

FILE RIO DE JANEIRO 2018

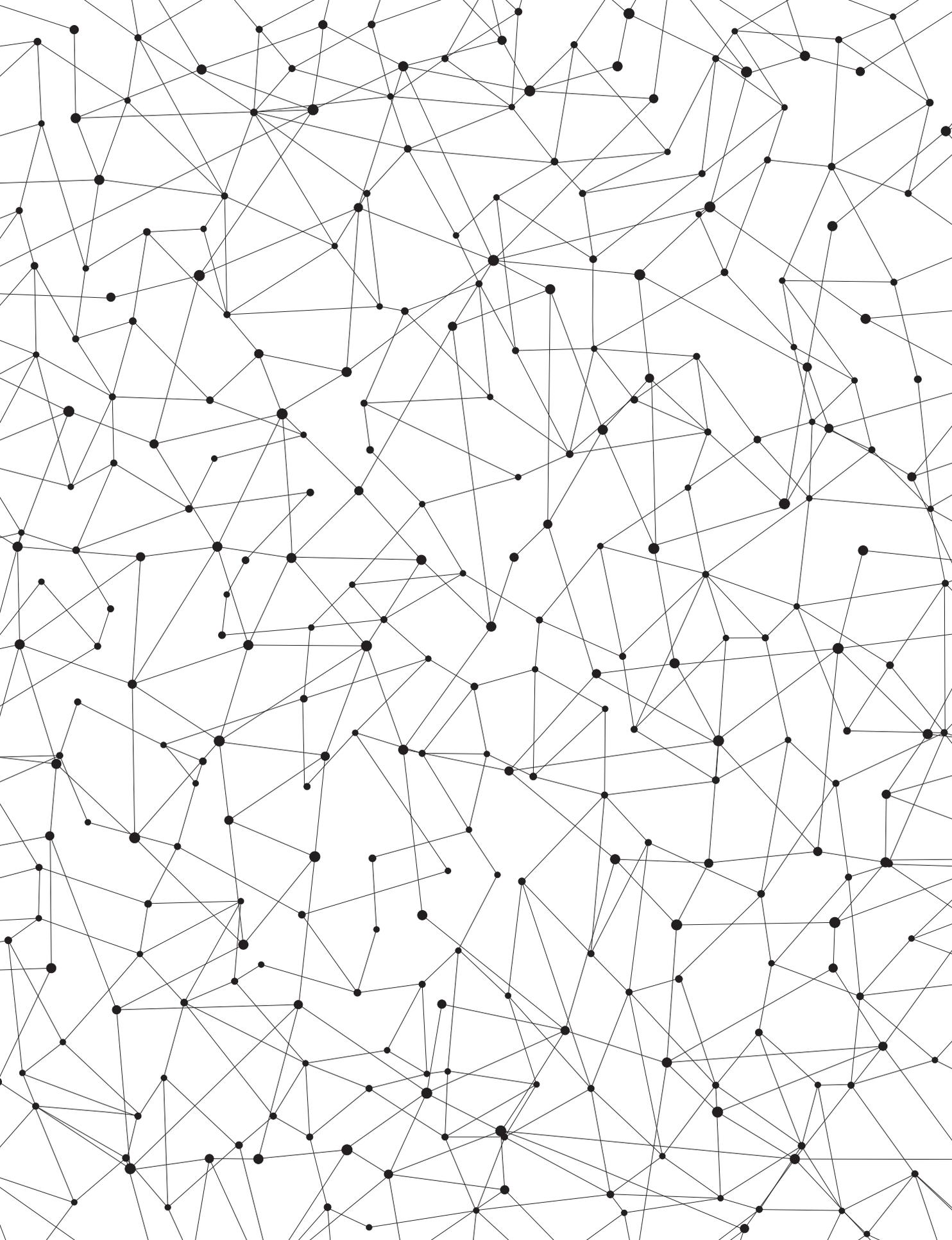
festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival



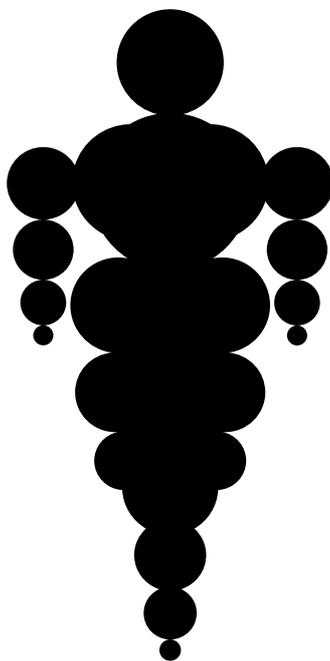
a arte eletrônica na época

D I S R U P T I V A

electronic art in the disruptive age



D I S R U P T I V A



FILE RIO DE JANEIRO 2018

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

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

Título original: Edição bilingue: português/inglês.
"Centro Cultural Banco do Brasil – Rio de Janeiro – RJ
– 13 de abril a 04 de junho de 2018".
ISBN 978-85-89730-27-3

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte – Exposições – Catálogos I. Barreto, Ricardo. II. Perissinotto, Paula. III. Título: FILE Rio de Janeiro 2018 : electronic art in the disruptive age : Electronic Language International Festival.

18-16910

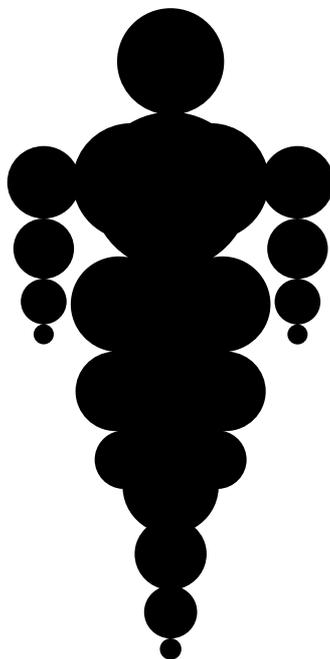
CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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

Ministério da Cultura apresenta
Banco do Brasil apresenta e patrocina

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



FILE RIO DE JANEIRO 2018

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

Organizadores | *Organizers*

1ª edição | FILE: São Paulo, 2018

Centro Cultural Banco do Brasil – Rio de Janeiro – RJ

13 de abril a 04 de junho de 2018



O Ministério da Cultura e o Banco do Brasil apresentam ***FILE – A Arte Eletrônica na Época Disruptiva***.

O **Festival Internacional de Linguagem Eletrônica** traz ao público do CCBB Rio uma perspectiva de como as obras de arte estão sendo produzidas no contexto disruptivo. A mostra permite que os visitantes interajam com novas mídias e produções artísticas que dialogam com o cenário digital em que vivemos, por meio de uma imersão no universo tecnológico.

Com esta proposta, o CCBB mantém o seu compromisso com a promoção do acesso à cultura, possibilita o contato com artistas que colocam em discussão questões atuais da sociedade e apresenta uma nova forma de apreciar a arte em uma era totalmente digital.

Centro Cultural Banco do Brasil

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

The **Electronic Language International Festival** brings to the public of CCBB Rio a perspective on how works of art are being produced in the disruptive context. The exhibition allows interaction between visitors and new medias, showing artistic productions that dialogue with the digital scenario in which we live, through an immersion in technological universe.

In presenting these works, Banco do Brasil reinforces its commitment with promoting access to culture, enables contact with artists who discuss current issues of society and reveals a new way for art appreciation in digital age.

Centro Cultural Banco do Brasil

	DISRUPTIVA:
9	A arte eletrônica na época disruptiva
11	Electronic Art in the Disruptive Age Ricardo Barreto & Paula Perissinotto
13	Croce e Delizia
14	Croce e Delizia Roberto Bartholo
15	Corpo, Tecnologia, Empatia
17	Body, Technology, Empathy Ivana Bentes
20	FILE Rio de Janeiro 2018 – Exposição Exhibition
24	Obras Works
94	Anima+
99	O poder da imagem animada
100	The power of animated image Raquel Olivia Fukuda
102	Obras Works
116	Games
121	O descontrole voluntário
123	Voluntary Discontrol Daniel Moori
125	Obras Works
132	Índice de artistas Index of Artists
134	Créditos e Apoio Credits and Support



FILE
Festival Internacional de Linguagem e Arte
Festival Internacional de Linguagem e Arte

DISRUPTIVA

FILE RIO DE JANEIRO 2018

FILE

DISRUPTIVA
FILE RIO DE JANEIRO 2018

DISRUPTIVA
FILE RIO DE JANEIRO 2018

DISRUPTIVA

A arte eletrônica na época disruptiva

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

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

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

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

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

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

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

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

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto
Concepção e organização do FILE

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

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

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

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

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

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

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

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

Ricardo Barreto and Paula Perissinotto

Conception and Organization of FILE

Croce e Delizia

Roberto Bartholo

Poucas vezes a humanidade experienciou transformação tão radical e rápida. Talvez apenas quando a força bruta do colonialismo empurrou povos dominados a uma transição do nomadismo à vida sedentária, impondo a suas culturas de tradição oral a escrita e a língua do colonizador como peça-chave da organização da cultura.

Vivemos a globalização contemporânea imersos num cotidiano disruptivo, onde mundos de hábitos são dissolvidos, referências outrora firmes evanescem, identidades são rasgadas. Em meio à vertigem digitalizada de novos dispositivos ubíquos de programação, com suas caixas-pretas e telas de bolso, caminha a humanidade contemporânea. E com ela vai sua arte.

A linguagem eletrônica desvela novas modalidades de presença em meio a modos de vida em disrupção. Ela é o nó de uma poderosa reconfiguração. Instaura, em destruição criadora, novos espaços de experiência e horizontes de expectativas.

Como um marco nesse caminho se oferece ao público a exposição *FILE Disruptiva*. Seu convite ao visitante é também uma despedida e um nascimento. Adeus ao espectador. Acolhida ao coator poético.

Isso implica afirmar em palavras e gestos os três sentidos da palavra *presente*. Afirmação do agora contra o restante do tempo. Afirmação do encontro face a face com alteridades situadas. Afirmação da acolhida da gratuidade de um dom.

O presente da arte contemporânea faz do visitante dos salões do CCBB-Rio um protagonista que se oferece a outros olhares em performance. Seja na experiência sinestésica do cilindro transparente onde habita um turbilhão. Seja na exposição pública de seu corpo embalado a vácuo. Seja na variada gama de experiências imaginadas, híbridas e situadas a sua disposição.

A artemagia de um efêmero beijo faz acolhida ao avivamento dos sentidos. E tato, olfato, escuta, visão e paladar são, uma renovada vez, *croce e delizia al cor*.

Croce e Delizia

Roberto Bartholo

Mankind has rarely experienced such radical and fast transformation. Perhaps only when the brute force of colonialism pushed dominated peoples to a transition from nomadism to sedentary life, imposing on their cultures of oral tradition the writing and language of the colonizer as a key part of the organization of culture.

We live the contemporary globalization immersed in a disruptive daily life, where worlds of habits are dissolved, references once firmly evanesce, identities are torn. Amidst the digitized vertigo of new ubiquitous programming devices, with its black boxes and pocket-sized screens, the contemporary humanity walks. And with it goes its art.

The electronic language reveals new modalities of presence amid disruptive lifestyles. It is the knot of a powerful reconfiguration. It establishes, in creative destruction, new spaces of experience and horizons of expectations.

As a milestone in this way the exhibition *FILE Disruptiva* is offered to the public. Its invitation to the visitor is also a farewell and a birth. A goodbye to the viewer. A welcome to the poetic co-actor.

