoras. O ponto de partida desta peça é uma floresta exuberante ocupada por uma fauna falante e pela figura de um arbusto imaginário cor-de-rosa; animal sensível, alegre e forte. Em francês, bushpig é chamado de "potamochère" (etimologia: potamo, rio; cheros, porco). Decidi não focar na presença desse animal na floresta, mas imaginar as percepções e sentimentos que esse animal teria. Trabalhei com gravação de voz e paisagem usando processos analógicos e digitais para destacar o selvagem e o orgânico nesses materiais. Apliquei com efeito de coro e usei o estéreo de forma assimétrica para criar uma floresta densa e selvagem.

Sound ramblings. The starting point of this piece is a luxuriant forest occupied by a talkative fauna, and the figure of an imaginary pink bushpig, sensitive, joyful and strong animal. In french, the bushpig is called "potamochère" (etymology: potamo, river ; cheros, pig) I decided not to focus on the presence of this animal on the forest, but to imagine perceptions and feeling such animal should have. I worked with voice and landscape sound recording using analogic and digital process to bring out the savage and the organic in these materials. I played with a chorus effect and used stereo on an asymmetric way, to create a dense and wild forest.

BIO

Sarah Ouazzani Touhami: Artista visual e sonora. Mora em Marselha, França. A prática de vídeo levou cada vez mais meus interesses em direção a palavras não visíveis e não verbalizadas, o som como uma possibilidade de diálogo com o inconsciente. Tempo, lentidão, deslocamento, mitos, rituais e elementos são centrais em minha abordagem. Trabalho com improvisação vocal e música eletroacústica, às vezes ligando-a ao cinema em experiências performativas, instalações ou vídeos. Além do meu trabalho pessoal, conduzo workshops com diferentes participantes: escolas, instituições psiquiátricas e sociais, jovens e idosos ... É uma maneira de compartilhar meu trabalho e experimentar ideias de forma coletiva.

Sarah Ouazzani Touhami: Visual and sound artist. Living in Marseille, France. Video's practice led more and more my interests going to non-visible, unspoken words, sound as a possibility of dialogue with the unconscious. Time, slowness, displacement, myths, rituals, elements are central in my approach. I practice vocal improvisation, and electroacoustic music, sometimes linking it with cinema, in performative experiences, installations or videos. In addition of my personal work, I conduct workshop with different participants : schools, psychiatric or social institutions, young or old people... That is a way to share my work and to experiment ideas collectively.

Uwe Heine Debrodt
Equilibrium
México | Mexico

Inspirado pelos ciclos e sons da natureza que conectam os elementos da vida.

Inspired by the cycles and sounds of nature that connect the elements of life.

Créditos | Credits

Mantras | Mantras: Maestro Leonardo Estrada Méndez.

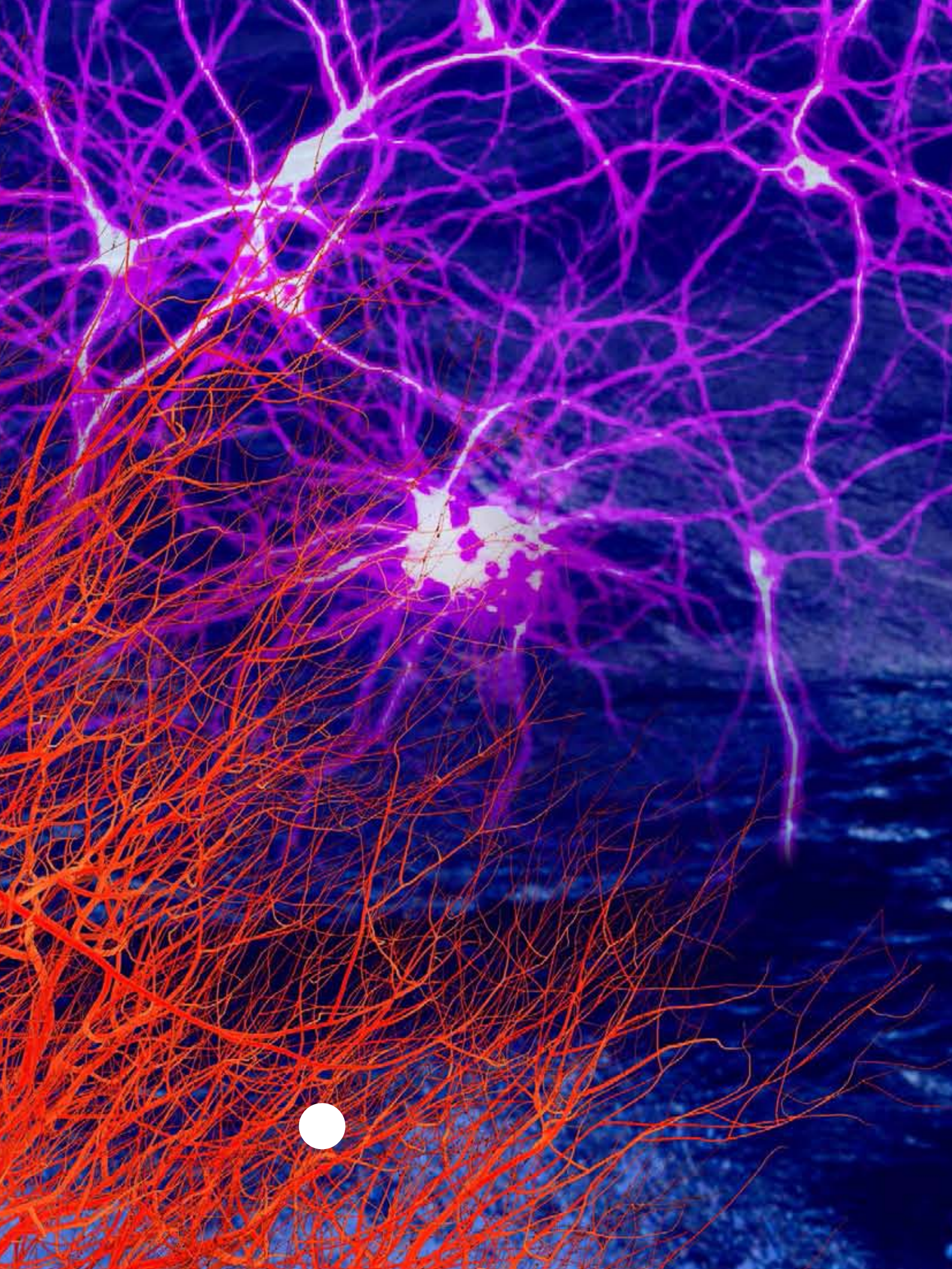
BIO

Uwe Heine Debrodt: Estudos universitários na faculdade de química, oficinas na academia San Carlos de pintura e escultura, entre outros. Participou de diferentes festivais de arte ao redor do mundo, incluindo Argentina, Áustria, Brasil, Colômbia, Costa Rica, Equador, França, Alemanha, Grécia, Itália, México, Peru, Portugal, Espanha, Estados Unidos, Sérvia e Venezuela. Sets Eletrônicos ao vivo na Ex Teresa Arte Atual, Alameda Art Lab, museu Rufino Tamayo e outros tantos centros culturais.

Uwe Heine Debrodt: University studies at the faculty of chemistry workshops at the academy of San Carlos of paint and sculpture and others cultural centres. I have participated in different art festival around the world Argentina, Austria , Brazil, Colombia, Costa Rica, Equator, France, Germany, Greece, Italy, Mexico, Peru, Portugal, Spain, United States, Serbia and Venezuela. Electronic Lives sets at Ex Teresa Today's Art, Alameda Art Lab ,Rufino Tamayo museum and at different cultural centres.

The background is a dense, chaotic network of thin, glowing lines. The lines are primarily orange and red, with some purple and blue lines interspersed. The overall effect is a complex, organic, and somewhat abstract pattern. Two solid white circles are positioned on the page: one in the upper left quadrant and another in the middle right quadrant.

FILE ONLINE MEDIA ART





Alessandra Plaza Saraiva Bye Bye Map: PixelRecycle – Peru | Peru

O projeto consiste em um software desenvolvido em Processing que permite ao usuário modificar os pixels de um mapa do Distrito de Asia na província de Cañete, Peru. Uma vez por ano, e por tempo curtíssimo, muitos limeños transitam por uma estrada de asfalto sem fim ao longo da costa. De um lado, espaços de terra árida e construções precárias; do outro, moradias de luxo com piscinas e praias exclusivas. O Distrito de Asia é o reduto de verão da parte mais rica da população de Lima. Nesse sentido, a Panamericana Sur não é apenas uma rodovia, mas uma divisão simbólica dos muito ricos e muito pobres. Este projeto propõe reimaginar o território por meio de alteração digital, mudando, desfazendo ou simplesmente substituindo os pixels do mapa.

This project consists of a software written in Processing that allows the user to modify the pixels of a map of the district of Asia in the Province of Cañete, Perú. Once a year, and for a very short time, many limeños transit an endless asphalt highway along the coast. On one side, spaces of arid land and precarious constructions; on the other, luxury housings with swimming pools and exclusive beaches. The district of Asia is where the wealthiest portion of Lima's population spend their summer. In this sense, the Panamericana Sur is not only a highway but a symbolic division of the very wealthy from the very poor. This project proposes to reimagine the territory through digital alteration by glitching, blurring, or just replacing the pixels from the map.

BIO

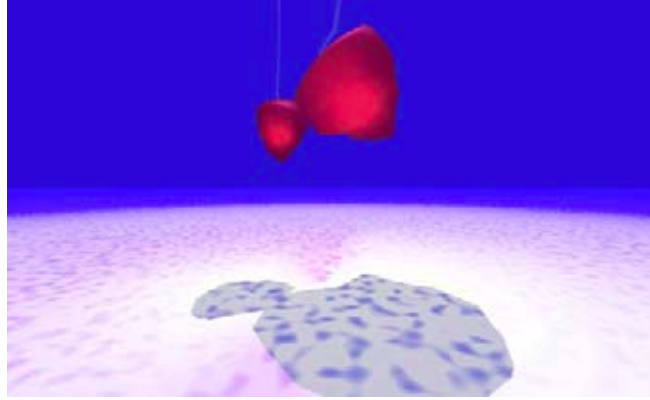
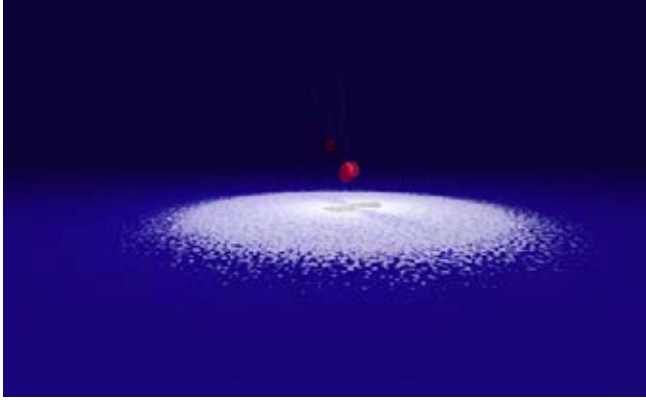
Alessandra Plaza Saraiva: Sou artista peruana, professora assistente na Faculdade de Arte e Design da Pontifícia Universidade Católica do Peru (PUCP). Meu trabalho é orientado pelo objetivo de criar conteúdo socialmente engajado que permita o acesso à informação, conhecimento e recursos com os quais possamos criar espaços e plataformas para discussão, criação e reflexão sobre nossos conflitos sociopolíticos. Em especial, me interesso em abordar o tema através da integração da arte e tecnologia, criando mídia interativa, explorações visuais e instalações imersivas, interagindo com recursos conhecidos e usando diferentes mídias para alcançar maior impacto social com meu trabalho. Quero desafiar o normativo na sociedade global, questionando nossa percepção da representação política, cultura e território.

Alessandra Plaza Saraiva I'm a Peruvian based artist and teacher assistant professor at the Faculty of Art and Design, Pontifical Catholic University of Peru (PUCP). My work is driven by the goal of creating socially engaged content that can enable access to information, knowledge and resources with which we can create spaces and platforms for discussion, creation and reflection regarding our socio-political conflicts. Specifically, I am interested in addressing this through the integration of art and technology by creating interactive media, visual explorations, and immersive installations, engaging with familiar resources and using different media to achieve the greatest social impact with my work. I want to challenge the normative in our global society, questioning our perception of political representation, culture and territory.

Collective Orbe: Xavier Boissarie, Tomek Jarolim, Aurélie Herbert, Amélie Nilles & Djamel Afnai Playground – França | France

Na rua, estamos livres dos nossos movimentos e comportamentos? Perder-se no próprio bairro, descobrir sua dimensão oculta, percorrer espaços insuspeitos, interferir nos interstícios para inventar itinerários. "Playground" reconfigura um bairro em uma experiência coletiva da década de 60. Os participantes abandonam as ruas para investir em jardins, pátios e espaços escondidos da cidade. Playground desenha um mapa invertido do bairro e transforma a imagem que é feita dele. A força motriz por trás dessa perambulação ativa é um cenário lúdico envolvendo três equipes. A missão é desbloquear o máximo de células que compõem uma matriz que cobre a vizinhança. Equipados com smartphones e fones de ouvido, os jogadores constroem o mapa invertido do bairro através de suas descobertas e ações. O mapa de realidade aumentada se transforma em sons 3D ao andar pela cidade. Este mapa evolutivo é transmitido em uma grande tela visível ao público. Ao sobrepor regras de jogabilidade às regras do espaço público, o "Playground" libera o jogador da norma e permite que este tenha acesso a uma dimensão oculta do universo urbano. O desafio desta proposta é questionar sobre a programação e recorrência de nosso próprio comportamento no espaço público e capacidade de impedir o maquinário urbano.

