

FILE SÃO PAULO 2016



venha passar do limite



SESI-SP arte

FILE SÃO PAULO 2016

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

FILE SÃO PAULO 2016

FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA
**ELECTRONIC
LANGUAGE
INTERNATIONAL
FESTIVAL**

ORGANIZADORES
RICARDO BARRETO
E PAULA PERISSINOTTO

1ª EDIÇÃO

FILE: SÃO PAULO, 2016

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

FILE São Paulo 2016 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = FILE São Paulo 2016 : Electronic Language International Festival / organizadores Ricardo Barreto e Paula Perissinotto ; [tradução e revisão/translation and proofreading Ana Elisa Barros, Murillo Mathias, Rafael Farinaccio]. -- 1. ed. -- São Paulo : FILE, 2016.

Edição bilingue: português/inglês.
ISBN 978-85-89730-20-4

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
São Paulo 2016 : Electronic Language
International Festival.

16-04316

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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

Realidade virtual com o uso de óculos 3D, games, animações, instalações, videoarte, *net art*, arte sonora e performances. São estes os elementos que fazem da 17ª edição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE o principal encontro da América Latina sobre arte digital e um dos mais aguardados pelo público.

Artistas do Brasil e de diversos países expõem seus trabalhos no Centro Cultural FIESP - Ruth Cardoso, com o objetivo de fazer o público ir além da realidade.

O Serviço Social da Indústria de São Paulo, SESI-SP, acredita que a cultura é uma fonte de conhecimento sem limites. O trabalho desenvolvido no FILE dá ao público a oportunidade de explorar a diversidade da arte e assimilar mais profundamente essa nova plataforma.

Venha conhecer o novo!

Um forte abraço,

Paulo Skaf

Presidente da FIESP e do SESI-SP



Junior Ruiz

Virtual reality with 3D glasses, games, animations, installations, video art, sound art, and performances. These are the elements that make the Electronic Language International Festival – FILE's 17th edition, Latin America's main gathering of digital art, and one of the most expected by the public.

Artists from Brazil and several other countries exhibit their work at FIESP Cultural Center – Ruth Cardoso, aiming to make the public go beyond reality.

The Industry Social Service of São Paulo, SESI-SP, believes that culture is a limitless source of knowledge. The work developed at FILE gives the public a chance to explore art's diversity, and deeply assimilate this new platform.

Come see the new!

Paulo Skaf

Chairman of FIESP and SESI-SP



<u>Venha passar do limite Come cross the limit <i>Ricardo Barreto e Paula Perissinotto</i></u>	<u>08</u>
<u>Mediações, interfaces, membranas [extratos] Mediations, interfaces, membranes [extracts] <i>Fernanda Bruno</i></u>	<u>10</u>
FILE SÃO PAULO 2016 EXPOSIÇÃO EXHIBITION	
INSTALAÇÕES INSTALLATIONS	
<u>Obras Works</u>	<u>24</u>
ANIMA+GAMES	
<u>Anima+Games <i>Raquel Fukuda e Ricardo Barreto</i></u>	<u>72</u>
<u>Anima+ Award</u>	<u>74</u>
<u>Animações Animations Obras Works</u>	<u>77</u>
<u>Games Obras Works</u>	<u>96</u>
<u>Festivais Parceiros Partner Festivals</u>	<u>104</u>
VIDEOARTE VIDEO ART	
<u>Imbricações entre nós, as imagens e os espaços Imbrications between us, the images, and the spaces <i>Fernanda Almeida</i></u>	<u>116</u>
<u>Obras Works</u>	<u>119</u>
GIF	
<u>GIF como paradoxo do tempo: entre a efemeridade e a permanência GIF as time paradox: between transience and permanence <i>Fernanda Almeida</i></u>	<u>138</u>
<u>Obras Works</u>	<u>141</u>
MÍDIA ARTE MEDIA ART	
<u>Obras Works</u>	<u>157</u>
HIPERSÔNICA HIPERSONICA	
<u>Performance – Domingo na Paulista Sunday at Paulista Obras Works</u>	<u>171</u>
<u>Screening Obras Works</u>	<u>174</u>
<u>Participantes Participants Obras Works</u>	<u>178</u>
FILE LED SHOW	
<u>O esgarçamento do dispositivo cinematográfico na onipresença das telas The fraying of the film device in the omnipresence of the screens <i>Fernanda Almeida</i></u>	<u>190</u>
<u>Obras Works</u>	<u>197</u>
EDUCATIVO EDUCATIONAL	
<u>10 anos do programa educativo do FILE 10 years of FILE's educational program <i>Eliane Weizmann</i></u>	<u>204</u>
<u>Mediadores Mediators</u>	<u>211</u>
WORKSHOP	
<u>Oficinas Workshops</u>	<u>217</u>
<u>ÍNDICE DE ARTISTAS INDEX OF ARTISTS</u>	<u>230</u>
<u>ORGANIZAÇÃO ORGANIZATION</u>	<u>234</u>
<u>APOIO SUPPORT</u>	<u>238</u>