This implies affirming in words and gestures the three senses of the word *present*. Affirmation of the now against the rest of the time. Affirmation of the face-to-face meeting with located alterities. Affirmation of the reception of the gratuity of a gift.

The present of the contemporary art makes the visitor of the halls of the CCBB-Rio a protagonist who offers himself to other looks in performance. Be it in the synesthetic experience of the transparent cylinder where a vortex lives. Be it in the public display of your vacuum-packed body. Be it in the varied range of imagined experiences, hybrid and at your disposal.

The artmagic of an ephemeral kiss welcomes the enlivening of the senses. And tact, smell, listening, sight and taste are, once again, *croce e delizia al cor*.

Roberto Bartholo is professor in the management and innovation area of the Production Engineering Program at COPPE/Federal University of Rio de Janeiro. Creator and coordinator of the Laboratory of Technology and Social Development (LTDS/COPPE/UFRJ).

Corpo, Tecnologia, Empatia

Ivana Bentes

A arte eletrônica nas últimas décadas vem se aproximando cada vez mais de uma arte encarnada, em que impulsos, movimentos, gestos vitais disparam experiências visuais, sonoras, sensoriais. Uma das vocações das tecnologias é funcionar como próteses que amplificam nossos sentidos e disparam experiências que sem esses dispositivos não conseguiríamos ter.

O *FILE Disruptiva* aposta também em uma segunda relação com as tecnologias, o momento em que rompem um paradigma ou um sistema e nos colocam em situações que exigem nos situarmos não em um outro ponto de vista, mas em um outro “ponto de existência”, mesmo que simulado e com riscos controlados.

Disruptiva é a proposta do artista Teun Vonk, em *The Physical Mind*, em que nos integramos com todo nosso corpo em uma gigantesca bolha inflável e somos vagarosamente tragados, tensionados, por esse corpo que nos envolve, até quase desaparecermos na sua estrutura. Como um daqueles objetos transacionais de Lygia Clark sentimos na pele esse contato com um objeto/criatura que nos absorve, produzindo sensações que vão do envolvimento reconfortante até o quase pânico.

Disruptiva é a experiência de sermos embalados a vácuo, como em *Shrink*, de Lawrence Malstaf, em um dispositivo que explicita, para além das sensações, o quanto o corpo humano pode ser objetificado, espremido, selado e isolado do seu ambiente. Os objetos tem uma vida secreta que adivinhamos aos nos vermos e sentirmos imobilizados, nos arrastando em um ambiente hostil.

As experiências de realidade direcionadas como próteses corporais, produzem sensações como em *Bound*, da Plastic Studios, em que nos vemos no corpo de uma bailarina, com uma mobilidade ampliada, com gestos e passos graciosos e audazes, em uma performance vigorosa.

Outra obra, de Frederik Duerinck, *Be Boy Be Girl*, traz essa possibilidade de encontros multissensoriais, produzindo a empatia, o diálogo e as trocas. As tecnologias podem reencantar um mundo reduzidos pelas polarizações, as bolhas em que vivemos, a dificuldade de ver, ouvir e sentir o outro? Produzir novos afetos, colocar face a face.

Os corpos deixam rastros e disparam, com seus movimentos e sinais vitais, outros mundos. Essa é a experiência que temos aos nos aproximarmos de uma fileira de monitores em que as pessoas reagem e fogem em pânico com nossa presença. *Little Boxes*, de Bego M. Santiago mostra que encantamos e assustamos. Por que fogem?

Em outra obra são os pés que tocam música e compõe em um chão com sensores que dispara sequências musicais.

A produção de espaços lúdicos (bolhas coloridas “de sabão” que são efeitos de luz); espelhos que juntam o corpo de um e a cabeça de outro, fundindo corpos-imagens e nos fazendo imaginar como poderíamos estar em outra pele (*To Reverse Yourself*, de Bohyun Yoon) ou a obra *Vídeo-Boleba*, de Celina Portella, em que a imagem de um menino dispara bolinhas de gude reais, trazem uma dimensão ética e poética dessas tecnologias de hibridação entre o real e o virtual.

Mas é vendo a reação do público dentro do cilindro *Nemo Observatorium*, de Lawrence Malstaf, postado e sentado literalmente dentro do olho de um furacão simulado que percebemos nossa relação já mediada, controlada, espetacularizada, diante do risco e da catástrofe. As pessoas sorriem, fazem *selfies* se comportam com a segurança presumida desse lugar em que o furacão não produz estragos: o seu centro.

Uma incrível metáfora do mundo em que vivemos catástrofes cotidianas e onde a crise é o novo normal. Como construir lugares seguros para viver e sobreviver diante e dentro de sistemas em crise e colapso? Será de dentro dos furacões que sem dúvida teremos que construir novos sistemas e paradigmas menos predadores e mais empáticos.

Over the last few decades, electronic art has become an increasing living and breathing art form, where impulses, movements, and gestures provoke sensorial, visual, and aural experiences. Devices act as prosthetics, amplifying our senses and triggering experiences in a way that would be impossible for us without them.

FILE Disruptiva (Disruptive FILE) is also concerned with another aspect of our relationship with technology – the moment when a paradigm is challenged, or a system is disrupted, placing us in situations where we are not simply asked to consider another point of view but rather confront another ‘point of existence’, even though they may be in simulations where the risk is controlled.

Disruptive is Teun Vonk’s *The Physical Mind*, in which we insert our entire body into an enormous inflatable ball and are slowly swallowed up, sucked in by this object that envelopes us until we almost disappear within. As with one of Lygia Clark’s transactional objects, our skin is placed in intimate contact with an object or creature which absorbs us, creating sensations that range from a comforting embrace to the very edge of panic.

Disruptive is the experience of being vacuum packed, as in Lawrence Malstaf’s *Shrink* – a device that makes explicit not only the sensory experiences of objects being processed in this way but also how the human body can be objectified, squeezed, sealed and isolated from its environment. The objects have a secret life that we glimpse and discover for ourselves upon being immobilized and dragged into a hostile environment.

Plastic Studios’ *Bound*, a 3D prosthetic platform allows us to experience the body of a ballerina with extended mobility, whose vigorous performance is replete with gestures, graceful steps and audacious moves.

Frederik Duerinck’s *Be Boy Be Girl* offers us an opportunity to experience multi-sensorial encounters between two individuals, complete with empathy and verbal exchanges. Can technology make a world magical again, a world diminished by polarizations, the bubbles in which we live, the difficulty we have to see, to hear, to feel the other? Face to face, new affections appear.

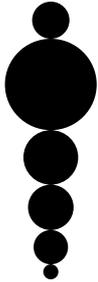
Bodies leave traces and trigger other worlds through their movement and vital signs. This is what we experience when we draw close to a line of video monitors and the people we see on them react and flee in panic from our presence. *Little Boxes*, by Bego M. Santiago shows that we can become both enchanted and scared. Why flee?

In another work, it is the feet which are the protagonists, composing and playing music on a floor with sensors that trigger musical sequences.

Playful spaces filled with colored 'soap' bubbles that are light effects; mirrors that join the body of one with the head of another; merging bodies-images and helping us imagine how we might be in another skin (*To Reverse Yourself*, by Bohyun Yoon) or the work *Video Boleba* by Celina Portella, in which real, physical marbles are played with by the image of a boy, bring an ethical and poetic dimension to technologies which fuse the real and the virtual.

But it is when we see the reaction of visitors to the exhibition inside the cylinder *Nemo Observatorium* by Lawrence Malstaf, when they are placed and seated literally within the eye of a simulated hurricane, that we realize that our relationship with risk and disaster is already mediated, controlled, and transformed into a spectacle. The people sitting in the heart of the hurricane smile and take selfies, a behavior that presumes the safety of this place where a hurricane causes no damage: its center.

An incredible metaphor of the world in which we live: one of everyday disasters and where crisis is the new normal. How to build safe places to live and survive when faced with and within systems that are in crisis and collapse? It will be inside such hurricanes where we will undoubtedly need to build less predatory and more empathetic systems and paradigms.

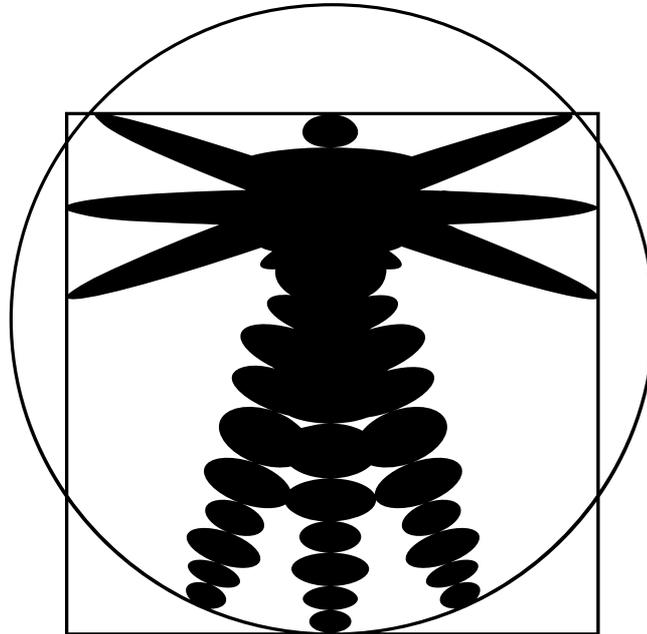


CORPO VIVENCIAL
EXPERIENTIAL BODY

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

CORPO CINÉTICO
KINETIC BODY

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



CORPO VIRTUAL
VIRTUAL BODY

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

CORPO LÚDICO
PLAYFUL BODY

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



FILE Rio de Janeiro 2018

Exposição | Exhibition

DISRUPTIVA

FILE RIO DE JANEIRO 2018

DISRUPTIVA

MAPA DE ESTRATÉGIAS DISRUPTIVAS

Diagram illustrating a network of nodes and connections, representing a disruptive strategy map.