In the street, are we free of our movements and behaviors? To lose oneself in one's own neighborhood, to discover its hidden dimension, to roam unsuspected spaces, to interfere in the interstices, to invent itineraries. "Playground" reconfigures a neighborhood for a collective experience of 60'. Participants desert the streets to invest gardens, courtyards and hidden spaces of the city. Playground draws an inverted map of the neighborhood and transforms the image that is made of it. The driving force behind this active wandering is a playful scenario involving three teams. The mission is to unlock a maximum of cells that make up a matrix covering the neighborhood. Equipped with smartphones and headsets, players build the inverted map of the neighborhood through their discoveries and actions. The augmented reality map turns into 3D sounds as you walk in the city. This evolutionary map is broadcast on a large screen visible to the public. By superimposing gameplay rules on the rules of the public space, playground emancipates the player from the norm and allows him to access a hidden dimension of the urban millefeuille. The challenge of this proposal is to question us about the programming and recurrence of our own behavior in the public space and our ability to thwart the urban machinery.



Gisela Nunes & Paulo Almeida Touch The Heart – Portugal

“Touch the Heart” é um projecto Web-based. É baseado numa simulação física 3D de dois “corações” pendurados em “cordas”. As pessoas podem puxar e largar cada coração, fazendo-os oscilar e eventualmente colidir, enquanto se “movem” em volta da cena. O trabalho reflete sobre como a nossa vivência muda as nossas percepções e perspectivas do mundo. Tanto os gráficos como o som são sintetizados em tempo real de acordo com a simulação. O projeto é escrito em JavaScript e GLSL. Usa a biblioteca three.js mas deixa todos os detalhes de renderização a código original escrito em GLSL. Para as cordas, um simples fragment shader cria o efeito de pulsação. Para os corações, um vertex shader cria a distorção, através de um componente espacial de simplex noise, e de um componente temporal para simular o bater dos corações; um fragment shader cria a refração da luz interior, cuja intensidade é sincronizada com o ritmo dos corações. Para o chão são criadas ondas circulares, baseadas na posição de cada sombra, que se unem quando as sombras se aproximam. Quando os corações colidem, ondas em forma de explosão expandem-se ao longo do chão. Toda a renderização varia com o tempo, num ciclo de dia-e-noite. O som é sintetizado usando a biblioteca Gibberish, sendo gerados sons para os batimentos cardíacos, para as colisões, e para um som de fundo. O ritmo dos batimentos cardíacos depende da velocidade dos corações, tendo todos os sons uma localização espacial.

BIO

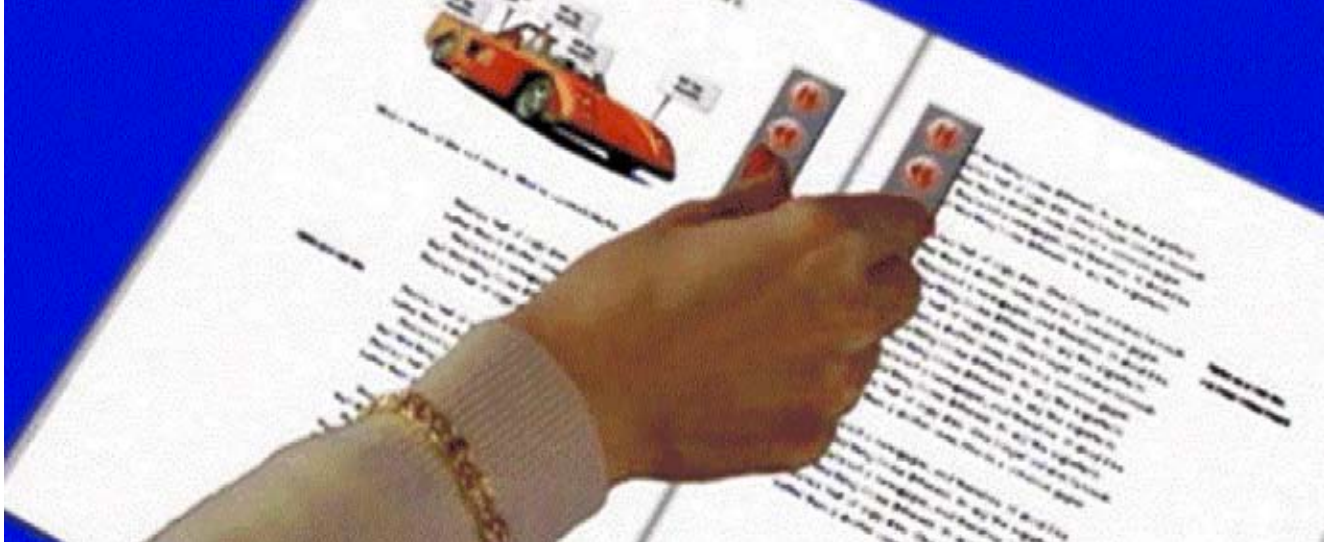
Gisela Nunes é uma artista originária de Portugal. Com formação académica em artes e design multimedia atualmente desenvolve obras de arte interativa. A sua prática explora o objeto, o dispositivo e a participação do público para criar experiências interativas em tempo real. Os seus projetos possuem temas variados usando processamento de dados, a realidade aumentada e a síntese de imagens e sons em tempo real como base para o seu trabalho. Nos últimos anos, suas obras já foram exibidas em espaços como Art & Science 2016 European Digital Art and Science Network na Sérvia, Ars Electronica 2015 na Áustria, Yicca 2014 Winners Exhibition (Suíça) e 2012 Guimarães European Capital of Culture (Portugal). A sua intenção como artista é despertar o curador que vive dentro de todos nós.

Paulo Almeida é Professor Auxiliar na Universidade do Minho, e investigador no HASLab / INESC TEC. Obteve um Doutoramento em Ciências de Computação pelo Imperial College London em 1998. Tem feito investigação em sistemas distribuídos, tendo efetuado trabalhos sobretudo em mecanismos de registo de causalidade, bases de dados não-relacionais eventualmente consistentes, algoritmos de agregação distribuídos tolerantes a falhas, bloom filters, e algoritmos distribuídos em grafos. Recentemente tem focado a investigação em tipos de dados replicados. Anteriormente se dedicou à computação gráfica, nomeadamente síntese de imagens, e ultimamente tem renovado o seu interesse pela arte digital.

“Touch the Heart” is a Web-based interactive project. It is built around a 3D physics simulation of two “hearts” hanging from “ropes”. People can pull and release each heart, making them oscillate and eventually collide, while “moving” around the scene. The artwork reflects on how our experience changes our perceptions and perspectives on the world. Both visuals and sound are synthesized in real-time according to the simulation. The project is written in JavaScript and GLSL. It uses the three.js library, but leaving most rendering details to custom written shaders in GLSL. For the ropes, a simple fragment shader creates a pulsating effect. For the hearts, a vertex shader creates a distortion, using a simplex noise spatial component, and a time component to simulate heartbeats; a fragment shader renders the refraction of the internal light, which has an intensity synchronized with the heartbeats. For the floor circular waves are created, based on the position of each shadow, which become linked when the shadows approach each other. When hearts collide, explosion-like waves expand along the floor. The whole rendering varies along time, in a day-and-night cycle. Sound synthesis, using the Gibberish library, creates sounds for the heartbeats, for the collisions, and a background sound. The heartbeat rate depends on the heart speed and all sounds depend on spatial location.

Gisela Nunes is a media artist from Portugal, with a background in design and multimedia art studies, now focused on interactive media art. Her practice explores the object, the device and audience participation to present interactive live experiences. While project themes may be various, real time processing, augmented reality and synthesized sound and images make up the backdrop to her work. In recent years she exhibited at venues as Art & Science 2016 European Digital Art and Science Network (Serbia), Ars Electronica Festival 2015 (Austria), Yicca 2014 Winners Exhibition (Switzerland) and 2012 Guimarães European Capital of Culture (Portugal). Her intention as an artist is to wake up the curator that lives inside ourselves.

Paulo Almeida is an Assistant Professor at the University of Minho, and a researcher at HASLab / INESC TEC. He obtained a PhD degree in Computer Science from Imperial College London in 1998. He researches in the area of distributed systems, namely in causality tracking mechanisms, eventually consistent non-relational databases, fault-tolerant distributed aggregation algorithms, bloom filters, and distributed algorithms in graphs. In recent years the main focus of research has been on replicated data types. A long time ago he devoted to computer graphics, namely image synthesis, and in the last few years he has been interested in digital art.



Labor Neunzehn: Valentina Besegher & Alessandro Massobrio All Sources are Broken – Alemanha | Germany

“All Sources Are Broken” é um projeto de base web desenvolvido por Labor Neunzehn. “ASAB” é um experimento artístico á uma prática colaborativa de re-arquivamento, que se apresenta como um WCMS* de acesso aberto para a investigação do espaço de hipertexto em livros pós-digitais, estimulando estratégias alternativas de leitura e aprendizado e migração offline/online. Ao explorar o texto através de conteúdo multimídia, o site permite uma referência cruzada contextual entre livros, citações e dados online. Desta forma, o “ASAB” visa expandir o conteúdo dos livros e, ao mesmo tempo, acompanhar a obsolescência dos hiperlinks.

“All Sources Are Broken” is an internet-based-project developed by Labor Neunzehn. “ASAB” is both an artistic experiment and a collaborative re-archival practice, which presents itself as an open access WCMS* for the investigation of the hypertext space in post-digital books, encouraging alternative reading and learning strategies, and offline/online migration. By exploring the text through multimedia content, the website enables a contextual cross-referencing between books, citations and online data. This way, “ASAB” aims at expanding books content while keeping track, at the same time, of hyperlinks obsolescence.

* Sistema de Gestão de Conteúdo Web | Web content management system

BIO

Labor Neunzehn é uma dupla de artista e curador envolvidos em um discurso multidisciplinar que inclui cinema expandido, composição musical, publicação e reflexão crítica em arte de mídia; com referência específica à migração dessas linguagens entre o domínio online e offline. Foram curadores do festival Transmediale e, em cooperação com Rhizome, realizaram um workshop sobre arquivamento na web e uma palestra pública sobre preservação digital. Seus trabalhos mais recentes incluem “All Sources Are Broken” – projeto web-based que investiga o espaço de hipertexto em livros pós-digitais, obsolescência de links e práticas criativas de re-arquivamento – a exposição “From Field Recording to Data Sonification in Late Capitalism”, sessões diárias de filmes exibem “Beyond the Surface” e a série de concertos “Cluster”, focada na notação contemporânea e na codificação ao vivo.

Entre outros, o Labor Neunzehn participou do Transmediale Festival of Art and Digital Culture, Respublika! Festival na NeMe Gallery em Chipre, Libros Mutantes Madrid Art Book Fair, Arctic Moving Image and Film Festival, Isadora Werkstatt at Uferstudios in Berlin, OFFF Festival em Barcelona, European Media Art Festival em Osnabrück, Issue Project Room em NYC, Cartes Flux em Espoo, Finlândia; Oslo Screen Festival, Mir Festival em Atenas, Simultan Festival em Timisoara, Romênia; Gaudeamus Muziekweek.

O Labor Neunzehn é dirigido por **Valentina Besegher** e **Alessandro Massobrio** e baseado no espaço do projeto homônimo em Berlim desde 2015.

Labor Neunzehn is an artist and curator duo engaged in a multidisciplinary discourse that involves expanded cinema, music composition, publishing, and critical reflection in media art, with a specific reference to the migration of these languages between the online and the offline domain. They recently curated for Transmediale festival and in cooperation with Rhizome a web archiving workshop and a public talk about digital preservation. Most recent works include “All Sources Are Broken” – an internet-based project that investigates the hypertext space in post-digital books, links obsolescence and creative re-archival practices – the exhibition “From Field Recording to Data Sonification in Late Capitalism”, the daily film screenings exhibit “Beyond the Surface”, and the concert series “Cluster”, focused on contemporary notation and live coding.

Among others, Labor Neunzehn has participated at Transmediale Festival of Art and Digital Culture, Respublika! Festival at NeMe Gallery in Cyprus, Libros Mutantes Madrid Art Book Fair, Arctic Moving Image and Film Festival, Isadora Werkstatt at Uferstudios in Berlin, OFFF Festival in Barcelona, European Media Art Festival in Osnabrück, Issue Project Room in NYC, Cartes Flux in Espoo Finland, Oslo Screen Festival, Mir Festival in Athens, Simultan Festival in Timisoara Romania, Gaudeamus Muziekweek.

Labor Neunzehn is run by **Valentina Besegher** and **Alessandro Massobrio**, and based in the homonym project space in Berlin since 2015.