FILE SÃO PAULO 2016

Venha passar do limite

A exposição convida o público para experimentar a mescla da arte eletrônica com arte contemporânea. Mergulhar na retirada das raíais das categorias do design, game, animação e arte. E, neste mergulho, conferir produções artísticas que driblam alguns limites estéticos. A distorção da imagem. A saturação de cores e tons. A fusão das coisas. A combinação do espaço real com o espaço virtual. O delinear e o embaçar da visão. A sincronização da imagem e do som. A junção do velho com o novo. A exploração de fórmulas matemáticas. A extrapolação dos limites das mídias. A membrana que ganha vida própria. A perturbação da ordem do software. A integração do exterior com o interior.

É, sobretudo, um convite para destrancar a porta dos sentidos. Fruir. Perceber e descobrir os matizes que existem entre uma coisa e outra. Mas não para reconhecê-los como uma linha geométrica que reforça os limites que constituem barreiras. E sim para que se reconheça na intimidade do entre isso ou aquilo o potencial da transformação. O interagir e o contemplar, o tatear e o escutar que permitam ampliar nossa mente, pois é neste processo de fruição que a imaginação experimenta a sensação de ir além do seu limite.

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

Organizadores e fundadores do FILE

FILE SÃO PAULO 2016

Come cross the limit

The exhibition invites the viewers to experience the blend of electronic art with contemporary art. To immerse in the withdrawal of the lanes of design, game, animation and art categories. In addition, in this immersion, to check out artistic productions that are tricking some aesthetic boundaries. The image distortion. The color and tone saturation. The fusion of things. The combination of real space with virtual space. The outlining and blurring of vision. The synchrony of image and sound. The combination of old and new. The exploration of mathematical formulas. The extrapolation of media limits. The membrane that builds on itself. The disturbance of software order. The integration of exterior and interior.

It is, above all, an invitation to unlock the door of the senses. To enjoy. To perceive and discover the nuances that exist between one thing and another. However, not to recognize them as a geometric line that reinforces the limits that are barriers, but to recognize in the intimacy of the in between the potential of transformation. The interaction and the contemplation, the grope and the hearing which allow to amplify our mind because it is in this process of groping that the imagination experiments the sensation of going beyond its limit.

Ricardo Barreto and Paula Perissinotto

Organizers and founders of FILE

Mediações, interfaces, membranas [extratos] ^[1]

Fernanda Bruno

Mediações

(...) Um enunciado comum: “quanto mais avança a produção tecnológica, mais incertas tornam-se as fronteiras que há pouco forneciam os parâmetros e limites segundo os quais o homem experimentava o mundo e a si mesmo”. Tornou-se usual, em nossos dias, dizer que humano e não humano, natureza e artifício, matéria e espírito, orgânico e inorgânico, presença e ausência, real e simulacro, próximo e longínquo – todos estes pares outrora nitidamente separados – encontram-se cada vez mais imbricados pelas novas tecnologias.

A familiaridade do enunciado nos fornece índices sobre o modo como a tecnologia é caracterizada e experimentada na atualidade. Limitemo-nos a dois. O primeiro aponta para a relação entre a tecnologia e os deslocamentos a partir dos quais nosso tempo percebe-se em descontinuidade com o que o precede. No enunciado, a tecnologia apresenta-se como um dos agentes privilegiados de nossa historicidade, isto é, da experiência de que estamos nos tornando outros, que estamos diferindo em relação ao que há pouco éramos. Entre o que vínhamos sendo e o que estamos nos tornando, a tecnologia mostra-se como uma das condições de possibilidade desta passagem. Este tipo de análise do presente torna-se cada vez mais frequente em nossos dias: as investigações sobre as transformações que as tecnologias digitais de informação e de comunicação engendram na economia, na política, nas relações interpessoais, no ensino, etc. constituem apenas um dos inúmeros exemplos.