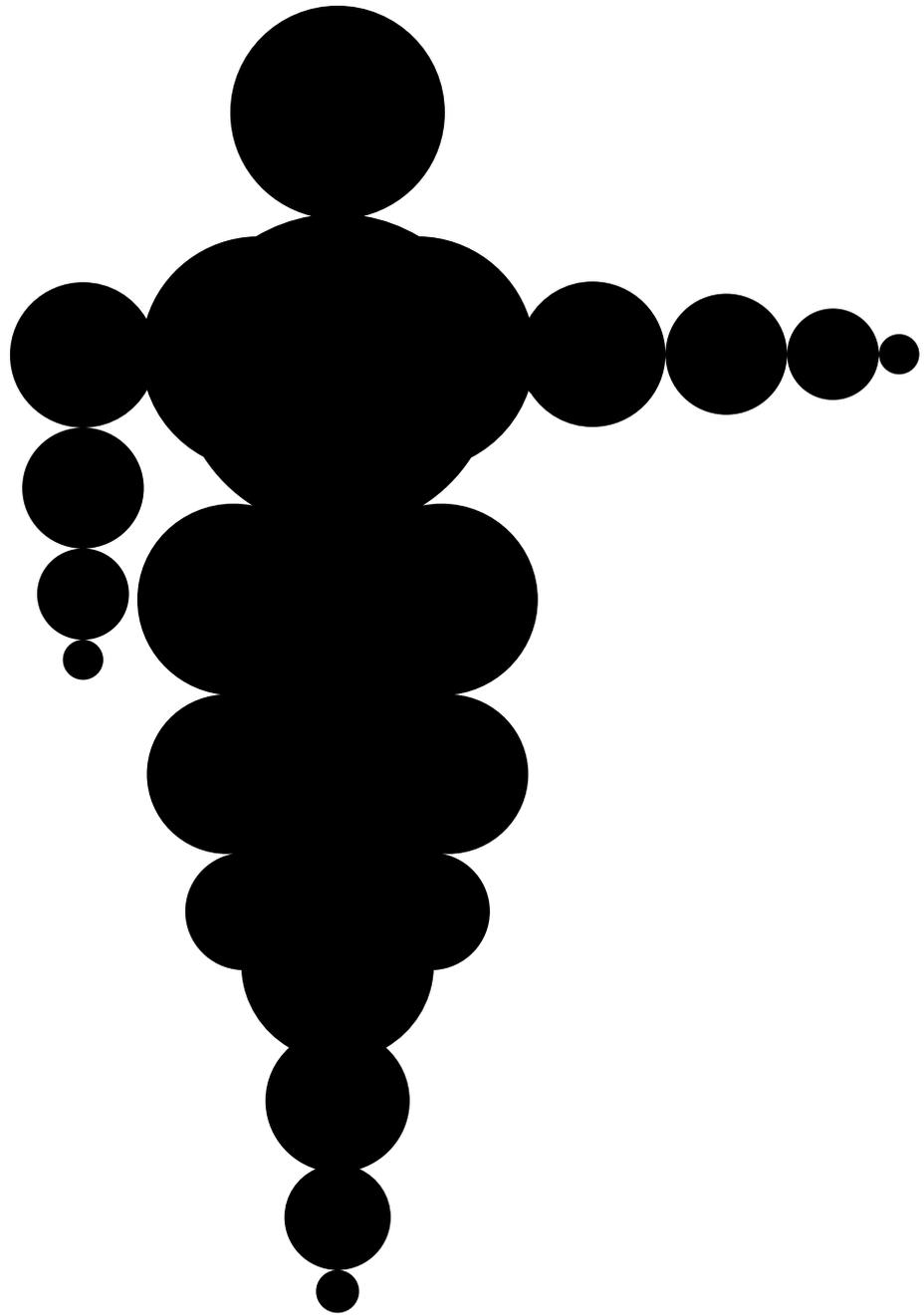
Two large white exhibition panels are displayed on a marble floor. The left panel features a large black silhouette of a cluster of people and the text 'DISRUPTIVA' at the top and 'FILE RIO DE JANEIRO 2018' at the bottom. The right panel has the title 'DISRUPTIVA' and a subtitle 'MAPA DE ESTRATÉGIAS DISRUPTIVAS' above a network diagram of black nodes connected by lines. Below the diagram is a list of names and titles.

Small white exhibition panel with text and a logo.

A small white exhibition panel stands on the floor, featuring a logo at the top and several lines of text below.

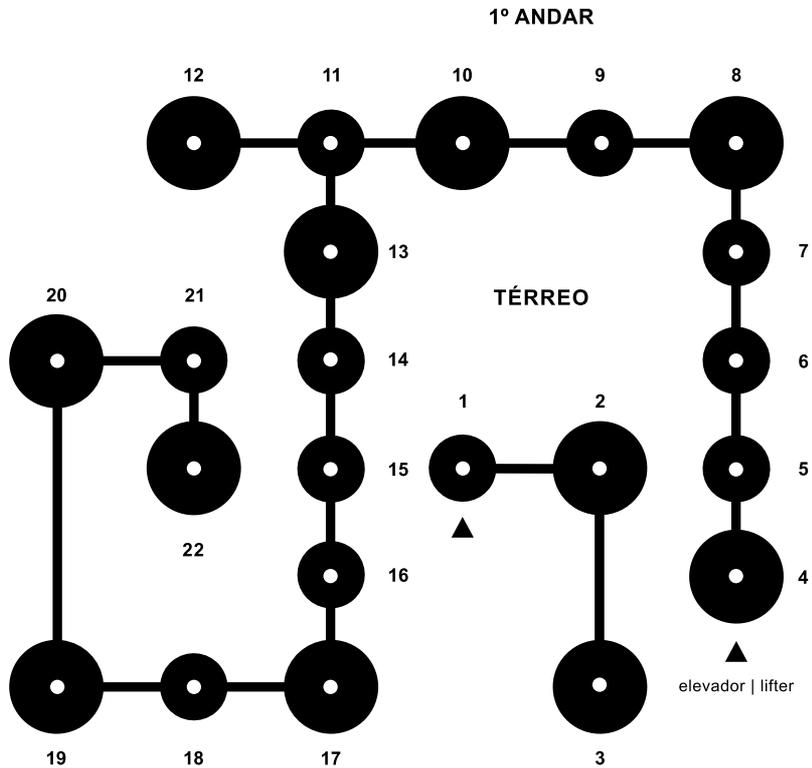






DISRUPTIVA

MAPA DA EXPOSIÇÃO | EXHIBITION MAP



INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 1. TÚNEL | 12. LES DISCIPLINES DU RECTANGLE |
| 2. NEMO OBSERVATORIUM 02000-02002 | 13. FLOOR |
| 3. SHRINK 01995 | 14. BOUND |
| 4. SWING | 15. DEAR ANGELICA |
| 5. MARTELA | 16. VÍDEO-BOLEBA |
| 6. SIMULACRA | 17. STARRY NIGHT |
| 7. TO REVERSE YOURSELF | 18. KAGE TABLE |
| 8. THE GARDEN OF EMOJI DELIGHTS | 19. LITTLE BOXES |
| 9. ANIMA+ | 20. HARDWIRED |
| 10. THE PHYSICAL MIND | 21. GAMES |
| 11. BE BOY BE GIRL | 22. GAMES – TABLETS |



FILE

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

D I S R U P T I V A

FILE RIO DE JANEIRO 2018





VIVENCIAL
experiential

Túnel

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti

Brasil | Brazil

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

BIO

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

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

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

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

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

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

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









VIVENCIAL
experiential

Nemo Observatorium 02000-02002

Lawrence Malstaf
Bélgica | Belgium

Partículas de isopor são sopradas por um grande cilindro transparente de PVC por 5 fortes ventiladores. Os visitantes podem tomar um lugar, um por um, na poltrona no meio da banheira de hidromassagem ou observar a partir do exterior. Na cadeira, no olho da tempestade, é calmo e seguro. Espetacular à primeira vista, esta instalação acaba por hipnotizar como uma espécie de máquina de meditação. Pode-se seguir os padrões aparentemente cíclicos, concentrar-se nas diferentes camadas de pixels 3D ou ouvir o seu som de cascata. Pode-se chamá-lo de dispositivo de treinamento, desafiando o visitante a se manter concentrado e encontrar a paz em um ambiente em rápida mudança. Depois de um tempo, o espaço parece se expandir e o sentido do tempo ilude.

Styrofoam particles are blown around in a big transparent PVC cylinder by 5 strong fans. Visitors can take place one by one on the armchair in the middle of the whirlpool or observe from the outside. On the chair, in the eye of the storm it is calm and safe. Spectacular at first sight, this installation turns out to mesmerize as a kind of meditation machine. One can follow the seemingly cyclic patterns, focus on the different layers of 3D pixels or listen to its waterfall sound. One could call it a training device, challenging the visitor to stay centered and find peace in a fast-changing environment. After a while the space seems to expand and one's sense of time deludes.





Shrink 01995

Lawrence Malstaf
Bélgica | Belgium



VIVENCIAL
experiential

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

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

BIO

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

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

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

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

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









DIS

FESTIVAL

WORLD

F

FILE

o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
Electronic Language International Festival

DISRUPTIVA

FILE RIO DE JANEIRO 2018

FILE | PERNAMBUCO | SÃO PAULO



Swing

Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen

Alemanha | Germany



CINÉTICO
kinetic

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

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

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

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

BIO

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

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

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

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

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

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

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

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











VIVENCIAL
experiential

Martela

Ricardo Barreto & Maria Hsu
Brasil | Brazil

A Tactila é uma forma de arte cujo meio é o “tato-toque”. O tato é um sentido independente dos demais e possui uma inteligência, uma imaginação e memória próprias; uma percepção e sensação que lhes são exclusivas. É sabido, por todos, da hegemonia nas artes, bem como em outras disciplinas, da visão e da sonoridade. A Tactila é uma forma de arte que se dá no tempo e, portanto, pode ser gravada e possuir diversas formas de notação para posteriores execuções. Por esta razão, o seu desenvolvimento se tornou possível somente agora, com o modo mecatrônico e mecânico digital (robótica), compatíveis com as linguagens de máquina.

A criação das obras táteis se dá através da composição, composição esta que pode ser feita através da notação manual e executada através de um teclado ou executada diretamente do computador da máquina-tátil (robô).

As máquinas-táteis podem envolver inúmeras possibilidades táteis através de pontos, vetores e texturas com ritmos e intensidades variáveis, e serem executadas sobre extensões e localizações variáveis de nosso corpo.

A primeira máquina tátil se chama “Martela”, um robô tátil formado por 27 motores subdivididos por três quadrados (3x3), ou seja, cada quadrado possui 9 motores. Cada motor corresponde a um ponto em matriz e temos assim 27 unidades táteis que possibilitam tocar com várias intensidades o corpo do usuário.

Os pontos, vetores e texturas, cada um destes, em diversos ritmos, correspondem a movimentos dos toques no corpo que podem ser singulares ou múltiplos e em diferentes direções, podendo criar situações agradáveis ou de conflito. A composição envolve relações sensoriais que serão interpretadas posteriormente pela sensibilidade do usuário, fruição esta que, como em todas as formas de arte, aprimora-se com a experiência e a pesquisa.

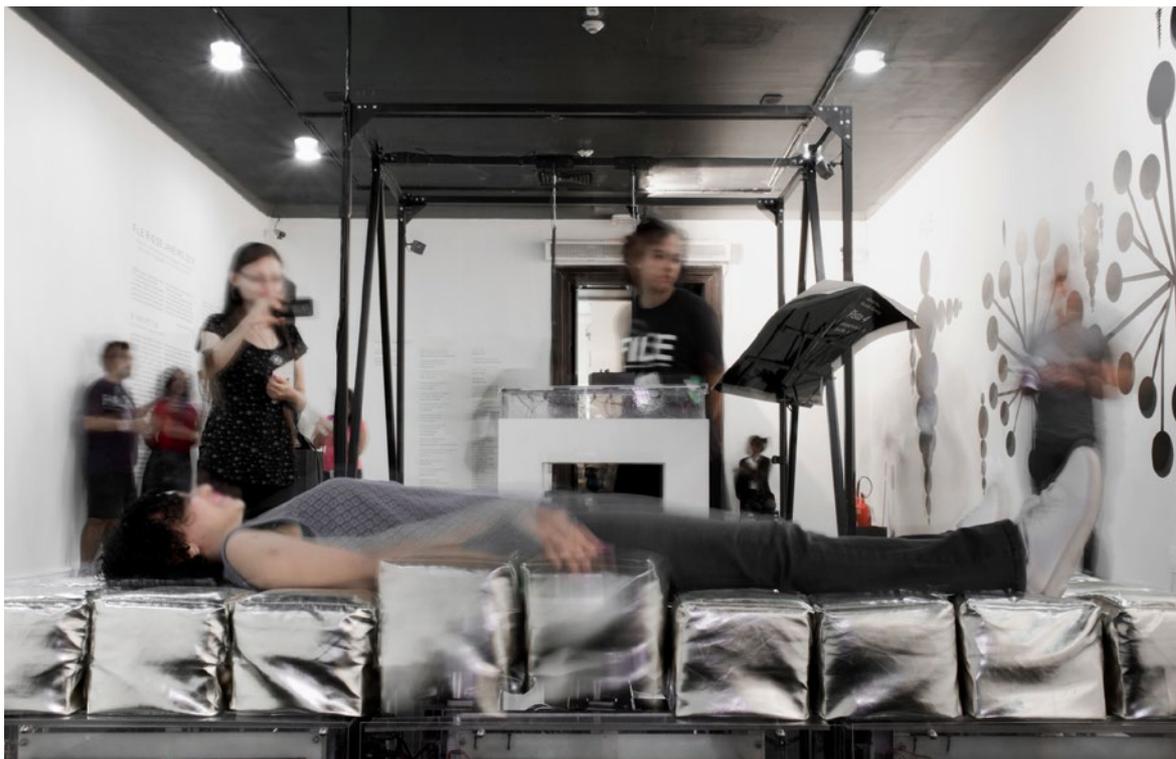
Tactila is an art form whose medium is the sense of touch which is independent from the all the other ones and has its own intelligence, imagination, memory, perception, and sensation. It is well known that vision and sound have hegemony in arts and in other disciplines. Tactila takes place in time and, therefore, can be recorded and have various forms of notation for subsequent executions. That is why its development became possible only now, thanks to mechatronic and robotic systems which are compatible with machine languages.