Liliana Farber – Blue Vessel Estados Unidos | United States

“Blue Vessel” é um aplicativo mobile que cria uma delineada experiência de navegação de conhecimento e histórias de conquista e sobrevivência. Hospedado em um servidor localizado num navio sem bandeira, à deriva em águas internacionais, o aplicativo convida os usuários a escrever mensagens anônimas selecionando palavras exclusivamente do livro “Robinson Crusoe”, de Daniel Defoe. A mensagem escrita torna-se então uma URL a ser encontrada por acaso por um espectador desavisado ou nunca encontrada. Como uma “mensagem em garrafa” contemporânea, as palavras são enviadas com a esperança de serem encontradas; é dentro dessa periferia que o ato de enviar informações torna-se fútil e as questões de serem lidas ou nunca lidas ficam em estado de limbo. Além disso, o usuário pode aprender habilidades de sobrevivência de links de sites em um navegador que se decompõe a cada movimento de rolagem. Embora os links ainda estejam ativos e acessíveis, as letras na tela flutuam e esbarram umas nas outras, tornando-se ilegíveis.

Se nossas confissões mais profundas são influenciadas por algoritmos de aprendizado da máquina, sugestões de palavras ou aventuras são adiadas devido à pesquisa labiríntica sem fim, o mundo virtual remodelando nosso relacionamento com o real. Sentimentos de desconexões, até mesmo frustração entre os usuários, são recursos usados pela artista para destacar os sistemas de informação e o poder de suas interfaces. Neste trabalho, Farber leva o usuário em uma viagem através dos espaços invisíveis das comunicações digitais. Através do redesenho dos recursos conhecidos de um aplicativo móvel, a Blue Vessel usa as tecnologias do smartphone como agentes ativos nas interações de URL e IRL, explorando novas formas de colonialismo na era da Internet.

BIO

Liliana Farber é artista visual nascida em 1983 em Montevidéu, Uruguai. Reside e trabalha em Nova York. Farber cursa Mestrado em Belas Artes na Parsons; completou Pós-Graduação em Belas Artes na Hamidrasha School of Art, Beit Berl College [Israel]. É Bacharel em Design Gráfico pela Universidade O.R.T em Montevidéu. Premiada com o Network Culture Award do Stuttgarter Filmwinter Festival, prêmio Arte e Tecnologia da Prefeitura de Montevidéu e o Prêmio Excelência em Arte do Ministério de Imigração e Absorção de Israel. Participou de inúmeras exposições ao redor do mundo, incluindo: Ars Electronica Festival na Áustria, WRO Media Art Biennale na Polônia, FILE Festival no Brasil, Ex-Teresa Art Center no México, Museu Nacional de Artes Visuais e Museu Zorrilla no Uruguai, MECA Mediterráneo Centro Artístico na Espanha, Museu Nacional de Belas Artes no Chile, entre outros.

“Blue Vessel” is a mobile web app that creates a delineated experience of browsing knowledge and writing stories of conquest and survival. Hosted on a server located on a flagless ship, drifting on international waters, the app invites users to write anonymous web messages by selecting words solely from the book ‘Robinson Crusoe’ by Daniel Defoe. The written message then becomes a URL, to be found by chance by an unsuspecting viewer, or never found at all. Like a contemporary ‘message in a bottle’, the words are sent with hope of being discovered; it is within this periphery that the act of submitting information becomes futile, and where questions of being seen or never seen at all lie in a state of limbo. The user can also learn survival skills from website links in a browser that decomposes with each scroll movement. Although the links are still active and accessible, the letters on the screen float and bump into each other, ultimately becoming unreadable.

Whether our deepest confessions are influenced by machine learning algorithms & words suggestions, or adventures are postponed for endless labyrinthine research, the virtual world is reshaping our relationship to the real one. Sentiments of disconnections, even frustration among the users, are coins used by the artist to highlight the information systems, and the power of their interfaces. In this work, Farber takes the user on a voyage across the unseen spaces of digital communications. Through the redesign of the familiar features of a mobile app, Blue Vessel uses smartphone technologies as active agents in URL and IRL interactions, exploring new forms of Colonialism in the Internet era.

Liliana Farber is a visual artist born 1983 in Montevideo, Uruguay, currently living and working in New York. Farber is a MFA student at Parsons Fine Arts; previously she completed the Postgraduate Fine Art Studies at the Hamidrasha School of Art, Beit Berl College [Israel], and holds a B.A in Graphic Design from O.R.T University in Montevideo. Farber had received the Network Culture Award from Stuttgarter Filmwinter Festival, the Art and Technology Award from the Montevideo City Hall and an Excellency in Art Award from the Israel Ministry of Immigration and Absorption. She participated in numerous exhibitions around the world, including: Ars Electronica Festival in Austria, WRO Media Art Biennale in Poland, FILE Festival in Brazil, Ex-Teresa Art Center in Mexico, The National Museum of Visual Arts and Zorrilla Museum in Uruguay, MECA Mediterráneo Centro Artístico in Spain, National Museum of Fine Arts in Chile and more.



Nathalie Lawhead
Everything is going to be OK
Estados Unidos | United States

“Everything is going to be OK” é uma coleção de experiências de vida. Um zine interativo que explora visões alternativas de poder do ponto de vista de um sobrevivente. É um comentário sobre a luta. O foco é principalmente levar o humor a “tempos sombrios”. Oferece diferentes perspectivas sobre o que significa viver com coisas como o Transtorno de Stress Pós-Traumático (TEPT).

O tema subjacente é que você é normal devido às suas imperfeições e modo de lidar com elas. Você é o herói na história da sua vida e tem todo o direito de se orgulhar. O objetivo é perder a vergonha de falar sobre estas coisas.

“Everything is going to be OK” is a collection of life experiences. It is an interactive zine exploring alternative views of power from a survivor’s standpoint, and is a commentary on struggle. The focus is largely on bringing humor into “dark times”. It offers different perspectives on what it means to live with things like PTSD.

The underlying theme is that you are normal for your imperfections, and the way you cope. You are the hero in the story of your life, and you have every right to be proud. The goal is to strip the shame out of talking about things like this.

BIO

Nathalie Lawhead (aka **alienmelon**) faz arte interativa que algumas pessoas chamam de games. Começou como net-artista no final dos anos 90, início dos anos 2000, e têm feito arte digital experimental desde então.

Nathalie Lawhead (aka **alienmelon**) makes interactive art that some people call games. They started as a net-artist in the late 90’s, early 00’s, and have been making experimental digital art ever since.

Oswaldo Cibils
Tres Projectos Internet
Itália | Italy

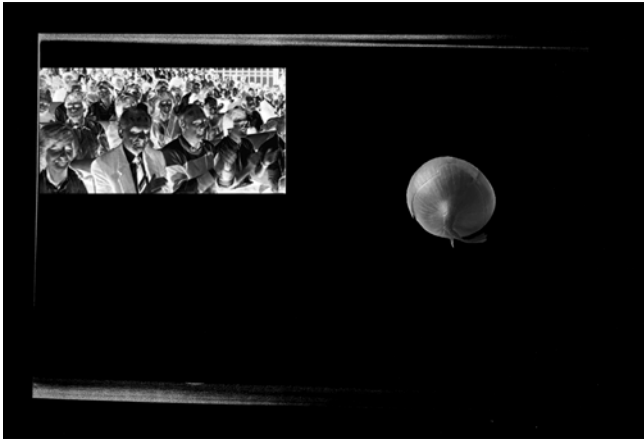
“soundart40gibbermodulations”, “con bordes rojos con movimientos con ruidos” e “Poemas visuales de John M. Bennett con movimientos con ruidos con combinaciones” são três projetos de internet em arte sonora e videoarte de Oswaldo Cibils; realizados através do processamento de gravações de campo e texto com codificação JavaScript Gibber e Flocking especializada.

Oswaldo Cibils’ three internet soundart and visualart projects “soundart-40gibbermodulations”, “con bordes rojos con movimientos con ruidos” and “Poemas visuales de John M. Bennett con movimientos con ruidos con combinaciones” were produced by processing field recordings and text using Gibber and Flocking specialized JavaScript coding.

BIO

Oswaldo Cibils, 1961. Artista nascido em Montevideu, Uruguai. Vive em Trento, Itália, e Barcelona, Espanha. Suas obras se orientam principalmente entre desenho, arte sonora, videoarte e o desenvolvimento de ideias experimentais.

Oswaldo Cibils [1961] was born in Montevideo, Uruguay. He now divides his time between Trento, Italy and Barcelona, Spain. He works mainly with drawing, soundart, and videoart, pursuing his experimental ideas.



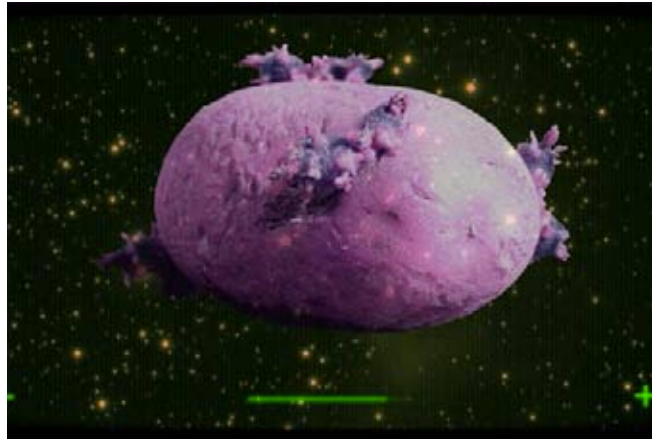
Vera Sebert
Honororium
Áustria | Austria

Em redes e espaços digitais, a fama é apenas mídia encenada, que não precisa mais referenciar qualquer tipo de desempenho excelente. “Honororium” é uma colagem digital que combina interativamente duas animações GIF em loop. Uma narrativa absurda é construída sobre a multidão que aplaude, justaposta por uma cebola rotativa, expondo assim a construção medial da fama.

In digital networks and spaces fame is merely staged media, which no longer needs to reference any kind of excellent performance. “Honororium” is a digital collage that interactively combines two looped GIF animations. An absurd narrative is built on the applauding crowd, which is juxtaposed by a rotating onion, thus exposing the medial construction of fame.

BIO

Vera Sebert * 1987. 2007-2015 Belas Artes na Escola Superior de Artes de Braunschweig e Academia de Artes de Viena. Formada pela Meisterschülerin (Belas Artes). 2015 Linguagens Artísticas na Universidade de Artes Aplicadas de Viena, DAAD Erasmus+Bolsa de Graduação. 2017 Artista Residente na Künstlerdorf Schöppingen [DE]. 2018 Bolsa em Literatura da Hannsman-Poethen [DE]. Artista em Residência na Styria [AT]. Obras na fronteira entre mídia visual, linguagem, cinema e programas de computador.

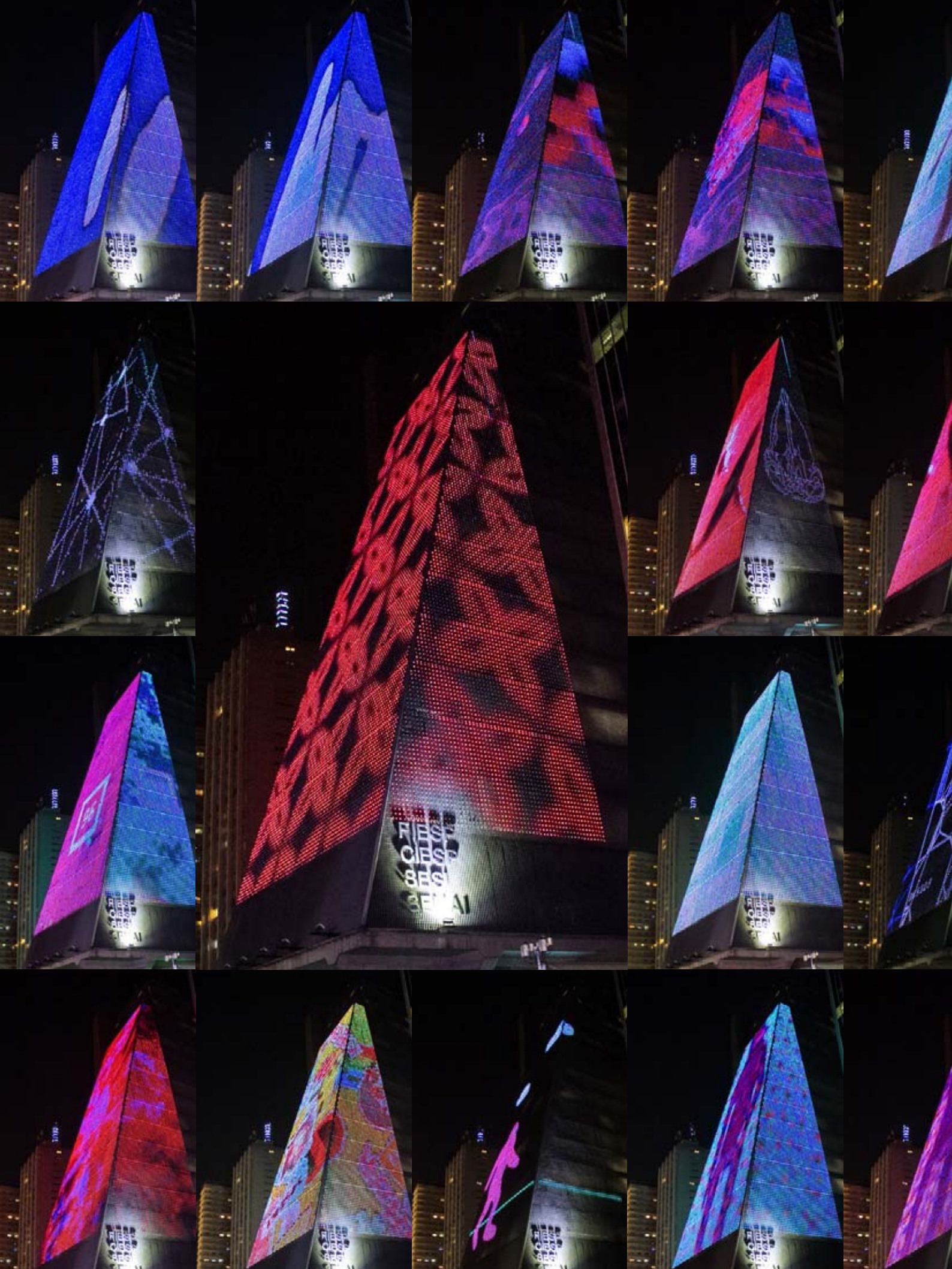


Vera Sebert
Potatorium
Áustria | Austria

O “Potatorium” é um projeto web interativo para pesquisas sobre batatas contemporâneas no espaço digital.