O segundo índice diz respeito à natureza das transformações engendradas pelas novas tecnologias: elas são definidas como alterações na zona – denominada fronteira – que designa o limite entre dois domínios distintos, heterogêneos. Além disso, não se trata de fronteiras quaisquer. O que as novas tecnologias colocam em movimento, o que elas transformam, são o que podemos chamar de ‘fronteiras do humano’, isto é, os limites que definem o que lhe é próprio e que o diferenciam dos não humanos (natureza/artifício, orgânico/inorgânico), os limites que o habitam e o constituem (matéria/espírito) e os limites que diferenciam a experiência imediata e suportada por sua corporeidade biológica, natural e territorial e a experiência mediada por artefatos tecnológicos (presença/ausência, real/simulacro, próximo/longínquo).

Os dois aspectos descritos acima denunciam uma mudança no estatuto da tecnologia, que não mais pode ser definida como mero instrumento a serviço do homem e da sociedade. Esta definição da técnica, como se sabe, pouco interroga o quanto o pensamento e a vontade humana são também produzidos pelos objetos que produzem. Reduzidos a instrumentos, os objetos técnicos são como intermediários passivos entre o polo humano/cultural e o polo natural/material que pouco intervêm sobre as fronteiras que os diferenciam e os definem. Estas, concebidas como definidas de antemão, podem contar com instrumentos que servilmente transportam forças, ações e intenções de um polo a outro, pois só um mundo com fronteiras estáveis pode confiar nos intermediários[2].

É no sentido de apreender um outro de modo atuação da tecnologia e de analisar as suas implicações para a transformação de algumas fronteiras envolvidas na relação que o sujeito estabelece consigo e com o mundo que a noção de mediação nos interessa. O que se torna a tecnologia e suas relações com o humano, com a sociedade e a cultura, quando não mais cumpre a função de intermediário, mas de mediação não apenas entre o homem e a natureza, mas também entre o homem e ele mesmo e o seu meio sociocultural? Uma primeira característica, já mencionada aqui, é a inclusão da tecnologia como um dos agentes de produção de nossa historicidade[3]. Conceber a tecnologia como mediação implica lhe conferir uma atividade que ao mesmo tempo em que põe em relação e permite trocas entre dois domínios distintos, neles engendra ou possibilita transformações[4]. Os objetos técnicos não encerram apenas funções (corporais ou mentais) previamente projetadas; eles reservam possibilidades de ação e de experiências que não estavam antecipadas e que reestruturam as relações e interações

entre os homens e o mundo. Ao atuarem como dispositivos de mediação, os artefatos técnicos retroagem sobre o pensamento e a ação de que são produtos. Do processo de mediação advém uma série de rupturas que impedem que os atores nele envolvidos permaneçam inteiramente os mesmos. E a crescente velocidade das transformações tecnológicas tornam quase cotidianas tais rupturas. Não simplesmente percebemos, como os homens de outrora, que estamos afastados de um tempo que não mais habitamos e que apenas se faz presente como memória ou tradição. Experimentamos, no interior do tempo mesmo em que vivemos, a transitoriedade dos nossos próprios corpos, hábitos, valores, crenças. Numa palavra, experimentamos a transitoriedade das nossas próprias fronteiras, dos nossos próprios limites.

Tomemos um exemplo: quando os laboratórios de Inteligência Artificial constroem programas capazes de simular certas funções cognitivas visando testar hipóteses acerca da mente e da cognição humana, não são apenas instrumentos que estão sendo construídos, mas um novo solo de problematização acerca do pensamento, do humano, da máquina e da matéria. Quando máquinas passam a simular funções cognitivas antes consideradas exclusivamente humanas, como o raciocínio lógico-matemático, quando seres absolutamente isentos de consciência passam a exibir comportamento inteligente e manipular representações simbólicas, quando certas formas de pensamento passam a manifestar-se não mais numa matéria especial – o cérebro humano – mas em qualquer matéria devidamente programada para processar informação e manipular símbolos segundo regras lógicas, as fronteiras que distinguem os humanos dos não humanos, o natural do artificial, o espiritual do material acham-se dinamizadas. Seria simplificado olhar para os programas de inteligência artificial e ver apenas intermediários que permitem ao homem desvelar os mistérios da mente. A função de mediação que desejamos ressaltar nos permite ver o quanto estes artefatos técnicos promovem contato, trocas de informação e também alterações, diferenças nas partes envolvidas.