The creation of tactile works involves a composition, which can be made through handmade notation and played on a keyboard or directly on the computer of the tactile machine (robot).

Tactile machines can present numerous tactile possibilities through points, vectors, and textures with varying rhythms and intensities, and be run in different extensions and locations of our body.

The first tactile machine is called “Martela”. It is a tactile robot comprised of 27 engines subdivided into three squares (3 x 3), i.e., each square has 9 engines. Each engine corresponds to a matrix point, so we have 27 tactile units that allow to touch the user’s body with various intensities.

Points, vectors, and textures, each one of them in different rhythms, correspond to movements of the touches on the body which can be single or multiple and in different directions, what may create agreeable or conflicting situations. The composition involves sensory relations that will be interpreted later by the user’s sensibility, and this fruition, as in all forms of art, improves with further experience and research.



BIO

Maria Hsu tem se dedicado às Artes Visuais a partir de 2000, utilizando diversas mídias como pintura, fotografia e arte digital, após exercer a medicina por muitos anos. Apresentou diversos trabalhos de arte digital como TransEstruturas, Charles in London, Nietzsche – o Primeiro Avator e feelMe em co-autoria com Ricardo Barreto.

Ricardo Barreto é artista e filósofo. Atuante no universo cultural, trabalha com performances, instalações e vídeos e se dedica ao mundo digital desde a década de 90. Participou de exposições nacionais e internacionais tais como: XXV Bienal de São Paulo em 2002, Institute of Contemporary Arts (ICA) London – Web 3D Art 2002, entre outras. Apresentou as instalações digitais Charles in London, Nietzsche – o Primeiro Avator e feelMe em co-autoria com Maria Hsu. Concebeu e organiza juntamente com Paula Perissinotto o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.

Equipe Técnica:

Daniel Moori é programador e desenvolvedor mecatrônico.
Bruno Zanotti é desenvolvedor eletrônico.

Maria Hsu has dedicated herself to visual arts using several mediums: painting, photo and digital art, starting from 2000, after she had practice as a medical doctor. She presented several digital artworks such as TransEstruturas, Charles in London, Nietzsche – the First Avator and feelMe in co-authorship with Ricardo Barreto.

Ricardo Barreto is both an artist and a philosopher. Active in the cultural scene, he works with performances, installations and videos. He has been dedicated to digitalization since the nineties. He has also taken part in several national and international exhibitions such as: XXV Biennial of São Paulo in 2002; Institute of Contemporary Arts (ICA) London – Web 3D Art 2002, among others. He presented the digital installations Charles in London, Nietzsche – the First Avator and feelMe in co-authorship with Maria Hsu. He also conceived and organizes together with Paula Perissinotto the FILE – Electronic Language International Festival.

Technical Team:

Daniel Moori is a programmer and a mechatronic developer.
Bruno Zanotti is an electronic developer.



Pista 4

composição de Tacho e a Martela





CINÉTICO
kinetic

Simulacra

Karina Smigla-Bobinski
Alemanha | Germany

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

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

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

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

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

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

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

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



BIO

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

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

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

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

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

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



To Reverse Yourself

Bohyun Yoon

Estados Unidos | United States



VIRTUAL

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

BIO

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

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

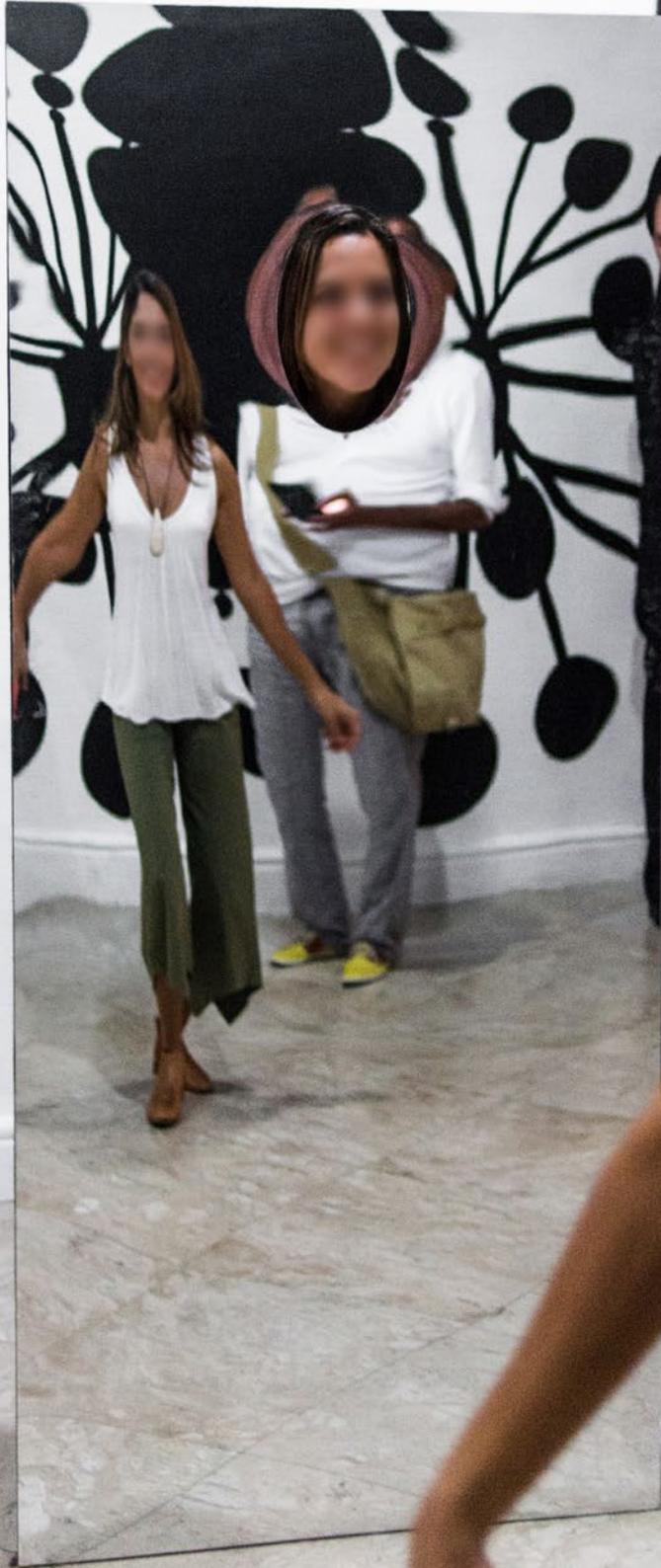
Exibiu suas obras no Museu de Artes e Design, Galeria Renwick no Museu Smithsonian de Arte Americana, Shelburne Museum Vermont, Museu de Arte Contemporânea de Houston, Brattleboro Museum Vermont, Hunter College NY e Bienal Internacional de Ofícios de Chungju, na Coreia. Sua obra está na coleção do Museu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

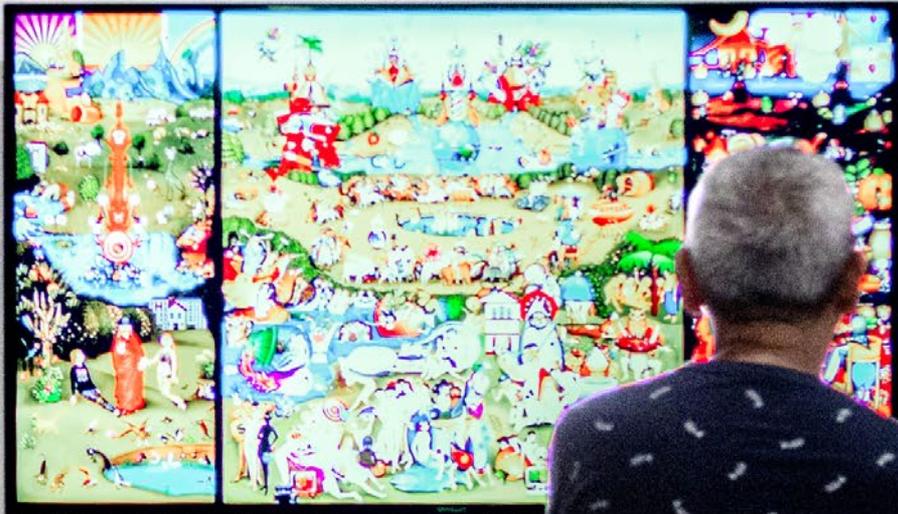
“To Reverse Yourself” is a freestanding mirror that creates an interaction between two viewers. It is the embodiment of my quest to understand the relationship between the self and others. The mirrored panel, with its cut out made for a participant’s face to fill, reflects a hybrid image that combines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

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

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

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







VIRTUAL

The Garden of Emoji Delights

Carla Gannis
Estados Unidos | United States



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

BIO

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

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

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

The Physical Mind

Teun Vonk

Holanda | Netherlands



VIVENCIAL
experiential

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

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

Este projeto é realizado como parte da rede de Sessões de Verão em uma coprodução do Chronus Art Center e V2_ Lab para a Unstable Media, com apoio da Creative Industries Fund NL.

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

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

This project is realized as part of the Summer Sessions network in a co-production of Chronus Art Center and V2_ Lab for the Unstable Media, with support of the Creative Industries Fund NL.



BIO

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

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

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

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





#The Physical Mind





Be Boy Be Girl

Frederik Duerinck & Marleine van der Werf

Holanda | Netherlands



VIRTUAL

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

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

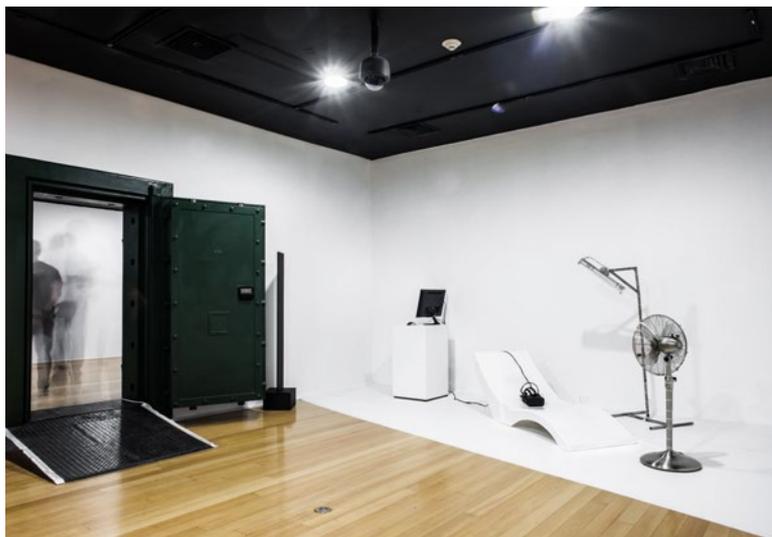
O registro do material do filme 3D em 360 graus aconteceu no Haváí e foi feito com 16 câmeras sobre uma plataforma. Essa plataforma para a câmera foi colocada sobre a cabeça de diversos homens e mulheres para recriar a mesma perspectiva que nosso público terá na instalação. O áudio omni, que muda a perspectiva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

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

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

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





BIO

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

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

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

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







CINÉTICO
kinetic

Les disciplines du rectangle

One Life Remains

França | France

“Les disciplines du rectangle” (As disciplinas do retângulo) é uma instalação de arte interativa feita de sete estelas montadas em um espaço de 200 m². Cada estela é feita de uma webcam, uma tela e um orador. Quando um jogador fica na frente de uma estela, seu corpo é detectado e um retângulo virtual é desenhado em torno dele. O retângulo começa a se mover e a mudar de forma. O objetivo é ficar dentro do retângulo sem tocar suas bordas. O jogo para quando há um contato entre o retângulo e o corpo do jogador.