The “Potatorium” is an interactive web-project for research on contemporary potatoes in digital space.

Vera Sebert * 1987. 2007-2015 Fine Arts at University of Fine Arts Braunschweig and Academy of Fine Arts Vienna. Final Degree Meisterschülerin Fine Arts. 2015 Language Arts at University of Applied Arts Vienna, DAAD Erasmus+Scholarship for Graduates. 2017 Artist in Residency at Künstlerdorf Schöppingen [DE]. 2018 Hannsman-Poethen Grant for Literature [DE], Styria Artist-in-Residency [AT]. Arts Works in border areas between visual media, language, film and computer programs.





FILE LED Show

FILE LED Show 2018

Combate e colaboração

Segundo a termodinâmica, o universo caminha rumo à entropia. Os seres vivos se encontram entre a organização e a desorganização de moléculas, com tendência à desordem. Entre as estratégias criadas para combater essa tendência estão os aparelhos produtores de imagens técnicas, como o aparelho fotográfico, cinematográfico e os computadores. Esses aparelhos são programados para tornarem visíveis situações pouco prováveis do ponto de vista do universo, já que criam imagens – que se caracterizam como informação – em oposição à situação mais provável, a tendência à desinformação (entropia).

Contudo, ao mesmo tempo em que produzem imagens pouco prováveis do ponto de vista do universo, tais aparelhos configuram imagens mais prováveis do seu ponto de vista. Vilém Flusser traz à luz essa contradição inerente às imagens técnicas (fotografia, cinema, vídeo e imagens computadorizadas) e afirma que o desafio consiste em realizar imagens pouco prováveis do ponto de vista dos aparelhos que as produzem. Em outros termos, o que está em jogo é a “deliberação no interior dos programas”.

É possível atualizar esse pensamento nos dias atuais, considerando os computadores e algoritmos. Os diversos programas informáticos combatem a tendência à entropia ao propiciarem a produção de diversos “objetos digitais” (informação), mas colaboram com essa tendência ao agirem de forma análoga, isto é, ao encaminharem-se rumo ao provável. Há, portanto, uma relação de colaboração e combate entre os aparelhos que produzem imagens técnicas e a tendência universal da entropia. O combate implica a criação de informação. A colaboração

resulta de uma analogia com a tendência a situações mais prováveis do ponto de vista dos aparelhos e seus programas.

A mostra “Combate e colaboração”, que compõe o FILE LED Show 2018, visa compreender nossa relação com os diversos programas existentes. Exibe seis obras que abordam questões que permeiam sistemas digitais, tais como suas estruturas subjacentes e a capacidade de produzir padrões, variações e restaurações. A autonomia desses sistemas pode ser entendida como metáfora para a nossa liberdade de ação relativa aos diversos aparelhos e programas técnicos, políticos e culturais. Ainda que exista um risco iminente de colaboração indireta, é preciso contrapô-los por meio de variações e experimentações que efetuam movimentos de resistência em “situações menos prováveis”.

A exposição ainda apresenta três mostras resultantes de parcerias com centros internacionais de formação de jovens artistas na Galeria de Arte Digital do Sesi: o Departamento de Artes Digitais do Instituto Pratt, de Nova York, a Universidade Americana de Sharjah e a Universidade de Nova York Abu Dhabi. Essas iniciativas visam consolidar o espaço expositivo do festival como uma plataforma de experimentação aberta a artistas emergentes. Ao todo, as quatro mostras reúnem 25 obras de artistas brasileiros e estrangeiros.

Na Galeria de Arte do Sesi, o FILE LED Show 2018 também exhibe seu arquivo de videoarte, constituído nos três últimos anos, em uma instalação produzida por Felix Beck e Barkin Simsek, da Universidade de Nova York Abu Dhabi.

Fernanda Almeida
Curadora do FILE LED Show 2018

FILE LED Show 2018

Combat and Collaboration

According to the Laws of Thermodynamics, the universe is moving towards a state of maximum entropy. Living beings are positioned somewhere between the organization and the disorganization of molecules, with a tendency towards disorder. Devices which produce images, such as the camera, the film camera, and the computer fight against this tendency. These devices are intended to make visible situations which are unlikely from the point of view of the universe, since they create images – which are ordered information – in opposition to the more likely situation – the universal tendency to disinformation (increased entropy).

However, at the same time that they produce images which are unlikely from the point of view of the universe, such devices create images that are more likely from the point of view of the device itself. Vilém Flusser shines a light on the contradiction inherent in such technical images as photographs, film, video and computer scans and takes on the challenge to produce images that are unlikely from the point of view of the devices that produce them. In other words, what is at stake is the “determination within the programs”.

Such thinking can be revisited nowadays, where computers and algorithms are ever present. Software fights the tendency to increased entropy by supporting the production of various “digital objects” (i.e. information) but collaborate with this tendency to act in an analogous way, i.e. in moving towards the probable. There is, therefore, a relationship of collaboration and combat between the devices that produce images and the universal tendency towards increased entropy. Combat implies the creation of information.

Collaboration is the result of an analogy with the tendency to situations that are more likely from the point of view of the device and its programs.

The exhibition “Combat and Collaboration”, which forms part of the FILE LED Show 2018, is intended to aid our understanding of our relationship with the various existing programs. It includes six works that address issues that permeate digital systems, such as their underlying structures and the ability to produce standards, variations and points of restoration. The autonomy of these systems can be understood as a metaphor for our freedom of action concerning various devices and technical, political and cultural programmes. Even if there is an imminent risk of indirect collaboration, it is necessary to align them by means of variations and experiments that support resistance movements in “situations less likely.”

The show also presents three exhibitions in the SESI Digital Arts Gallery which result from partnerships with international centers dedicated to training young artists: the Department of Digital Arts of the Pratt Institute, New York, the American University of Sharjah, and the Abu Dhabi Campus of the University of New York. These initiatives are aimed at to facilitate the use of the festival’s exhibition space as a platform for experimentation open to emerging artists. The four exhibitions present 25 works by Brazilian and foreign artists.

The FILE LED Show 2018 in the SESI Art Gallery also presents its collection of video art, which has been put together over the last three years. Elements of the collection are included in an installation by Felix Beck and Barkin Simsek, of New York University Abu Dhabi.

Fernanda Almeida
Curator of the FILE LED Show 2018



Emiliano Zucchini – Void Form
Itália | Italy

Na web e na computação gráfica, o vazio é representado por um padrão xadrez branco e cinza. Este tabuleiro de xadrez está na base de toda imagem digital, escondido atrás de cada pixel. Nesta animação hipnótica, o vazio tenta redescobrir a forma em si.

In web and computer graphics the void is represented with a white and gray chess pattern. This chessboard is at the base of every digital image, it is hidden behind every pixel. In this hypnotic animation, this void tries to re-discover the form in itself.

Frê Vidovix – Float
Brasil | Brazil

“Float” é uma animação baseada em algoritmos e loops áudio/visuais independentes. Esses loops criam uma variação decimal e combinações únicas em cada repetição. Dessa maneira, relembra conceitos que desafiam nosso entendimento perante a vida.

“Float” is an animation based on algorithms and independent audio/visual loops. These loops create a decimal variation and unique intersections at every repeat. This way it remembers concepts that challenge our understanding of life.



Jeremy Oury: Studio Echelon Mapping
SkyLark – França | France

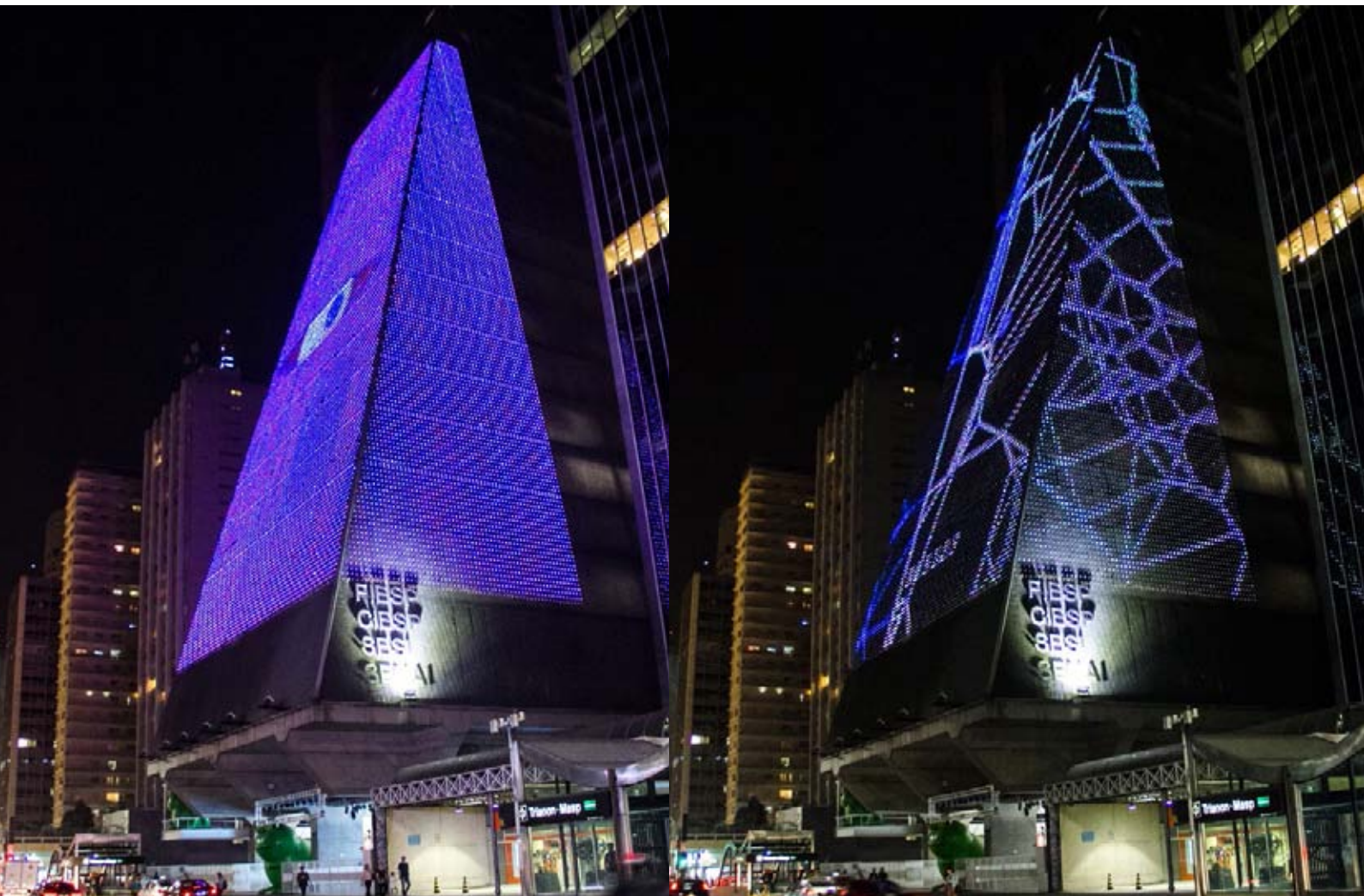
“SkyLark” é uma experiência audiovisual sobre padrão geométrico, efeito moiré e movimentos produzidos por fórmulas matemáticas. Inicia com a forma mais simples: o ponto. Evolui em linhas, depois em figuras mais complexas que são perturbadas por padrões de interferências maiores. Neste mundo permanente e gerado, o espectador – como os pássaros “skylark” – tem a sensação de escapar de múltiplas cadeias opressivas, túneis e variações lineares de convoluções.