Os programas de inteligência artificial constituem uma ‘superfície’ onde o mundo invisível dos processos mentais ganha alguma visibilidade, torna-se parcialmente manipulável, experimentável, assim como o mundo mudo da matéria passa a estocar, transmitir e processar informações, passando, num certo sentido, a falar a linguagem que se supõe ser a do pensamento – eis o primeiro movimento da mediação, através do qual certas regiões ou processos invisíveis, mudos, inacessíveis seja aos sentidos, à ação ou à compreensão, passam a se oferecer à visibilidade, à experimentação ou à significação. No exemplo de que estamos tratando, a mediação se dá tanto entre o homem e seu pensamento, quanto entre o pensamento humano e certas propriedades e dimensões da matéria. O segundo movimento diz respeito às transformações e deslocamentos que derivam do primeiro: a mediação não mantém intocados os termos envolvidos – as capacidades e limites do pensamento, do homem, da matéria e mesmo da máquina são, como vimos, reconfigurados. Um grande número de certezas que nos constituíam tornam-se questões que passam a fazer parte do modo como o homem concebe a si mesmo e as suas fronteiras em relação a outros seres – se máquinas destituídas de consciência exibem comportamento inteligente e intencionalidade, qual seria, em nós, a função da consciência?; se as máquinas mostram-se tão hábeis em tarefas que exigem o raciocínio lógico-matemático e tão estúpidas em tarefas simples e cotidianas que realizamos sem pensar, como segurar um objeto ou reconhecer o seu nome e função, o que se tornam, em nós, os limites entre a inteligência e a estupidez?

O exemplo ilustra o quanto os objetos técnicos que produzimos não simplesmente transportam a nossa ação, intenção ou inteligência para uma exterioridade qualquer, mas também produzem sobressaltos que fazem o pensamento, o homem, a cultura diferir. Diferentemente de um mundo com fronteiras fixas que se comunicam através de intermediários que em nada as alteram, o processo de mediação supõe um mundo com fronteiras móveis, ou melhor, supõe o próprio movimento de constituição e de transformação de fronteiras. Esta relação entre o processo de mediação e o de transformação de fronteiras ficará mais clara a partir da noção de interface.

Interfaces

Usualmente, os estudos sobre interface procuram definir o conjunto de programas e aparelhos materiais que garantem a comunicação entre o homem e a máquina, particularmente os sistemas de informação numerizada. Em sua breve história informática, a interface homem/computador requer, inicialmente, que o computador represente a si mesmo para o usuário numa linguagem que este possa compreender. A singularidade do computador em relação a outras máquinas reside no fato de ele ser um sistema simbólico que, do início ao fim de seu processo de funcionamento, trafega representações ou signos: ‘pulsos’ de eletricidade são símbolos que valem como 0 e 1; estes representam um conjunto simples de instruções matemáticas que, por sua vez, representam palavras, imagens, mensagens de e-mail, etc.

Segundo Steve Johnson[5], o alcance da “revolução digital” dependeu desta capacidade de auto-representação do computador, pois ela permite que o mundo de 0/1, ininteligível para a maioria dos humanos, torne-se acessível, habitável e manipulável. Sem a construção de interfaces, portanto, os computadores permaneceriam meras máquinas de cálculo numérico. Ainda segundo o autor, a novidade que dá origem à interface contemporânea é a tradução da informação digital em uma linguagem visual; constitui-se, desde então, um espaço informacional.

(...) A expansão de pesquisas que visam construir ou explorar os dispositivos materiais, informacionais, interativos, sensoriais e cognitivos que regem as interfaces entre homens e máquinas ou ambientes digitais atesta a relevância e o estatuto da tecnologia em nossas vidas. Quando se tratava simplesmente de instrumentos ou próteses, era preciso garantir a eficiência e prestação na realização das finalidades em questão; quando se trata de dispositivos de mediação, é preciso orquestrar a experiência de si, do outro e do mundo que a tecnologia torna possível.

Segundo a perspectiva aqui proposta, o interesse pela noção de interface não se restringe à interação homem/máquina que vínhamos descrevendo. Trata-se de estendê-la ao processo de mediação engendrado pela tecnologia a fim de melhor compreender de que maneira este processo incide sobre as fronteiras do humano. Certos elementos e princípios que constituem a interface homem/máquina podem ser estendidos para o âmbito mais amplo da interface homem/homem ou homem/mundo efetuada pela tecnologia. O princípio que nos interessa explorar é o de que a constituição de uma interface, de uma via de interação entre dois domínios heterogêneos não implica a eliminação de superfícies ou camadas que se interpõem entre eles; é, antes, um processo de adição de camadas que potencializa a comunicação, a conexão e as trocas. A interface é, portanto, uma superfície, uma ‘camada’ que, ao invés de promover o afastamento entre dois domínios, os aproxima, na medida em que é através desta camada ou superfície que eles tornam-se sensíveis, acessíveis e significativos um para o outro. Além disso, a interação possibilitada pela interface não resulta numa indiferenciação ou unificação das partes envolvidas, numa eliminação das fronteiras presentes; as trocas e interações promovem, antes, uma contínua diferenciação das partes e dos limites que as distinguem e definem, constituindo, pois, a história das transformações que as caracterizam.