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

BIO

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

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

“Les disciplines du rectangle” is an interactive art installation made of 7 steles set up in a 200 m² space. Each stele is made of one webcam, one screen and one speaker. When a player stands in front of a stele, his body is detected and a virtual rectangle is drawn around him. The rectangle starts to move and to change of shape. The goal is to stay inside the rectangle without touching its borders. The game stops when there is a contact between the rectangle and the player’s body.

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

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

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



2011

The Floor

Håkan Löbo & Max Björnerud
Suecia / Sweden

"The Floor" is an interactive digital installation that reacts to the viewer's movement in a playful manner. It is a game where the viewer's shadow is projected onto the floor and interacts with a digital environment. The viewer's shadow is projected onto the floor and interacts with a digital environment. The viewer's shadow is projected onto the floor and interacts with a digital environment.

2011

Cloud

Patrick Gaudin
Paris, France

"Cloud" is an interactive digital installation that reacts to the viewer's movement in a playful manner. It is a game where the viewer's shadow is projected onto the floor and interacts with a digital environment. The viewer's shadow is projected onto the floor and interacts with a digital environment.

Unhappy

Unhappy
Unhappy
Unhappy

Bridge

Bridge
Bridge
Bridge



2011





CINÉTICO
kinetic

The Floor

Håkan Lidbo & Max Björverud
Suécia | Sweden

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

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

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

BIO

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

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

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

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

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

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





CINÉTICO
kinetic

Vídeo-Boleba

Celina Portella
Brasil | Brazil



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

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

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

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

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

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



BIO

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

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

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

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



Bound

Plastic Studios

Polônia | Poland



VIRTUAL



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

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

BIO

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

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







VIRTUAL

Dear Angelica

Oculus Story Studio
Estados Unidos | United States

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

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

BIO

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

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

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

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

Starry Night

Petros Vrellis
Grécia | Greece



VIRTUAL

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

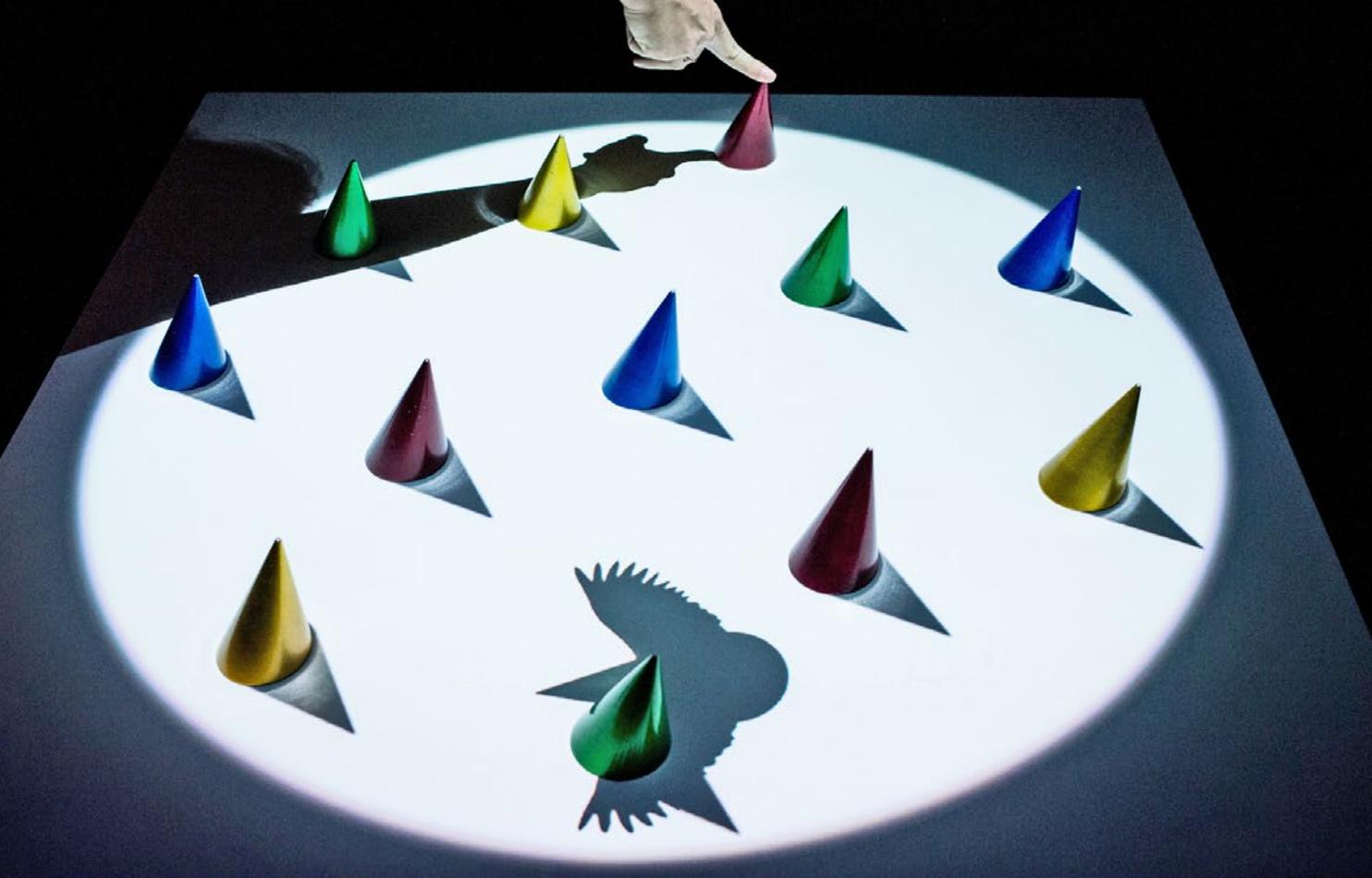
This is an interactive installation based on Van Gogh’s masterpiece “Starry Night”. The iconic flows of original painting come to life, as an animation. Furthermore, the visitor can interact with the painting, altering the flows by touching. Any influence is temporary and the animation gradually returns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

BIO

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

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







VIRTUAL

KAGE-table

plaplax
Japão | Japan

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

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

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

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



BIO

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

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

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

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





CRÉDITOS | CREDITS

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



VIRTUAL

Little Boxes

Bego M. Santiago
Espanha | Spain

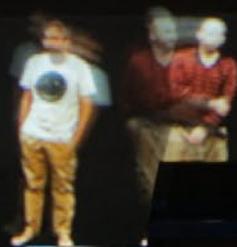
“Little Boxes” é uma instalação artística que videomapeia projeções com o uso do Kinect; nela, pessoas minúsculas projetadas em caixas de madeira estão aterrorizadas com a nossa presença. Apesar de serem todos indivíduos que podem se movimentar sozinhos, eles se comportam como se fossem uma mentalidade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

BIO

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

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

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





Hardwired

POLYMORF: Marcel van Brakel & Frederik Duerinck

Holanda | Netherlands



LÚDICO
playful

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

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

BIO

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

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

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

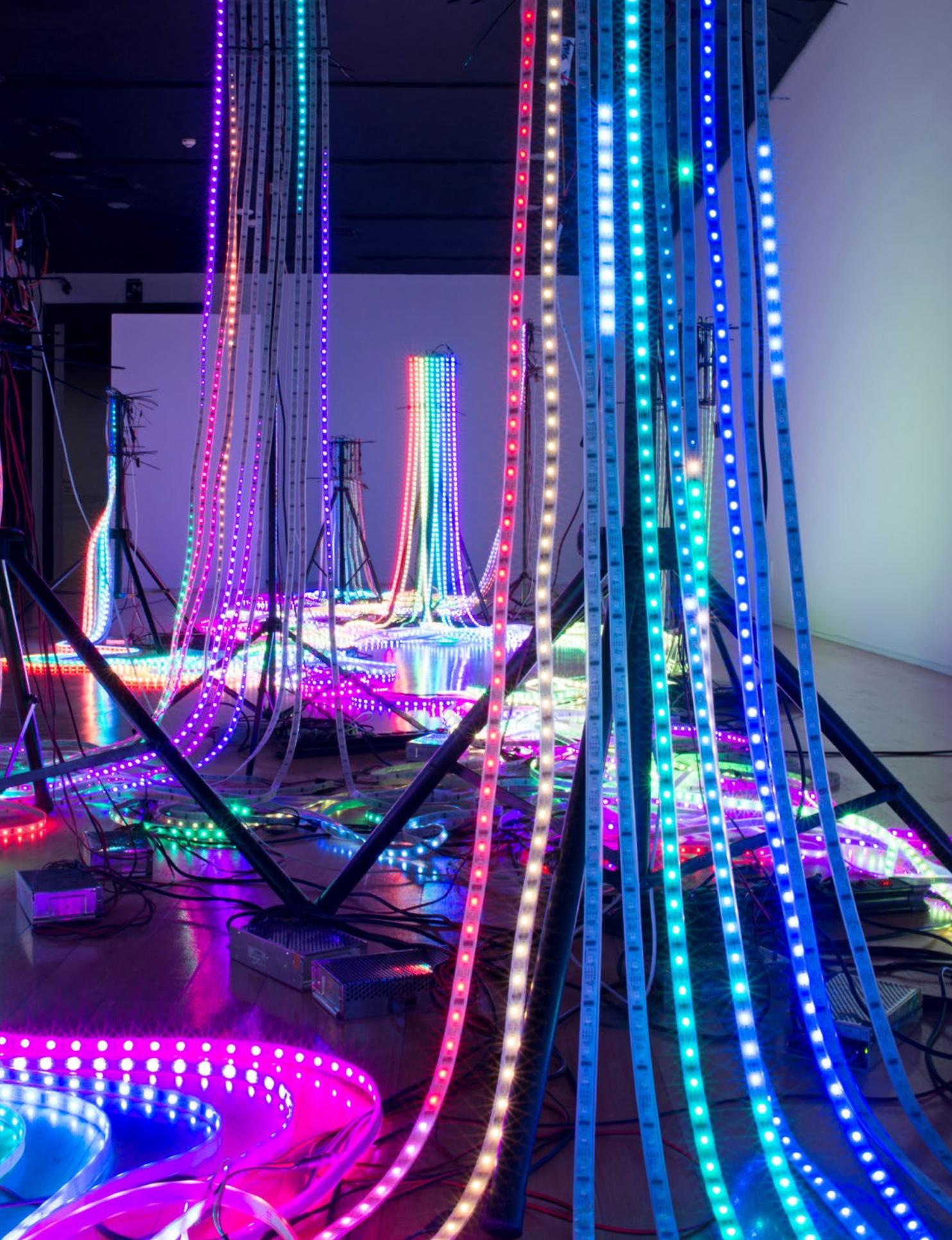
“Hardwired” consists of around 18,000 LED-lights that symbolize the transfer of knowledge. Individual luminous pixels connect and then disappear. In a process of constant transformation, new patterns, interrelations and complexities emerge.