“SkyLark” is an audiovisual experience about geometric pattern, moiré effect and movements produce by mathematics formulas. It starts with the simplest form: the dot. It evolves in lines, then in more complex figures that are disturbed by larges interferences patterns. In this permanent generated world, the viewer – like the “skylark” birds – has the sensation to escape of the multiple oppressive jails, tunnels and linear variations of convolutions.

Lucas Morais – Lugares do Invisível
(Anna’s Hummingbird) – Brasil | Brazil

Esta obra surge da ideia de criar uma infinidade de pássaros-digitais que se movimentam por sensibilidade aos sons urbanos. Esses sons modificam as suas imagens e cores, criando borrões e manchas coloridas nas suas formas gráficas.

This work comes from the idea of creating a multitude of digital birds that moves by sensing the urban sounds. These sounds modify images and colours, creating blurs and colored shadows in their graphic forms.



Maxime Archambault
System Restore 2.0
Canadá | Canada

"Systems Restore" trata da capacidade de um sistema digital de se auto-reparar. Como seres humanos, buscamos facilitar a vida com dispositivos digitais, dando-lhes mais e mais responsabilidade. Ao mesmo tempo, tememos o momento em que eles não mais precisarão de nós (terminator, 2001 space odyssey...).

"Systems Restore" talks about the capacity of a digital system to repair itself. As humans, we want to facilitate our lives with digital devices giving them more and more responsibility. At the same time, we fear the moment when they will no longer need us (terminator, 2001 space odyssey...).

Void: Yusuf Emre Kucur, Selay Karas, Bahadir Dagdelen, Gokhan Dogan & Kerem Akgün
Abysmal – Turquia | Turkey

"Abysmal" mostra principalmente as transformações "ocultas" que ocorrem em uma rede: soma e multiplicação de coisas, adicionando algumas não-linearidades, criando estruturas básicas comuns, padrões dentro de dados. Cria funções altamente não-lineares que mapeiam o "desconhecimento" para o "conhecimento".

"Abysmal" mostly shows the 'hidden' transformations happening in a network: summing and multiplying things, adding some non-linearities, creating common basic structures, patterns inside data. It creates highly non-linear functions that map 'un-knowledge' to 'knowledge'.

Arquipélagos

No romance “O Alienista” (1882), de Machado de Assis, um talentoso e ambicioso cientista chamado Simão Bacamarte abre o primeiro manicômio de uma pequena cidade do interior. Tentando descobrir a raiz de toda a anormalidade humana, Bacamarte, numa frase célebre, diz: *‘A loucura, objeto dos meus estudos, era até agora uma ilha perdida no oceano da razão; começo a suspeitar que é um continente.’*¹ O manicômio logo ultrapassa sua capacidade, conforme seu dedicado médico diagnostica comportamentos irracionais como sinais inequívocos de loucura.

140 anos mais tarde, época em que temos dificuldade para definir o que é verdade, essa estória ainda ecoa. A cultura em rede destruiu por completo a definição de “normal”, mas o impulso para o controle autoritário ainda está presente em todo o mundo. A teoria econômica comportamental revela a irracionalidade no centro da tomada de decisão humana; no entanto, as ideias fundamentais da economia ainda precisam de um mítico “homo economicus” que toma todas as decisões de forma racional. Cientistas e tecnólogos ambiciosos fazem descobertas interessantes, mas parece haver pouco tempo para perguntar se nós “deveríamos” estar fazendo coisas como submeter a vida das pessoas a algoritmos, ou desenvolver a inteligência artificial sobre-humana.

Os alunos participantes da edição deste ano do FILE LED Show têm idade em torno de 20 anos. Esses alunos têm visão perspicaz sobre como o futuro pode ser, mesmo que o passado seja um tanto confuso. Eles não tentam apenas descobrir o “como” fazer – fazer arte com códigos, desenvolver voz artística, mudar o mundo – eles se perguntam “por quê”. Vêem um pixel em uma tela e sabem que há uma obrigação implícita de mistério a ser desbloqueado, algum universo por trás do que lhes é apresentado. Certamente são loucos e isso é uma coisa fantástica.

Meus agradecimentos à Fernanda Almeida e a todos os organizadores do FILE por propor esta colaboração com o Pratt Institute DDA.

Blake Marques Carrington
Professor Adjunto de Artes Interativas
Pratt Institute DDA (Departamento de Artes Digitais)

¹ *“till now, madness has been thought a small island in an ocean of sanity. I am beginning to suspect that it is not an island at all but a continent”*. Tradução para o inglês de William L. Grossman, extraída da Melville House Publishing 2012 edition.

Pratt Institute DDA (Department of Digital Arts)

Archipelagos

In Machado de Assis' 1882 novella "The Alienist", a talented and ambitious scientist named Simão Bacamarte opens the first insane asylum in a small rural town. Attempting to discover the root of all human abnormality, Bacamarte famously says: *'till now, madness has been thought a small island in an ocean of sanity. I am beginning to suspect that it is not an island at all but a continent.'*¹ The asylum soon fills beyond capacity as the earnest doctor diagnoses the citizens' irrational behaviors as sure signs of madness.

140 years later, in an era struggling to define truth, the story still resonates. Networked culture has destroyed the top-down definitions of "normal", yet the impulse toward authoritarian control is still present in the world. Behavioral economic theory reveals irrationality at the core of human decision-making; however, the foundational ideas of economics still require a mythical "homo economicus" that makes all decisions rationally. Ambitious scientists and technologists make exciting breakthroughs, yet there seems little time to ask if we "should" be doing things like subjecting people's lives to algorithms, or developing superhuman artificial intelligence.

The students participating in this year's FILE LED Show are all around the age of 20. They have a keen vision for what the future might be like, even if the past is a little fuzzy. They are not only trying to figure out "how" to do something – make art with code, develop an artistic voice, change the world – they are asking themselves the "why" questions as well. They see a pixel on a screen and know there's an implicit mystery to be unlocked there, some universe behind what's presented. They are surely mad and that's a great thing.

Many thanks to Fernanda Almeida and all the FILE organizers for proposing this collaboration with Pratt Institute DDA.

Blake Marques Carrington
Asst. Professor of Interactive Arts
Pratt Institute DDA (Department of Digital Arts)

¹ *"A loucura, objeto dos meus estudos, era até agora uma ilha perdida no oceano da razão; começo a suspeitar que é um continente."* English translation by William L. Grossman, taken from Melville House Publishing 2012 edition.



Blake Marques Carrington
The Year We Make Contact
Estados Unidos | United States

“The Year We Make Contact” é gerado por uma gravação de áudio de uma sessão de psicanálise. Usando um sistema de software personalizado, o artista desenha com os pixels de som de maneira à criar padrões subjetivos de arquitetura, cosmos e geologia. Pontos vermelhos enviam mensagens codificadas entre si: “ABRIR e FECHAR”.

“The Year We Make Contact” is generated by an audio recording of a psychoanalysis session. Using a custom software system, the artist draws with the sound pixels in ways that create subjective patterns of architecture, cosmos and geology. Red dots send encoded messages to each other: “OPEN” and “CLOSE”.



Holly Adams & Anthony Caveies
Space Travel is for Losers
Estados Unidos | United States

Enquanto a humanidade empurra as fronteiras do universo conhecido, a realidade objetiva desaparece. “Space Travel is for Losers” leva o espectador a uma viagem ao desconhecido onde a fisicalidade se dissolve com o tempo. A perspectiva da grande descoberta nos leva a continuar procurando, mesmo que não tenhamos certeza se o outro lado traz consolo ou perigo.

As humanity pushes the boundaries of the known universe, objective reality fades. “Space Travel is for Losers” takes the viewer on a journey into the unknown, where physicality dissolves with time. The prospect of grand discovery pushes us to keep searching, even if we are unsure if the other side brings solace or danger.



Jo-Ann Arosemena
Rooting Reflex
Panamá | Panama

A língua produz uma impressão única, carrega informações biométricas e é nosso primeiro site de descoberta, quando crianças começamos a explorar o mundo através da boca. Dentro de “Rooting Reflex” uso minha língua para imitar os gestos hápticos usados na manipulação de telas. Gerando uma exploração pública da intimidade digital através da experiência digital.

The tongue produces a unique print, carries biometric info and is our first site of discovery, as infants we begin to explore the world through our mouths. Within “Rooting Reflex” I use my tongue to imitate the haptic gestures used to manipulate screens. Generating a public exploration of digital intimacy through the digital experience.

Josh Mitchell & Sofia Pardillo
Octopus
Estados Unidos | United States

“Octopus” é um vídeo de performance moderna em 3D. Usando a tecnologia de captura de movimento em um programa 3D, os movimentos de uma dançarina foram capturados e reencenados por um boneco. Como pano de fundo, um vídeo de código generativo inspirado no mecanismo da pele que permite que os cefalópodes (polvos, chocos, etc.) se camuflam no ambiente.

“Octopus” is a funky 3D performance video. Using motion-capture technology in a 3D program, a dancer’s motions were captured and reenacted by a puppet model. The backdrop is a generative code video inspired by the skin mechanism that allows cephalopods (octopuses, cuttlefish, etc.) to camouflage into their environment.



Karl Munstedt
Garden of Bigfoot
Estados Unidos | United States

“Garden of Bigfoot” é uma animação em looping que mostra um Pé-grande solitário caminhando por uma paisagem e consumindo plantas que surgem ao longo do caminho. Situado em Queertopia, o trabalho oferece uma janela para uma utopia futura em que as toxinas endócrinas desreguladoras transformaram a vida, criando um mundo que é tanto pós-humano quanto pós-gênero.

“Garden of Bigfoot” is a looping animation that shows a solitary Bigfoot walking around a landscape and consuming plants that come up along the way. Set in Queertopia, the work provides a window into a future utopia in which endocrine disrupting toxins have transformed life, creating a world that is both post-human and post-gender.

Lauren Dimaya, Krystal Li & Heidi Cordero-Arias
Every Time the Stars Align
Estados Unidos | United States

“Every Time the Stars Align” funde diferentes elementos naturais de cristais, plasma e flores em um ambiente de lâmpada de lava. Cristais vermelhos congelam com bordas rígidas e descongelam em clima relaxante. O líquido do plasma sobe e desce refletindo uma qualidade semelhante à lava. Flores flutuam entre um espectro de cor que simboliza afeições humanas intensas. Contraditando e unindo espaços planos e profundos, os três elementos compõem e se decompõem.

“Every Time the Stars Align” fuses different natural elements of crystals, plasma and flowers in a lava lamp environment. Red crystals freeze with rigid edges and thaws into a relaxing mood. Plasma liquid rises and falls reflecting a lava-like quality. Flowers fluctuate between a spectrum of color symbolizing intense human affections. Contradicting and uniting flat and deep spaces, the three elements compose and decompose.



Naeem Murdic & Jared Lynch
Light Body
Estados Unidos | United States

Luz é informação. “Light Body” é uma colaboração em vídeo entre Jared Lynch e Naeem Murdic. Conduz o espectador a uma jornada espiritual através do eu. Uma figura ascende a paisagens sobrenaturais, cheias de luz e cor, onde a luz interior dizima todas as tensões do mundo. A peça traz noções de luz interior, onde o ego se dissolve e a paz reina.

Light is information. “Light Body” is video collaboration between Jared Lynch and Naeem Murdic which takes the viewer on a spiritual journey through the self. A figure ascends into otherworldly landscapes filled with light and color, where inner light decimates all worldly tensions. The piece brings up notions of the light within, where ego dissolves and peace reigns.

Tess Adams & Michael Lee
Big Yellow Laptop
Estados Unidos | United States

Em “Big Yellow Laptop”, uma série de adesivos originais é colocada nos três lados de um prédio, destacando a qualidade da superfície da fachada. Os adesivos parodiam aqueles encontrados em laptops e paredes de banheiros, desenhando um contraste entre esses espaços e o espaço público do prédio.

In “Big Yellow Laptop” a series of original stickers are placed on three sides of a building, highlighting the surface quality of the facade. The stickers parody those found on laptops and bathroom walls, drawing a contrast between those spaces and the public space of the building.

Uma Linguagem Global

Dois professores de Design iniciaram um projeto compartilhado que, já no segundo ano de trabalho, evoluiu para um programa de uma série de projetos curriculares e extracurriculares envolvendo estudantes e professores das universidades dos Emirados Árabes Unidos Universidade de Nova York Abu Dhabi (NYUAD) e Universidade Americana de Sharjah (AUS). Seu objetivo é apresentar interpretações sobre o tema da 'Linguagem' no FILE LED Show no palco mundial do FILE festival.

A NYUAD é uma das mais conceituadas faculdades de artes liberais do novo centro mundial de aprendizado e cultura em Abu Dhabi, nos Emirados Árabes Unidos. Com mais de mil alunos de mais de 80 países e mais de 110 nacionalidades, estudar na rede global da NYU significa adquirir uma perspectiva global, verdadeira e ampla. Foi justamente essa perspectiva a responsável por moldar a obra de arte dos alunos naquilo que é: uma visão aberta do mundo, a oportunidade e o otimismo em direção a um futuro global.

A Universidade Americana de Sharjah (AUS) é reconhecida pelo público como líder em excelência acadêmica nos Emirados Árabes Unidos. Fato notável, uma vez que os países do Golfo na última década tornaram-se terreno contestado para universidades internacionais concorrentes. A Faculdade de Arquitetura, Arte e Design (CAAD) é altamente competitiva. Sua composição de alunos representa principalmente a região MENA (Oriente Médio e Norte da África), sendo que somente os mais dedicados avançam nos rigorosos programas de formação.

A respeito do próprio nome do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, a 'Linguagem' está no centro do intercâmbio internacional. Portanto, nesse momento

de mundos super saturados de ruído e fake news, o diálogo entre as culturas parece ser mais importante do que nunca. É um prazer poder contribuir para uma cultura global de respeito e criatividade, com o compartilhamento de interpretações artísticas. Esta coleção de obras, com curadoria para a apresentação no FILE LED Show, é um levantamento do pensamento contemporâneo sobre as semelhanças entre as culturas, além da reflexão sobre como preencher as lacunas entre as formas tradicionais de comunicação verbal e não verbal. O fenômeno do crescimento, do desenvolvimento e da mudança, transformando a linguagem e suas formas de expressão sob o impacto das tecnologias digitais, é inspiração inesgotável para o design e a exploração artística.

É uma grande honra para os participantes apresentar sua ‘Linguagem’ à vibrante e diversificada cidade de São Paulo, tendo o FILE LED Show como local de exibição. Além disso, a exposição apresenta uma parte adicional, a recém-desenvolvida “Instalação de Arquitetura Aumentada” – um modelo arquitetônico com mapeamento de vídeo do prédio da FIESP em pequena escala – incluindo obras de arte de programas passados e presentes. Esperamos que ela sirva como plataforma para testes e desenvolvimento de projetos futuros.

Agradecemos a maravilhosa colaboração da equipe do FILE, em especial a Paula Perissinotto, que viajou pelo mundo para visitar os Emirados Árabes Unidos, apresentando as ideias do FILE festival aos alunos da Universidade de Nova York Abu Dhabi e da Universidade Americana de Sharjah.

Prof. Zlatan Filipovic

Diretor Interino | Departamento de Arte e Design
Faculdade de Arquitetura, Arte e Design
Universidade Americana de Sharjah

e

Prof. Felix Beck

Diretor do Laboratório para
Tecnologias Narrativas e Instalações Espaciais (www.ntsi.info)
Universidade de Nova York Abu Dhabi (www.nyuad.nyu.edu)

American University of Sharjah New York University Abu Dhabi

A Global Language

What started as a shared project between two design Professors grew in its second year into a joined program with a series of curriculum supported as well as extracurricular projects involving students and faculty from the United Arab Emirates universities New York University Abu Dhabi (NYUAD) and American University of Sharjah (AUS) to feature interpretations on the theme of 'Language' at the FILE LED Show on the world-stage of FILE festival.

NYUAD is one of the finest liberal arts colleges in the new world center of learning and culture in Abu Dhabi in the United Arab Emirates. With over 1000 students from over 80 countries and with more than 110 nationalities, to study in NYU's global network means to gain a true and broad global perspective. It is precisely this perspective that formed the students' artwork into what it is: a worldview of openness, opportunity and optimism towards a global future.

The American University of Sharjah (AUS) is recognized by the public as the leading university in terms of academic excellence in the UAE. This is noteworthy since the Gulf states have, in the last decade, become contested ground for competing international universities. The College of Architecture, Art and Design (CAAD) is highly competitive with its student body composition mainly reflects the MENA (Middle East and North Africa) region and only the most dedicated students advance through our rigorous Programs.

In reference to the very title of the Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, 'Language' is at the core of international exchange. Therefore, in the present moment of our worlds oversaturated with noise and fake news, the dialogue between cultures seems to be more important than ever and we are proud to contribute to a global culture of respect and creativity by sharing our artistic interpretations. This collection of works curated for the presentation at the FILE LED Show is a survey of contemporary thoughts on the similarities between cultures as well as contemplation on how to possibly bridge the differences

between traditional forms of verbal and nonverbal communication. The phenomenon of growth, development, change thus morphing of language and its modalities of expression under the impact of digital technologies is a never-ending inspiration for design/artistic exploration.

It is a great honor for every participant to present their 'Language' to the vibrant, richly diverse and exciting location of Sao Paulo and the LED FILE show as the primary venue. In addition to this an inclusive part of the exhibition is the newly developed Augmented Architecture Installation – a small scale architectural model of the FIESP building with projection mapping – that will feature artworks from past and present programs. We hope this will serve as a platform for testing and development for future façade projects.

We are thankful for the wonderful collaboration with the FILE team, and specially to Paula Perissinotto who traveled around the world to visit the United Arab Emirates, to present the ideas behind FILE festival to the students from New York University Abu Dhabi and the American University of Sharjah.

Prof. Zlatan Filipovic

Interim Head | Department of Art and Design
College of Architecture, Art and Design
American University of Sharjah

And

Prof. Felix Beck

Director Lab for Narrative Technologies
and Spatial Installations (www.ntsinfo.com)
New York University Abu Dhabi (www.nyuad.nyu.edu)



Amanda Varghese
The Tale of the Mudras
Índia | India

De histórias de dormir ao folclore compartilhadas entre gerações, o ato de contar histórias é essencial para muitas culturas. Na minha animação, unio duas culturas – brasileira e do sul da Índia – usando Mudras para contar a história do Bumba Meu Boi. Mudras são gestos expressivos de mão que retratam uma história na dança “Bharatanatyam”, enquanto Bumba Meu Boi simboliza a rica história das lendas do Brasil e da dança como uma forma comunicativa.

From bedtime stories to folklore shared amongst generations, storytelling is integral to many cultures. In my animation I unite two cultures – Brazilian and Southern Indian – by using Mudras to tell the tale of Bumba Meu Boi. Mudras are expressive hand gestures that depict a story in “Bharatanatyam” dance, while Bumba Meu Boi symbolizes Brazil’s rich history of tales and of dance as a communicative form.

Aysha Abulfateh & Shahd Ramahi
Follow the Beat
Bahrein & Jordânia | Bahrain & Jordan

A dança desempenha um papel imenso na vida dos seres humanos em todo o mundo. A dança tradicional brasileira do Carimbo é uma dança local que reflete a energia da vida. Da mesma forma, Dabka é uma dança popular árabe realizada em ocasiões especiais como casamentos e outras celebrações da cultura árabe. Ambas as danças utilizam instrumentos semelhantes. Tambores marcam o ritmo rápido e o sapateado energético segue batidas vigorosas estabelecendo assim uma conexão entre as duas culturas.

Dance plays a significant role in lives around the world. The Brazilian traditional dance, the Carimbo, reflects the energy of life. In Arabic culture, Dabka is a dance performed at special occasions such as weddings. Both dances utilize similar instruments, a fast drum beat, and energetic footwork.



Jinan Zughayar & Mahmoud Alkhateeb – Optical Dancing – Estado da Palestina & Arábia Saudita | State of Palestine & Kingdom of Saudi Arabia

O movimento da Op Art iniciou-se nos anos 60. Lança mão de formas geométricas para criar ilusões. Em “Optical Dancing”, utilizamos as linhas que compõem a estrutura e o enquadramento do edifício para ilustrar uma dança brasileira. Essas linhas criam ondas dinâmicas que sobem e descem para dar a ilusão de um corpo dançante.

The Op art movement began in the 60's and uses geometric shapes in order to create illusions. In “Optical Dancing”, we used the lines composing the structure and framework of the building to illustrate a Brazilian dance. These lines create dynamic waves that rise and fall to give the illusion of the dancing body.

Mariam Akbar & Yasmin Salama – Harmony in Movement (تالوج) – Bahrein & Estado da Palestina | Bahrain & State of Palestine

A dança transcende a linguagem e as fronteiras. O samba é energético e colorido, simbolizando a cultura do Brasil. De modo similar, a dança do ventre árabe depende de sons energéticos semelhantes, batidas fortes e é praticada amplamente no Oriente Médio. Unindo essas duas danças, juntamente com a representação dos elementos da música e do ritmo, sobrepomos a cultura árabe e brasileira, sugerindo assim uma harmonia entre elas.

Dance transcends language and borders. Samba is energetic and colorful symbolizing the culture of Brazil. In a similar way, Arab belly dancing relies on similar energetic sounds, strong beats and is practiced widely across the entire Middle East. Bringing these two dances together, along with the representation of the music elements and the rhythm, we overlap both Arab and Brazilian culture, thus suggesting a harmony between the two.



Nada Al Dash & Dina Al Khatib
Tessellation Expression
Egito & Jordânia | Egyptian & Jordanian

Tesselação é a arte de recobrir uma superfície usando formas geométricas. Cada forma, em seguida, continua a criar outras formas que ficam sobrepostas umas sobre as outras. De certa forma, é como falar. A forma é uma metáfora para a maneira como falamos. Mesmo sendo simples, pode ser interpretada de outras maneiras com base no movimento, da mesma forma que interpretamos a linguagem corporal. As formas se transformam umas nas outras para criar novas formas e cores, deixadas para o espectador descrever.

Tessellation is the art of tilling a surface using geometric shapes. Each shape then continues to create other shapes and they become layered on top of one another, in a way it is sort of like speaking. The shape is a metaphor for the way we speak. Even though it is simple, it may be interpreted in other ways based on its movement like the way we interpret body language. The shapes morph into one another to create other shapes and colors that are left for the viewer to depict.

Raheed Allaf & Mentalla Sayed
Imprint
Arábia Saudita & Egito | Saudi Arabia & Egypt

Nossa geração presenciou a digitalização da comunicação. Elementos da língua árabe e a maneira como ela se expressa evoluíram ao lado das novas tecnologias. É um processo que globaliza a correspondência e, ao mesmo tempo, retira a linguagem de algumas de suas características individuais. Essas mudanças da era digital trazem perdas, mas ao mesmo tempo a conectam ao mundo todo.

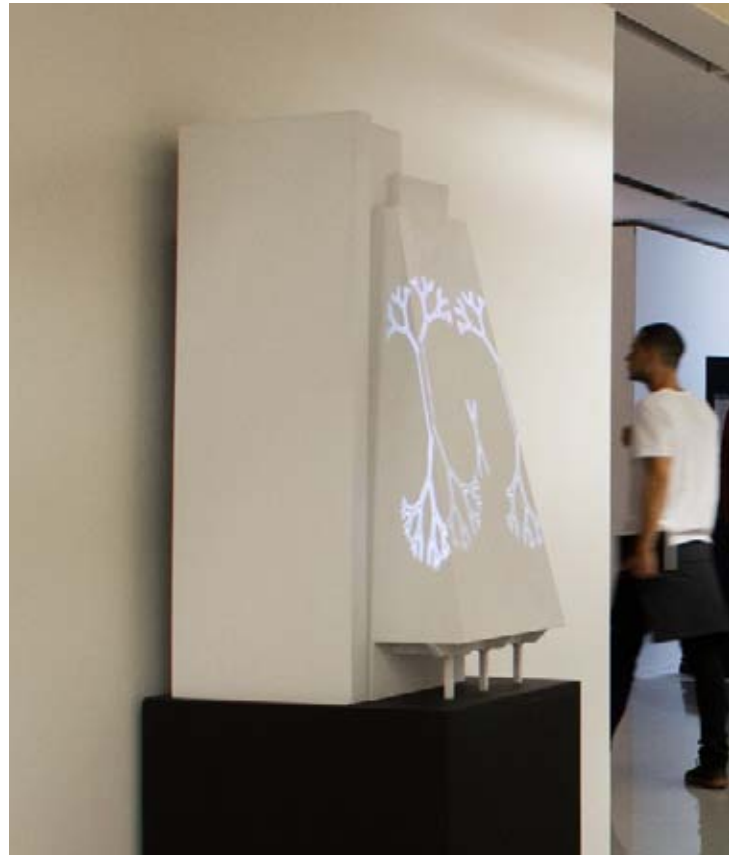
Our generation witnessed the digitization of communication. Elements of the Arabic language, and the way it expresses itself, have evolved alongside new technologies. It is a process that globalizes correspondence, while at the same time strips the language of some of its individual characteristics. These changes of the digital age come with losses, but at the same time connects it to the entire world.



Elena Negoiu
Once Upon a Language
Romênia | Romania

“Once Upon a Language” é uma representação abstrata do desenvolvimento de idiomas no mundo. Explora a formação de grupos de migrantes e as interações entre eles, observando como as línguas começaram a se formar e como conseguiram sobreviver ao longo do tempo. A animação convida o público a refletir sobre como a globalização contribui para o surgimento de certas línguas em todo o mundo, que é também acompanhada pela perda de algumas outras ao longo do tempo.

“Once Upon a Language” is an abstract representation of the development of languages around the world. It explores the formation of groups of migrants and the interactions between them, looking at how languages started to form and how they managed to survive throughout time. The animation invites the public to reflect on how globalization contributes to the rise of certain languages worldwide, which is as well accompanied by the loss of some others throughout time.