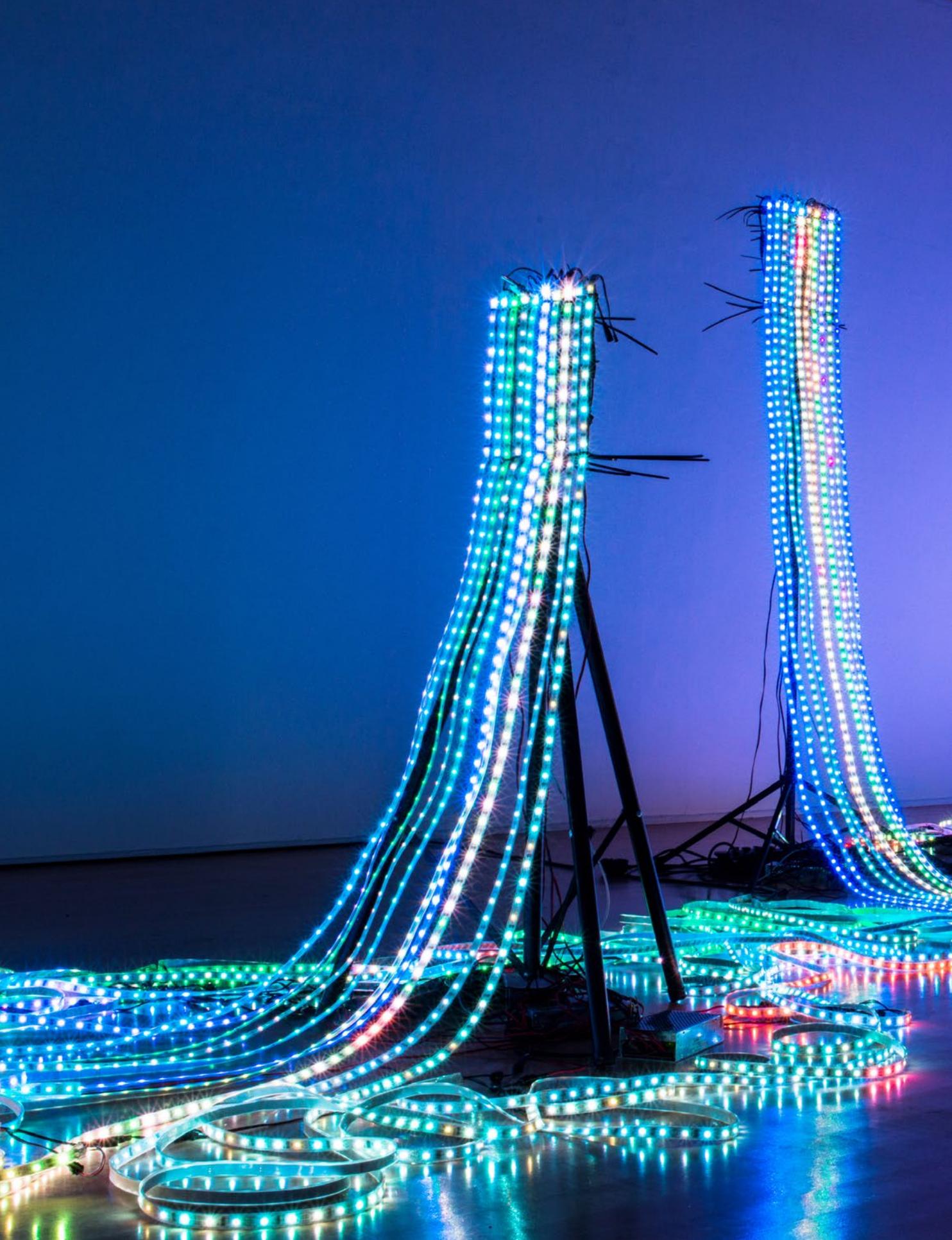
The installation was developed by POLYMORF with alumni from the Department of Communication Media Design at the Avans University of Applied Science in Breda.

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

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

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







Agradecimentos ! Special thanks to:
Stimuleringsfonds Creatieve Industrie
Holanda ! Netherlands

Anima+





4
5

1. *Il giardino di S. Maria della Vittoria*
2. *Il giardino di S. Maria della Vittoria*
3. *Il giardino di S. Maria della Vittoria*
4. *Il giardino di S. Maria della Vittoria*
5. *Il giardino di S. Maria della Vittoria*







O poder da imagem animada

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

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

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

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

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

Raquel Olivia Fukuda
Curadora do FILE Anima+

The power of animated image

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

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

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

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

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

Raquel Olivia Fukuda
Curator of FILE Anima+



Obras | Works



Adrián Regnier – Y. – México | Mexico

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

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

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

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

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

Amber Xu – Luscious – China

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

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

Ana Mouyis – Pussy!

Estados Unidos | United States

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

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

Anabela Costa – In Motion – Portugal

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

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





Andrea Cristini
Obsolescence
Canadá | Canada

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

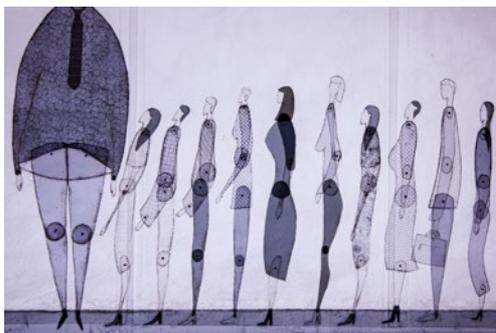
Three ghosts, representing different generations, keep a portrait of themselves as the unique sign left of their own identity after death. Two of the ghosts have an analog portrait, while the third one has a digital portrait contained within a computer. Soon they will experience the obsolescence of technology,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



Anna Leterq – Corbillard
França | France

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

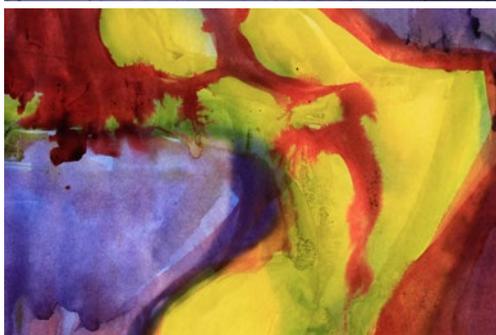
In a hospital room, the Death watches out for Oscar's last heartbeat. In this last breath, his soul flies away and savours its final time of freedom.



Anna Leterq – Metronome
França | France

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

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



Anne Beal – Balance and Swing
Estados Unidos | United States

Uma mulher cresce.
A woman grows.



Ash Thorp – None
Estados Unidos | United States

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

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

Gerhard Human
Last Train Home
África do Sul | South Africa

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

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



Gervais Merryweather
Mall 84
Grã-Bretanha | Great Britain

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

Giant Animation
Geist
Irlanda | Ireland

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

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

Grace Mi – TPJ
Estados Unidos | United States

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

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

Helmut Breineder
Pheromone
Alemanha | Germany

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

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

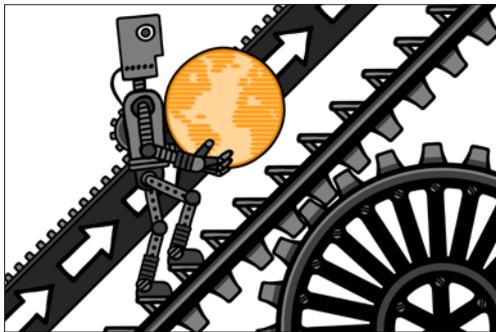




Helmut Breineder
Porter des Choses
Alemanha | Germany

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

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



Henning M. Lederer
Sisyphus Machines
Alemanha | Germany

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



Hyunmin Lee – Diversión
Coreia do Sul | South Korea

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

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



Ibrido Studio – Water Hunters
Itália | Italy

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

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



Ivan Dixon – Adult Swim. Player Hater
Austrália | Australia

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

Jake Fried – Mind Frame
Estados Unidos | United States

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

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



Julien Regnard – Somewhere Down the Line
Irlanda | Ireland

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

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



Juliette Viger – Untamed
França | France

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

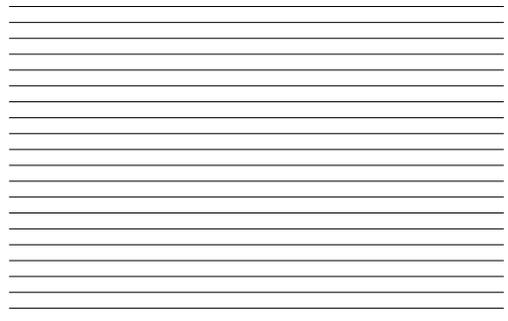
Sally, an introverted 15 year old girl, lives and bears with her wolf-father in the city of New York where Wolf is slipping more and more into his world of wilderness. Sally still remembers the man he used to be; a brilliant and talented jazz trumpeter. Where did her father go? And can he still be found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



Julius Horsthuis – Fractalicious (serie)
Holanda | Netherlands

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

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





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

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



Kazuhiro Goshima – Phenakistoscope 2016
Japão | Japan

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



Liu Sha – It Is My Fault – China

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

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



Lori Malépart-Traversy – Nocturia
Canadá | Canada

Uma animação recortada que ilustra o ato de urinar à noite, também chamado de noctúria ou nictúria.

A cut-out animation illustrating the act of urination at night, also called nocturia or nycturia.



Lucas Durkheim – Grounded
França | France

Um jovem soldado sem experiência é enviado para um posto de vigilância, no meio do deserto.

A young soldier without experience is sent to a surveillance post, in the middle of the desert.

LUNOHOD – Wings and Oars – Letônia | Latvia

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



ManvsMachine Studio – Versus Reino Unido | United Kingdom

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

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



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

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

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



Markus Magnusson – Floppy Disk – Suécia | Sweden

Design, Animação & Design de som: Markus Magnusson

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

Design, Animation & Sound Design: Markus Magnusson

Song credit: Theme for Harold (var. 3) Kevin MacLeod (incompetech.com)

Licensed under Creative Commons: Attribution 3.0 License creativecommons.org/licenses/by/3.0/



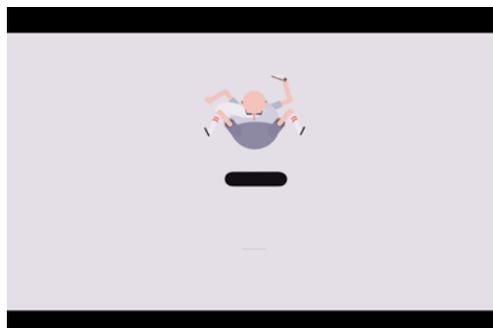
Markus Magnusson – KickFlip Grampa Suécia | Sweden

Design, Animação & Design de som por Markus Magnusson.