Felix Beck & Barkin Simsek – Augmented Architecture Installation – Alemanha & Turquia | Germany and Turkey (Instalação | Installation)

Exibir as animações na fachada de Led do prédio da FIESP-SESI é uma experiência única para todos: para os moradores da cidade serve como um “Super Outdoor” que identifica a localização do FILE Festival, para artistas de mídia se torna uma tela em branco do enorme tamanho de um arranha-céu. Como parte inerente do FILE Festival e da própria exposição, a “Augmented Architecture Installation” dará acesso adicional às obras criadas. Um modelo arquitetônico em pequena escala do prédio da FIESP-SESI será ampliado por meio de projeção. Como tal, a instalação serve como meio para dar acesso aos visitantes a um arquivo de animações criadas para festivais passados, selecionadas por curadoria, e pode servir como plataforma de testes para projetos futuros.

To display animations on the FIESP-SESI building’s led facade is truly a unique experience for everyone involved: for city dwellers it serves as a ‘Super Sign’ that helps to identify the location of FILE Festival, for media artists it becomes a blank canvas in the enormous size of a skyscraper. As inherent part of the FILE Festival and of the exhibition itself the ‘Augmented Architecture Installation’ will give additional access to created artworks. A small scale architectural model of the FIESP-SESI building will be augmented through projection. As such the installation serves as a medium to give visitors access to an archive of former created animations of past festivals, actual curated works, and can serve as a test-bed for future developments.



Augmented Architecture Installation

Lista de Obras | Work List

FILE LED Show 2016 – Videoarte sensorial | Sensorial Videoart

Angella Conte – Sentido Único – Brasil | Brazil
 Das Vegas – STRATA – Suécia & Lituânia | Sweden & Lithuania
 Edu Rabin & Renata de Lélis – Onda – Brasil | Brazil
 Håkan Lidbo – Tightrope – Suécia | Sweden
 Karina Smigla-Bobinski – KALEJDOSKOP – Alemanha | Germany
 Chang Liu & Miao Jing – INFINITE
 China & Estados Unidos | China & United States

FILE LED Show 2017 – Diálogos possíveis | Possible Dialogues

I. Cinema Algoritmo | Algorithm Cinema

Hansi Raber & Andreas Lutz – Daemon
 Áustria & Alemanha | Austria & Germany
 Ouchhhh Studio – Saccade – Turquia | Turkey
 Servando Barreiro – Algo Light – Espanha | Spain

II. Projeto Faces | Faces Project

Adam Pizurny – República Tcheca | Czech Republic

III. Universidade de Nova York Abu Dhabi

New York University Abu Dhabi

Alia Alharmi – Droplet – Dubai
 Ekin Basaran – Evolving Roots – Turquia | Turkey
 Felix Hardmood Beck & Zlatan Filipovic – Crossroads
 Emirados Árabes Unidos | United Arab Emirates
 Harshini J. Karunaratne – Mudança de Dança – Sri Lanka & Peru
 Nahil Ali Memon – Window
 Estados Unidos & Paquistão | United States & Pakistan

FILE LED Show 2018

I. Combate e colaboração | Combat and Collaboration

Emiliano Zucchini – Void Form – Itália | Italy
 Frê Vidovix – Float – Brasil | Brazil
 Jeremy Oury: Studio Echelon Mapping – SkyLark – França | France
 Lucas Moraes – Lugares do Invisível (Anna's Hummingbird)
 Brasil | Brazil
 Maxime Archambault – System Restore 2.0 – Canadá | Canada
 Void: Yusuf Emre Kucur, Selay Karas, Bahadır Dagdelen,
 Gokhan Dogan & Kerem Akgün – Abysmal – Turquia | Turkey

II. Departamento de Artes Digitais do Instituto Pratt

Pratt Institute DDA (Department of Digital Arts)

Blake Marques Carrington – The Year We Make Contact
 Estados Unidos | United States
 Holly Adams & Anthony Cavieles – Space Travel is for Losers
 Estados Unidos | United States
 Jo-Ann Arosemena – Rooting Reflex – Panamá | Panama
 Josh Mitchell & Sofia Pardillo – Octopus
 Estados Unidos | United States
 Karl Munstedt – Garden of Bigfoot – Estados Unidos | United States
 Lauren Dimaya, Krystal Li & Heidy Cordero-Arias
 Every Time the Stars Align – Estados Unidos | United States
 Naeem Murdic & Jared Lynch – Light Body
 Estados Unidos | United States
 Tess Adams & Michael Lee – Big Yellow Laptop
 Estados Unidos | United States

III. Universidade Americana de Sharjah | American University of Sharjah

Amanda Varghese – The Tale of the Mudras – Índia | India
 Aysha Abulfateh & Shahd Ramahi – Follow the Beat
 Jordânia & Bahrein | Jordan & Bahrain
 Jinan Zughayar & Mahmoud Alkhateeb – Optical Dancing
 Estado da Palestina & Arábia Saudita
 State of Palestine & Saudi Arabia
 Mariam Akbar & Yasmin Salama – Harmony in Movement (تآكآرآ)
 Bahrein & Estado da Palestina | Bahrain & Palestina
 Nada Al Dash & Dina Al Khatib – Tessellation Expression
 Egito & Jordânia | Egypt & Jordan
 Raheed Allaf & Mentalla Sayed – Imprint
 Arábia Saudita & Egito | Saudi Arabia & Egypt

IV. Universidade de Nova York Abu Dhabi | New York University Abu Dhabi

Elena Negoiu – Once upon a language – Romênia | Romania
 Laura Schneider – Memory of a Whale Song
 Estados Unidos | United States
 Manesha Ramesh (Credits: Rodrigo Ferreira, Carlos Paez, Guillermo
 Andres Schlamp, Tom Abi Samra, Youssa El Hassan, Alia Ali Kattan)
 Yehia and João – Índia | india
 Pierre Depaz – Rewriting – França | France
 Shenuka Corea & Nahil Ali Memon – Earthnet
 Sri Lanka, Estados Unidos & Paquistão
 Sri Lanka, United States & Pakistan



Laura Schneider
Memory of a Whale Song
Estados Unidos | United States

Nesta animação, as baleias se transformam em ilustrações científicas antigas e bizarras. Antes da fotografia, pesquisadores confiavam na memória e na adivinhação para desenhar estudos de animais. Hoje, muito sobre as baleias – incluindo a natureza de suas canções – permanece um mistério. Como a poluição sonora ameaça a capacidade das baleias de se comunicar para encontrar seu baleal, parceiros e comida, corremos o risco de relegar as baleias ao status de memória e imagem – permanentemente.

In this animation, whales morph into bizarre, early scientific illustrations. Before photography, researchers relied upon memory and guesswork to draw studies of animals. Today, much about whales – including the nature of their songs – remains a mystery. As noise pollution threatens whales’ abilities to communicate to find their pod, mates, and food, we risk relegating whales to the status of memory and image – permanently.

Manesha Ramesh (Credits: Rodrigo Ferreira, Carlos Paez, Guillermo Andres Schlamp, Tom Abi Samra, Yousra El Hassan & Alia Ali Kattan)
Yehia and João – Índia | India

“Yehia and João” é uma conversa na internet entre um árabe brasileiro e um não- árabe brasileiro. Este trabalho incentiva a conversa direta entre falantes do árabe e português, enquanto tentam “decodificar” o chat juntos. Como resultado, os espectadores podem perceber e apreciar a herança árabe viva no Brasil.

“Yehia and João” is a conversation in internet slang between a Brazilian Arab and a Brazilian non-Arab. This work encourages direct conversation between Arabic and Portuguese speakers as they try to “decode” the chat together. As a result, the viewers can realize and appreciate the living Arab heritage in Brazil.



Pierre Depaz
Rewriting
França | France

“Rewriting” explora o espaço liminar entre o humano e a máquina. Centra-se na caligrafia – um símbolo de gesto humano e singularidade. Um algoritmo gera linhas projetadas para imitar a caligrafia, mantendo uma estética específica da máquina. O resultado retrata o limiar entre o familiar e o desconhecido e sugere novas possibilidades para representar e interagir com máquinas.

“Rewriting” explores the liminal space between the human and the machine. It focuses on handwriting – a symbol of human gesture and uniqueness. An algorithm generates lines designed to imitate handwriting while maintaining an aesthetic that is specific to the machine. The result portrays the threshold between the familiar and the unfamiliar and suggests new possibilities for representing and interacting with machines.

Shenuka Corea & Nahil Ali Memon – Earthnet
Sri Lanka & Estados Unidos/Paquistão
Sri Lanka & United States/Pakistan

E se a internet não existisse apenas no mundo cibernético? E se os seres pudessem se comunicar através dos reinos? Como seria? “Earthnet” é uma exploração abstrata da comunicação entre plantas que usam a rede de fungos subterrâneos.

What if the internet didn't only exist in the cyber world? What if beings could communicate across kingdoms? What would that look like? “Earthnet” is an abstracted exploration of the communication between plants using the subterranean fungi network.

ÍNDICE DE ARTISTAS | INDEX OF ARTISTS

- Adam Pizurny – 144
 Adrien Cuvit – 86
 Akihito Ito – 16-19
 Alcindo da Conceição – 86
 Alejandro Pérez – 145
 Alejandro Thornton – 158
 Alessandra Plaza Saravia – 202
 Alessandro Massobrio – 204
 Alex Moy – 86
 Alexander Ocias – 128
 Alia Ali Kattan – 232
 Alice Tiroille – 145
 Amanda Ghassaei – 133
 Amanda Varghese – 227
 Amélie Nilles – 202
 Ana Mouyis – 87
 Andrea Familiarì – 159
 Andrew Gleeson – 128
 Angela Stempel – 87
 Annapurna Kumar – 88
 Anne Charlotte Benasouli – 86
 Anthony Cavieles – 219
 Antonio D'Amato – 190
 Antonio Ramirez Duran
 (aka Toni Mitjanit) – 158-159
 Anuar Elías – 160
 Aram Sarkisian – 88
 AUJIK – 89, 184
 Aurélie Herbet – 202
 Automato.farm Collective – 21-23
 Aysha Abulfateh – 227
 Bahadır Dagdelen – 216
 Bárbara Cani – 90, 146
 Barkin Simsek – 24-27, 230
 Bas Jansen – 99
 Béla Zsigmond – 115
 Benjamin Arquelano – 191
 Bittler Bernard – 160
 Blake Marques Carrington – 219
 Boris Seewald – 90
 Brandon Bolmer – 146-147
 Brit Bunkley – 161
 Bruno Martelli – 72-73
 Camila Kamimura – 91
 Camille Burdy – 86
 Camilo Hermida – 162
 Carlos Franklin – 140
 Carlos Monteiro – 140
 Carlos Páez – 232
 CaRTe bLaNChe – 92
 Chrischa Venus Oswald – 162
 ClaRa ApaRicio Yoldi – 93
 Collective Orbe – 202
 Daniel Bruson – 94
 Daniel Gazana – 191-192
 Daniel H. Dugas – 163
 Dave Strick – 148-150
 David Åhrström – 32-35
 David Cribb (aka Colestia) – 129
 David James Armsby – 95
 David Li – 134, 135
 Davy Crosta – 86
 DEHORS/AUDELA Collective – 163-164
 Dhyan Shanasa – 112
 Dina Al Khatib – 229
 Djamel Afnai – 202
 Dyan Jong – 151
 Echelon Studio – 215
 Eden Chan – 95
 Eisprung Animation Studio – 96
 Elena Negoiu – 230
 Elli Vuorinen – 97
 Emiliano Zucchini – 214
 Erica Gualandi – 98
 Evelyn Jane Ross – 98
 Faiyaz Jafri – 99
 Felix Hardmood Beck – 24-27, 230
 Fernanda Vogas – 192
 Fire Horse Studio – 129
 Fokke Mars – 99
 Fran Orallo – 164-165
 Frank Kolkman – 28-31
 Frê Vidovix – 214
 Gabriel Caniglia – 52-55
 Gigoia Studios – 140
 Gisela Nunes – 203
 Giustino di Gregorio – 176
 Gloria Gammer – 193
 Gokhan Dogan – 216
 Guilherme Araújo – 106
 Guilherme Marcondes – 119
 Guillermo Andres Schlamp – 232
 Guli Silberstein – 165
 Håkan Lidbo – 32-35
 Hani Dombe – 218
 Hannes Arvid Andersson – 100
 Haydee Jimenez – 193
 Heidi Hörsturz – 101
 Heidi Cordero-Arias – 221
 Holly Adams – 219
 Hugo de Faucompret – 101
 Igor Bahia – 166
 Ingrid Costa (aka Dig Neves) – 150
 Iseult Perrault – 48-51
 Issey Takahashi – 16-19
 Iuri Araújo – 106
 Ivan Dixon – 135
 Jared Lynch – 222
 Jasmijn Lootens – 187
 Jean François Malouin
 (aka JF Malouin) – 76-77
 Jeremy Oury – 215
 Jeroen Cluckers – 187
 Jerónimo Veroa – 166-167
 Jinan Zughayar – 228
 Jo-Ann Arosemena – 220
 João Pedro Oliveira – 194
 Job, Joris & Marieke Studio – 102
 Job Roggeveen – 102
 Jonas Brandão – 91
 Joris Oprins – 102
 Josefin Lindebrink – 36-39
 Josh Mitchell – 220
 Julian Scordato – 195
 Juuke Schoorl – 28-31
 Kang Hyeun – 102
 Karl Munstedt – 221
 Katherina Tsirakis – 168
 Keigo Matsumoto – 40-43
 Keiwan Donyagard – 130
 Kerem Akgüm – 216
 Krystal Li – 221
 Kylie Boltin – 137
 Labor Neunzehn – 204
 Laura Højberg Kunov – 102
 Laura Schneider – 232
 Lauren DiMaya – 221
 Lei Han – 168-169
 Lilian Döring – 170
 Lilitiana Farber – 205
 Lola Ajima – 196
 Lorenzo Romagnoli – 20-23
 Lucas Morais – 215
 Lucila Mayol – 186
 Ludmila Rodrigues – 44-47
 Lukas Suter – 96
 Mahmoud Alkhateeb – 228

Manesha Ramesh – 232
 Manuela Cappucci – 176
 Manuela Leuenberger – 96
 Marcell Andristyak – 103, 170
 Marco B Fontichiari – 171
 Mariam Akbar – 228
 Marieke Blaauw – 102
 Marine Varguy – 103
 Mark Tholander – 171
 Marpi – 135
 Marta Di Francesco – 172
 Martina Menegon – 74-75
 Masatatsu Nakamura – 137
 Massimo Vito Avavtaggiato – 173
 Matt Hyunh – 137
 Matt Smith – 137
 Matthias Brown – 151
 Matthieu Cherubini – 20-23
 Maurício Chades – 174
 Mauricio Sáenz – 175
 Max Björverud – 32-35
 Max van der Ree – 99
 Maxime Archambault – 216
 Meike Redeker – 176
 Mélanie Courtinat – 48-51
 Mentalla Sayed – 229
 Michael Lee – 222
 Michaël Verlinden – 187
 Michelle – 104
 Mikkel Mainz Elkjær – 116
 Min Liu – 152-153
 Minus.log Collective – 176
 Miyu Distribution – 105
 Monica Rizzolli – 153
 Monticello Park Productions – 106
 Murat Sayginer – 106
 Muriel Montini – 177
 Mustashrik – 107
 Nada Al Dash – 229
 Naeem Murdic – 222
 Nahil Ali Memon – 233
 Nam Le – 137
 Nata Metlukh – 108
 Nathalie Lawhead
 (aka alienmelon) – 206
 Nathan Antony – 128
 Neryth Yamile Manrique Mendoza – 178
 Nick Ladd – 108
 Nick Luchkiv – 108
 Nicolás Bertona – 154
 Niilo Takalainen – 128
 Oleg Elagin – 197
 Oo. Studio – 187
 Or Fleisher – 138
 Or Kantor – 109
 Osvaldo Cibils – 206
 Özge Samanci – 52-55
 Pablo-Martín Córdoba – 179
 Paolo Pedercini – 131
 Paris Mavroidis – 109
 Paulo Almeida – 203
 Pedro Riva – 186
 Peter William Holden – 56-63
 Philip Mantione – 198
 Pierre Depaz – 233
 Pol Clarissou – 131
 Rafael Marino Arcaro – 198
 Raheed Allaf – 229
 Ray Gropius – 110
 Rei Souza – 180
 Rodrigo Faustini – 180
 Rodrigo Ferreira – 232
 Rumtiden – 33
 Ruth Gibson – 72-73
 Sabrina Cotugno – 110
 Salar Niknafs – 181
 Salomé Chatriot – 48-51, 64-67
 Sandra Crisp – 181
 Sandrine Deumier – 111
 Sarah Ouazzani Touhami – 199
 Saurabh Datta – 20-23
 SaveMe Oh – 112
 Sean Zellmer – 138
 Sebastian Tedesco – 182
 Selay Karas – 216
 Semáforo Studio – 112
 Shahd Ramahi – 227
 Shenuka Corea – 233
 Sijia Luo – 113
 Silvia De Gennaro – 113
 Silvia Guimaraens – 154
 Silvio Paganini – 139
 Simone Rebaudengo – 20-23
 Sivan Kidron – 114
 Slavatore Insana – 164
 Sofia Pardillo – 220
 Sonia Li – 183
 Split Studio – 91
 Stefan Larsson – 184
 Stefano Miraglia – 184
 Stella Speziali – 68-71
 Steven Subotnick – 114
 Studio APVIS – 74-75
 Studio Smack – 115
 Sun Creature Studio – 116
 Susanne Wiegner – 117, 185
 Takuji Marumi – 40-43
 Tanaami – 92
 Tess Adams – 222
 Thiago Sacramento – 185
 Thoka Maer – 155
 Thom Snels – 115
 Thy Nguyen – 98
 TOM & HANI Animation – 118
 Tom Abi Samra – 232
 Tom Hermans – 132
 Tom Kouris – 218
 Tomek Jarolim – 202
 Ton Meijdam – 115
 Tristan Hilaire (aka Khamelot) – 130
 Turbida Lux – 186
 ULTRANOIR – 139
 Universal Everything Collective – 118
 Uri Kranot – 104
 Uwe Heine Debrodt – 199
 Valentina Besegher – 204
 Valerie LeBlanc – 186
 Veejays Collective – 141
 Vera Sebert – 207
 Veronica L. Montaña – 96
 Vetor Zero Studio – 119
 Vibeke Bertelsen (Udart) – 155
 Vincent Masson – 120
 VOID – 216
 Wayne Kirby – 169
 William Loew – 86
 Xabier Monreal – 192
 Xavier Boissarie – 202
 Yasmin Salama – 228
 Yllogique (Julie Robert) – 132
 Yohei Yanase – 40-43
 Yousra El Hassan – 232
 Yukao Nagemi – 196
 Yuki Ban – 40-43
 Yukun Wang – 98
 Yusuf Emre Kucur – 216
 Zachary Zezima – 121

FILE SÃO PAULO 2018

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO CONCEPTION AND ORGANIZATION

Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

Fabiana Krepel

REPRESENTAÇÃO INTERNACIONAL INTERNATIONAL REPRESENTATION

Paula Perissinotto

Fabiana Krepel

Raquel Olivia Fukuda

Elena Kauffmann

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO EDUCATIONAL COORDINATION

Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO CONTENT COORDINATION

Flavia Fogliato

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO CONTENT COORDINATION ASSISTANT

Débora Tahara Nishi

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+ FILE ANIMA+ COORDINATION

Raquel Olivia Fukuda

COORDENAÇÃO DO FILE LED SHOW FILE LED SHOW COORDINATION

Fernanda Almeida

PRODUÇÃO EXECUTIVA EXECUTIVE PRODUCTION

Ana Carla Magna

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO PRODUCTION ASSISTANT

Mônica Ventura

PESQUISA DE CONTEÚDO CONTENT RESEARCH

Clarissa Brito de Oliveira

ASSISTENTE DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANT

Clarissa Brito de Oliveira

PROJETO DE ARQUITETURA ARCHITECTURE PROJECT

Juliana Caloi

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN

André Lenz

MONTAGEM ASSEMBLAGE

Rafael Silveira

ASSISTENTE MONTAGEM ASSEMBLAGE ASSISTANT

Anderson Wilcke

TRADUÇÃO E REVISÃO TRANSLATION AND PROOFREADING

Isabel Rimmer

Stephen Rimmer

FOTOGRAFIA PHOTOGRAPHY

Camila Picolo

EQUIPAMENTOS EQUIPMENT

Images Soluções Audiovisuais

MANUTENÇÃO TÉCNICA E INFORMÁTICA TECHNICAL MAINTENANCE AND COMPUTING

Edson Vitória Júnior

CENOTECNIA SET DESIGNING

C.PA Chimanski Produções Artísticas

ASSESSORIA DE IMPRENSA PRESS RELATIONS

SW Comunicação e Conteúdo

WEBDESIGN

Reinaldo Ferro

EQUIPE DO EDUCATIVO EDUCATIONAL TEAM

SUPERVISORES SUPERVISORS

Bruna de Moraes

Nathália Gabrielle Paro Itália

ASSISTENTE TÉCNICO TECHNICAL ASSISTENT

Antonio Rafael Alves Silva

MEDIADORES MEDIATORS

Andrea Lalli de Freitas

Bianca Ferrari Domingues

Bruno Lima Gouveia de Almeida

Cadu Gonçalves

Camila Pereira Pires

Dayana Marinho do Prado

Fábio Barros

Gabriel Martins Castro

Gabriela Fiorindo Fuza

Gabrielle Vacirca Pereira

Gustavo Paulino Lima Silva

Heloísa Milena da Silva

Ítalo Ângelo Pereira Galiza

Janaina Mariano de Sobral

Jeffe Grochovs

Jessy Gonçalves

Jorge Luiz De Oliveira Santos

Karina Alves Bonetti

Lais Ferreira De Jesus

Marcos Antonio Braga Alves Júnior

Marina Ceglie da Silva

Queli Martins

Raul da Rocha Cichetto

Renan Toquato Godinho

Rodrigo Di Fabio Nascimento

Ruana Negri Crusca

Rosiane Vilas Boas Bomfim

Wagner Turques Guinesi

Willian de Sá Marques

Willian Simas Costa

**SESI
SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA
DEPARTAMENTO REGIONAL
DE SÃO PAULO**

PRESIDENTE EM EXERCÍCIO
PRESIDENT IN OFFICE
José Ricardo Roriz Coelho

CONSELHEIROS
ADVISERS
Elias Miguel Haddad
Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho
Nilton Torres de Bastos
Sylvio Alves de Barros Filho
Fernando Greiber
Nelson Antunes
Vandermir Francesconi Júnior
Massimo Andrea Giavina-Bianchi
Irineu Govêa
Eduardo Anastasi
Atilio Machado Peppe
Sérgio Tiezzi Júnior
João Vicente Silva Cayres
Artur Bueno de Camargo Júnior

SUPERINTENDENTE REGIONAL EM EXERCÍCIO
REGIONAL SUPERINTENDENT IN OFFICE
Alexandre Ribeiro Meyer Pflug

DIRETOR SUPERINTENDENTE
CORPORATIVO SESI-SP E SENAI-SP
SESI AND SENAI-SP CORPORATE
SUPERINTENDENT DIRECTOR
Igor Barenboim

**FIESP
FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS
DO ESTADO DE SÃO PAULO**

PRESIDENTE EM EXERCÍCIO
PRESIDENT IN OFFICE
José Ricardo Roriz Coelho

**SESI-SP
Divisão de Qualidade de Vida**

DIRETOR
DIRECTOR
Alexandre Ribeiro Meyer Pflug

GERENTE EXECUTIVA DE CULTURA
EXECUTIVE MANAGER OF CULTURE
Débora Viana

EQUIPE DE ARTES VISUAIS E AUDIOVISUAL

SUPERVISOR
SUPERVISOR
Eduardo Carneiro da Silva

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS
ANALYSTS OF CULTURAL ACTIVITIES
Diana Vaz
Eliana Garcia
Jarbas S. Galhardo
Lucas Lui

Centro Cultural FIESP

SUPERVISÃO TÉCNICA
TECHNICAL SUPERVISOR
Rosana Firmino Gutierrez
Vaneide Correa de Castro

MEDIADOR CULTURAL
CULTURAL MEDIATOR
Jonatã Ezequiel

ENCARREGADO TÉCNICO
TECHNICIAN OFFICER
Marcio Madi

CENOTÉCNICO
SCENERY TECHNICIAN
Marcio Zunhiga Dias

ESTAGIÁRIAS
INTERNS
Jéssica Moura
Olívia Murin

NÚCLEO DE MEMÓRIA CULTURAL
CENTER OF CULTURAL MEMORY
Leonardo Candido
Josilma Gonçalves Amato

GERÊNCIA DE OPERAÇÕES E
RELAÇÕES COM O MERCADO
MANAGEMENT OF OPERATIONS AND
RELATIONS WITH THE MARKET
Roberta Salles Mendes

CONTRATAÇÃO
RECRUITMENT
Elder Baungartner
Letícia T. Contieri
Juliano de Gaspieri

NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO DA
DIVISÃO DE QUALIDADE DE VIDA – DQV
COMMUNICATION CENTER OF THE
DIVISION OF QUALITY OF LIFE – DQV
Maria do Carmo K.S. Munir
Arlete Rodrigues Vasconcelos
Deivid Gomes de Souza
Emanuel Galdino
Erica Soares Barbosa
Fernanda Porttijo
Fernando Nunes Almeida
Flávia Garavelli
Juliana Cezário
Karina Costa
Luiz Henrique Fernandes
Rebeca Salles
Sandro Monteiro

ESTAGIÁRIOS
INTERNS
Isabella Cadoni Ruiz Caro
Jacqueline Bonfim Magnani
Mábily Regina de Souza
Priscila Costa Dourado
Victor Brasil Galindo

NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO FIESP/SESI
FIESP/SESI COMMUNICATION CENTER
Rose Matuck
Raísa Scandovieri
Tássia Almeida

REALIZAÇÃO | ACCOMPLISHMENT



AUS | American University
of Sharjah
COLLEGE OF ARCHITECTURE, ART AND DESIGN



جامعة نيويورك أبوظبي
NYU | ABU DHABI
ENGINEERING
DIVISION

Gardner

Denver



Digital
Arts
Prati

Digital
Arts
Prati

 **Images**
Soluções Audiovisuais Ltda.



 **IED**
São Paulo





Produção | *Production*

Realização | *Accomplishment*

FILE

FIESP **SESI**

9 788589 730280



ISBN 978-85-89730-28-0