Créditos de música: Offenbach – Famous Overtures No.3 – I. Orpheus in the underworld (Domínio Público)

Design, Animation & Sound Design by Markus Magnusson

Song credit: Offenbach – Famous Overtures No.3 – I. Orpheus in the underworld (Public Domain)





Masahiko Sato & EUPHRATES – Ballet Rotoscope
Japão | Japan

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

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



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

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

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



Michael Marczewski – Bad Vibes
Reino Unido | United Kingdom

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

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



Michael Marczewski – Vicious Cycle
Reino Unido | United Kingdom

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

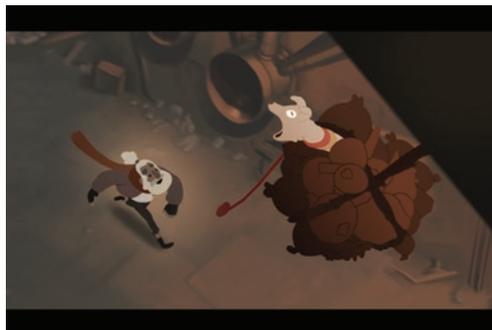
“Vicious Cycle” features a group of little autonomous robots performing a range of repetitive functions, driven by mechanical devices. But as the mechanisms mercilessly start getting faster and faster, things take a turn for the worse for the helpless robots.



Pedro Ivo Carvalho – Vagabond
Brasil | Brazil

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

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



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

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

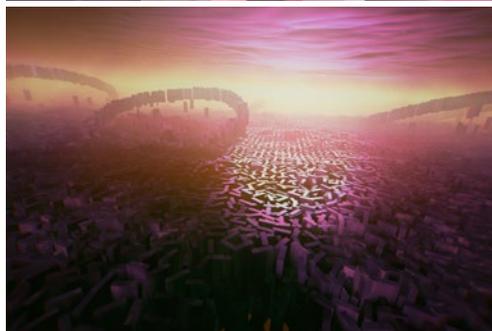
In 3044, in delta city, a girl was sacrificed by the OURO's sect to give a gift for the Great Snake. But the god would give a chance for the girl to take her revenge.



Ramiro AMK Fernandez
Cubic Circles
Argentina

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

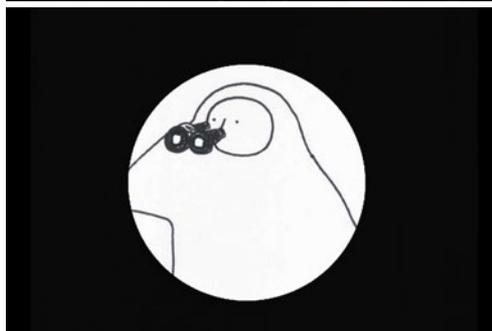
“Cubic Circles” is about some structures trying to survive in the data chaos. This audiovisual journey witnesses the human gestures fighting against the technical formulas, giving huge steps on digitize everything about the mankind.



Raquel Piantino
Duplo
Brasil | Brazil

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

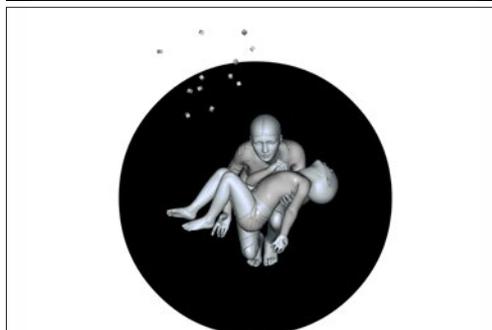
In different points of the universe live beings use optic instruments to see the world, space, people or themselves closer.



Sandrine Deumier
ExterPark
França | France

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

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





Shirin Abedinirad – Babel Tower
Irã | Iran

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

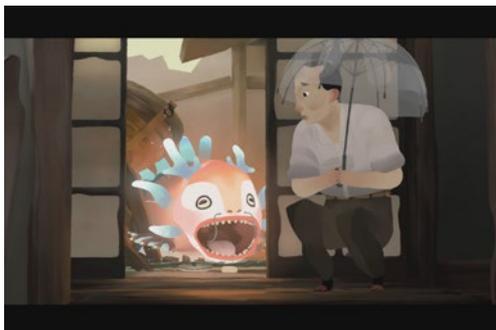
“Babel Tower” is an interactive installation that recontextualizes the spiritual architecture of the Babel Tower with modern materials, creating a union between ancient history and our present world; it is combing the past, present and offering a union for future. In this installation human is having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



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

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

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



Sofie Kampmark – Tsunami
Dinamarca | Denmark

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

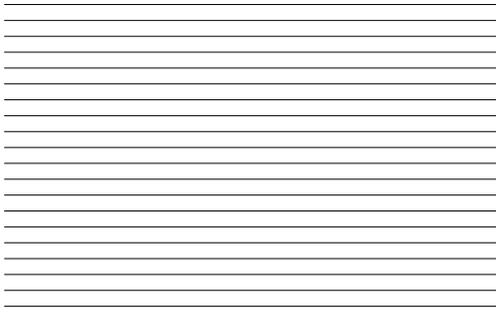
Haru returns home after a tsunami to find his house ruined and a sea spirit trapped inside. In order to accept his loss and begin dealing with the disaster, he has to help the creature return to its home, understanding the forces of nature and forgiving himself in the process.



Studio Smack – Paradise
Holanda | The Netherlands

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

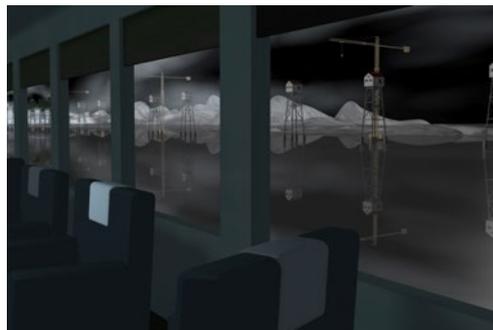
Studio Smack, best known for their music video Witch Doctor by De Staat, have released a new animation: a contemporary interpretation of one of the most famous paintings by the Early Dutch master Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights.



Susanne Wiegner – Future in the Past
Alemanha | Germany

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

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



The Line Animation – Ciclope
Reino Unido | United Kingdom

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

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



Vincenzo Lodigiani – Split
Estados Unidos | United States

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

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



Yali Herbet & Lee Drot – Mirrors – Israel

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

Zombie Studio – Dream
Brasil | Brazil

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

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





Andrew Wilson & Michael Trikosko
Invisible
Estados Unidos | United States

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

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



Burcu & Geoffrey
Casse-Croûte
França | France

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

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



Daniel Sousa
Feral
Portugal

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

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



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

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

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

Dina Velikovskaya
My Strange Grandfather
Rússia | Russia

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

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

Gunner
Mesh
Estados Unidos | United States

Um pequeno momento em um grande mundo.

A little moment in a big world.

Mads Weidner
Parrot Away
Dinamarca | Denmark

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

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

Monica Manalo
For the Lost
Estados Unidos | United States

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

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

Simon Scheiber
The Lighthouse
Áustria | Austria

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

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



Games





Inside

Playdead
Dinamarca | Denmark





FILE RIO DE JANEIRO 2018

DISRUPTIVA



O descontrolo voluntário

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Daniel Moori
Curador do FILE Games

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Daniel Moori
FILE Games Curator

Bedtime Digital Games
Back to Bed
Dinamarca | Denmark

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

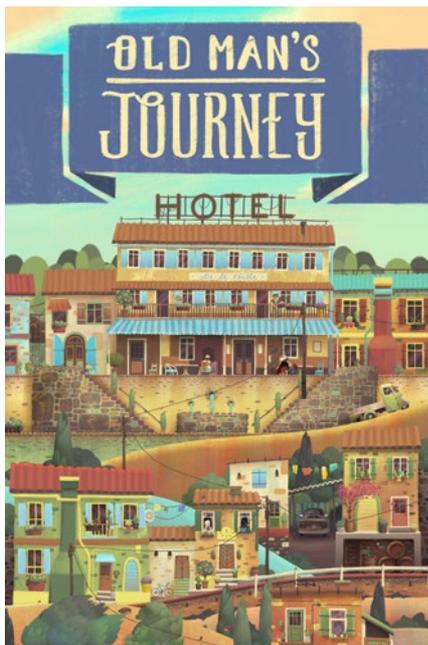
In “Back to Bed”, the player has to guide the sleepwalker Bob from his sleep inducing office to the safety of his bed by controlling his subconscious guardian Subob, whose job it is to both guide and protect the sleepwalking Bob. Ever vigilant, Subob must guide Bob around dangers and back to bed.



Broken Rules Studio
Old Man's Journey
Áustria | Austria

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

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





David O'Reilly – Everything
Estados Unidos | United States

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

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



Dinosaur Polo Club
Mini Metro
Nova Zelândia | New Zealand

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

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



Geert Nellen – Metrico+
Holanda | Netherlands

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

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

Playdead – Inside
Dinamarca | Denmark

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

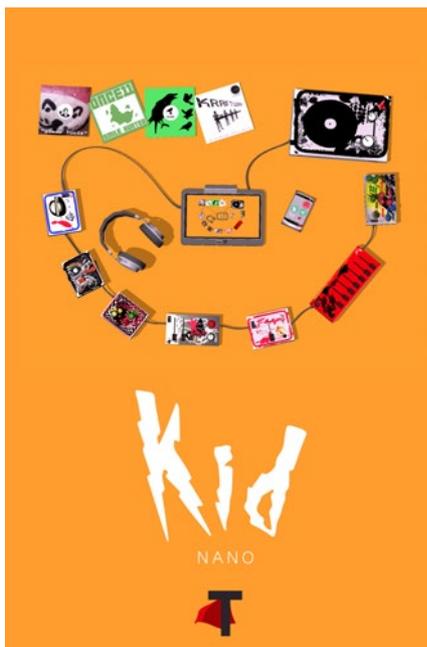
Hunted and alone, a boy finds himself drawn into the center of a dark project. He must evade capture from various enemies, control zombie-like entities to solve puzzles, and journey through industrial environments with horrific elements before eventually making a terrible, life-altering discovery.



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

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

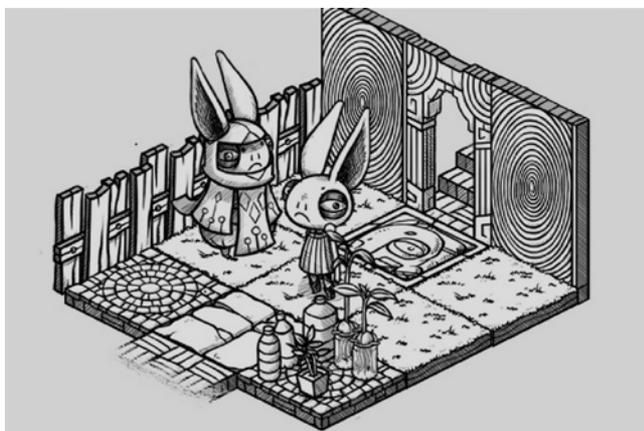
Part Game, Part Instrument. Beat slicing and audio plugins inside a gestural musical puzzler – play with our packs or use your own music, export your mixes and solutions – experimental & fun!



XXIIVV – Oquonie
Canadá | Canada

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

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

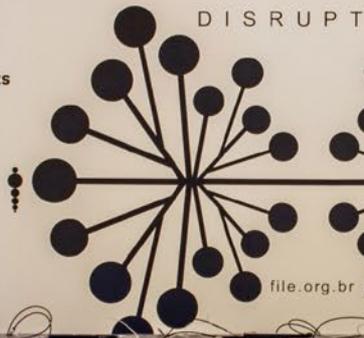




FILE RIO DE JANEIRO

DISRUPT

GAMES - Tablets

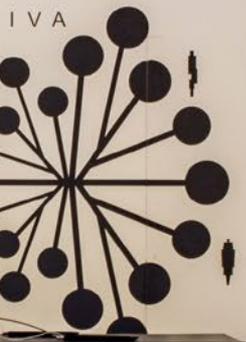


file.org.br



MIRO 2018

I VA





Conversa de Lawrence Malstaf e Ischa Tallieu (Tallieu Art Office) com o público.
FILE Rio de Janeiro 2018 (13 de abril no CCBB RJ)

Conversation of Lawrence Malstaf and Ischa Tallieu (Tallieu Art Office) with the public.
FILE Rio de Janeiro 2018 (April, 13 at CCBB RJ)



- Adrian Dexter, 103
 Adrián Regnier, 103
 Agustin Abreu, 127
 Ai Ohara, 82-85
 Amber Xu, 103
 Ana Mouyis, 103
 Anabela Costa, 103
 André Berlemont, 66-67
 Andrea Cristini, 104
 Andrew Wilson, 114
 Anna Leterq, 104
 Anne Beal, 104
 Arnold Bagasha, 103
 Ash Thorp, 104
 Bedtime Digital Games, 125
 Bego M. Santiago, 86-89
 Birk Von Brockdorff, 103
 Bohyun Yoon, 52-53
 Brice Roy, 66-67
 Broken Rules Studio, 125
 Burcu Sankur, 114
 Carla Gannis, 54-55
 Celina Portella, 72-75
 Christin Marczinik, 40-43
 Claire Dejoie, 110
 Constance Joliff, 114
 Daniel Sousa, 114
 Daphné Durocher, 114
 David O'Reilly, 126
 Dina Velikovskaya, 115
 Dinosaur Polo Club, 126
 Drude Mangaard Vaesen, 103
 EUPHRATES, 110
 Eva Jiahui Gao, 111
 Fanny Lhotellier, 114
 Franck Weber, 66-67
 François Heysen, 110
 Frederik Duerinck, 62-65, 90-93
 Frederik Salling Troels-Smith, 107
 Geert Nellen, 126
 Geoffrey Godet, 114
 Gerhard Human, 105
 Gervais Merryweather, 105
 Giant Animation, 105
 Grace Mi, 105
 Gunner, 115
 Håkan Lidbo, 70-71
 Helmut Breineder, 105-106
 Henning M. Lederer, 106
 Hyunmin Lee, 106
 Ibrido Studio, 106
 Ignacio Platas, 127
 Ivan Dixon, 106
 Jake Fried, 107
 Jody Ghani, 103
 Julien Regnard, 107
 Juliette Viger, 107
 Julius Horsthuis, 107
 Karina Smigla-Bobinski, 48-51

Karsten Hoof, 108
Kazuhiro Goshima, 108
Kevin Lesur, 66-67
Kioko Kunoh, 82-85
Lawrence Malstaf, 30-37
Lee Drot, 113
Leonardo Crescenti, 26-29
Liu Sha, 108
Lori Malépart-Traversy, 108
Lucas Durkheim, 108
LUNOHOD, 109
Mads Weidner, 115
ManvsMachine Studio, 109
Marcel van Brakel, 90-93
Marcin Gizycki, 109
Maria Hsu, 44-47
Markus Magnusson, 109
Marleine van der Werf, 62-65
Masahiko Sato, 110
Max Björverud, 70-71
Mehdi Aouichaoui, 110
Michael Marczewski, 110
Michael Trikosko, 114
Mikkel Vedel, 103
Monica Manalo, 115
Motoshi Chikamori, 82-85
Oculus Story Studio, 78-79
One Life Remains, 66-67
Pablo Bounous, 127
Pauline Lebris, 110
Pedro Ivo Carvalho, 111
Petros Vrellis, 80-81
Pierre-Jean Le Moël, 111
plaplax, 82-85
Plastic Studios, 76-77
Playdead, 127
POLYMORF, 90-93
Quentin Pointillart, 110
Ramiro AMK Fernandez, 111
Raquel Piantino, 111
Rejane Cantoni, 26-29
Ricardo Barreto, 44-47
Sandrine Deumier, 111
Shirin Abedinirad, 112
Silvia de Gennaro, 112
Simon Scheiber, 115
Sofie Kampmark, 112
Studio Smack, 112
Susanne Wiegner, 113
Teun Vonk, 56-60
The Line Animation, 113
Thi Binh Minh Nguyen, 40-43
Tomorrow.gy, 127
Vincenzo Lodigiani, 113
XXIIIVV, 127
Yali Herbet, 113
Yasuaki Kakehi, 82-85
Zombie Studio, 113

FILE RIO DE JANEIRO 2018

PATROCÍNIO
SPONSORSHIP

Banco do Brasil

REALIZAÇÃO
ACCOMPLISHMENT

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

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION

Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA
ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION

Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO EDITORIAL E DE CONTEÚDO
EDITORIAL AND CONTENT COORDINATION

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 GAMES
FILE GAMES COORDINATION

Daniel Moori

PRODUÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE PRODUCTION

Ana Carla Magna

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO
PRODUCTION ASSISTENTS

Ana Beatriz Silva

Renata Passos (Obra Shrink)

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT

Amanda Balthazar | Canário Arquitetura

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO
VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN

André Lenz

MONTAGEM | ASSEMBLING

Rafael Filipi

ASSISTENTE DE MONTAGEM
ASSEMBLING ASSISTENT

Anderson Wilcke

TRADUÇÃO E REVISÃO
TRANSLATION AND PROOFREADING

Ana Elisa Barros
Rafael Farinaccio
Stephen Rimmer

FOTOGRAFIA | PHOTOGRAPHY

Daniela Tavares Paoliello

VÍDEO | VIDEO

Raphael Lupo

EQUIPAMENTOS | EQUIPMENT

Images Soluções Audiovisuais

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS

Agência Galo

WEBDESIGN

Reinaldo Ferro

ASSISTENTES AUDIOVISUAL | IMAGES
AUDIOVISUAL ASSISTANTS | IMAGES

Alessandro Reis de Almeida
Leandro Pereira Novaes
Marcelo Reis

ASSESSORIA TÉCNICA E INFORMÁTICA
TECHNICAL SUPPORT AND COMPUTING

Lucas Sander
Victor Burgos

MANUTENÇÃO TÉCNICA
TECHNICAL MAINTENANCE

Edson Vitória Júnior

CENOTECNIA | SET DESIGNING

C.P.A Chimanski Produções Artísticas
Denis Chimanski
Louis Stephen de Souza Alamino
Marco Antônio de Deus
Ronaldo Chimanski

PERFORMANCE DA OBRA SHRINK 01995
SHRINK 01995 PERFORMANCE

Christiane Igreja Parreira
Renan Lima
Renata Perissinotto Passos

EQUIPE EDUCATIVA | EDUCATIONAL TEAM

SUPERVISORES | SUPERVISORS

Marcelo Nogueira
Wagner Turques Guinesi

MEDIADORES TÉCNICOS
TECHNICAL MEDIATORS

Leonardo Souza
Rafael Alves

MEDIADORES | MEDIATORS

Alexandre Francisco da Silva
Caique Ferreira
Camila Vieira de Souza
Débora Santos Oliveira
Erika Monteiro
Isis Cavalcante do Nascimento
Ismael David de Paulo
Ismael Gonçalves Silva
Jessy Golçalves
Lais Ferreira de Jesus
Lucas Gonçalves Lima
Luisa da Fonseca Tavares
Mayara Soeiro
Raphael Silva dos Santos
Raquel dos Santos Machado
Rebeca Tenenbaum Bacellar Corrêa
Rennan Elias de Oliveira Carmo
Stephani de Araújo Gonçalves
Talitha Guerra Dester Queiroz Lima
Tatiane Figueroa Rodrigues

ARTICULAÇÃO DE CONEXÕES,
PARCERIAS E INICIATIVAS
CONNECTIONS, PARTNERSHIPS AND INITIATIVES

SOMOS: Liliana Magalhães

Produção

Copatrocinio

Realização



FILE

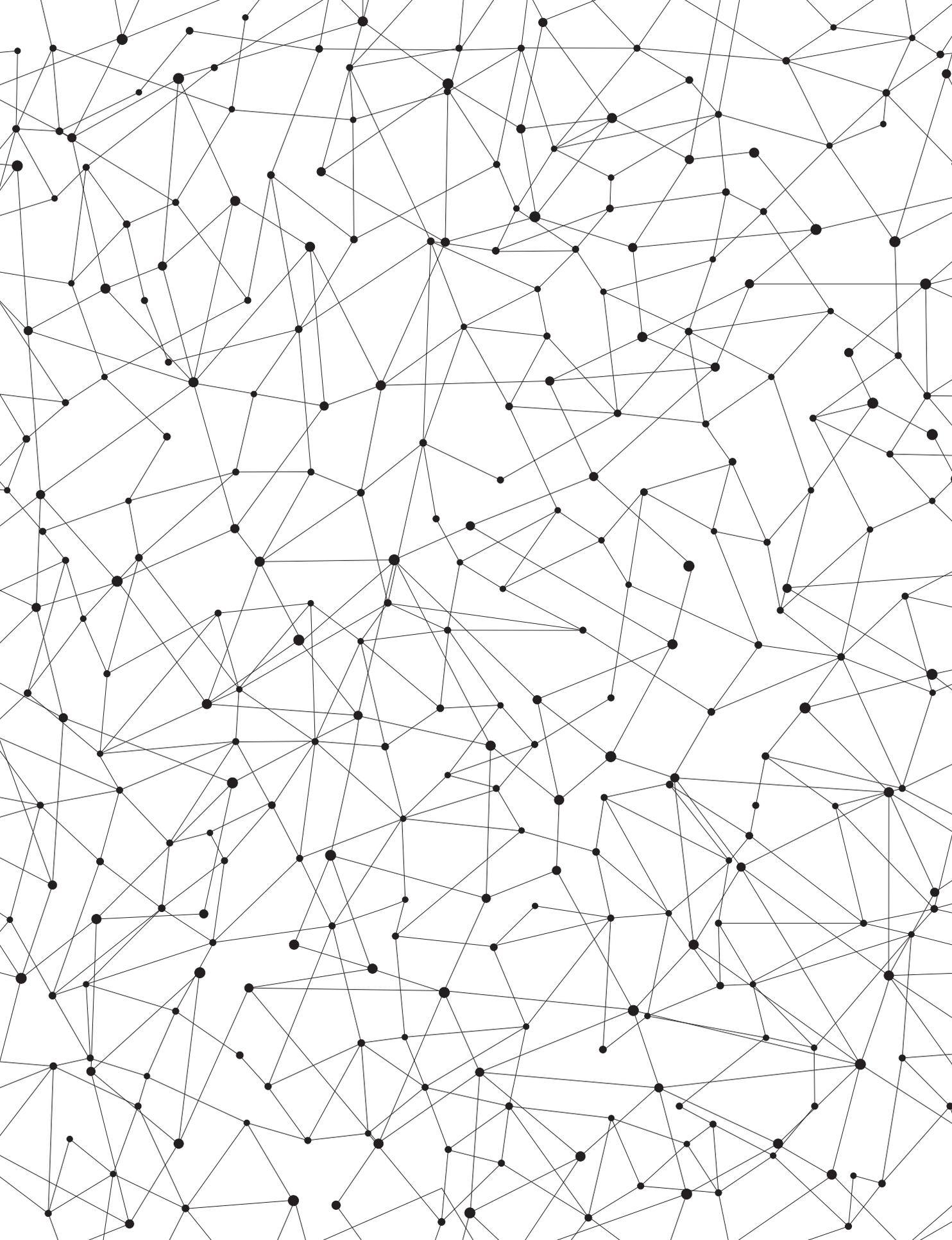
BancoVotorantim



MINISTÉRIO DA
CULTURA







ISBN 978-85-89730-27-3



9 788589 730273



Produção

Copatrocinio

Realização



FILE

BancoVotorantim



MINISTÉRIO DA CULTURA