A construção da interface gráfica na história da informática ilustra bem este princípio: a passagem da interface textual para a gráfica implicou, de fato, a adição de mais uma camada – a da linguagem visual – ‘separando’ o usuário da informação armazenada no computador. No entanto, como vimos, esta camada ampliou as possibilidades de acesso, manipulação, tradução e comunicação entre o usuário e o computador. Embora o usuário se encontre ‘materialmente’ mais distante da informação, sua experiência sensorial, motora e comunicacional é de maior proximidade. E esta proximidade alterou tanto o computador – sua função, seu papel social – quanto a experiência do usuário. As possibilidades do computador e do usuário foram e ainda são continuamente definidas e transformadas a partir desta superfície de trocas, traduções e metamorfoses que é a interface.

A partir deste princípio que rege a criação de interfaces fica mais claro o modo como o processo de mediação engendrado pelas novas tecnologias as torna agentes de nossa historicidade, produzindo transformações nas fronteiras do humano. À medida que a tecnologia vai criando camadas de interfaces entre o homem e o mundo ou entre o homem e certos domínios dele mesmo, novas fronteiras se constituem, antigas fronteiras se reconfiguram. Neste sentido, a noção de interface assemelha-se à de membrana, pois diz respeito ao processo dinâmico de constituição de camadas ou superfícies que possibilitam trocas entre dois domínios heterogêneos, entre uma interioridade e uma exterioridade, e que constituem, simultânea e continuamente, as fronteiras que os diferenciam e os definem. O processo de mediação seria, pois, o processo de criação de uma interface. Por meio desta, um certo mundo, um certo objeto, um certo espaço, um certa possibilidade de ação ou de sensibilidade, antes destituídos de significado ou mesmo de realidade para o sujeito, passam a integrar o campo de sua experiência.

Membranas

(...) A abertura de vias tecnológicas de acesso ao interior do corpo torna-se, em nossa cultura, cada vez mais frequente. Por meio das tecnologias biomédicas, regiões cada vez mais profundas e cada vez menores – órgãos, tecidos, membranas, células, genes – tornam-se visíveis no momento mesmo do seu funcionamento. O interior do corpo, essa região de sombra que não podia ser vista do exterior, ao mesmo tempo em que era a condição de toda visão e exploração da exterioridade, perde progressivamente a sua opacidade. E não é só para o olhar, como imagem, que o interior se revela, mas também para o “tato”, digo, a ação, a manipulação. Com a biologia molecular e as técnicas de manipulação genética, torna-se possível agir sobre as menores e decisivas peças do corpo, intervindo diretamente na sua memória biológica.

Este ingresso da tecnologia no corpo inclui, ainda, a manufatura de novos materiais capazes de penetrá-lo e

habitá-lo. Desde o marca-passo cardíaco, às placas de titânio e ao silicone, os artefatos técnicos ingressam no corpo humano recompondo seu ritmo, sua estrutura ou remodelando sua forma. A cada dia menores e mais biocompatíveis, esses artefatos prometem interfaces mais eficientes e “digeríveis” entre o orgânico e o inorgânico. As pesquisas sobre implantes de eletrodos no cérebro constituem hoje uma forte promessa terapêutica para deficientes físicos e para doenças degenerativas como o Mal de Parkinson. Do mesmo modo, a nanotecnologia pretende, manipulando átomo por átomo, fabricar robôs ou circuitos de extrema velocidade no processamento de informação, capazes de funcionar em escala molecular. Um dos objetivos é permitir que estes artefatos miniaturizados penetrem no corpo humano para, por exemplo, auxiliar o sistema imunológico, reparar artérias danificadas ou mesmo potencializar certas faculdades mentais, como a memória.

(...) Uma nova espacialidade ou topologia do corpo vem sendo delineada por essas práticas de intrusão tecnológica. As membranas se multiplicam e não deixam inalterados os limites entre a interioridade e a exterioridade. Sabemos que tais limites são dados pelo corpo – ele constitui tanto a fronteira quanto a mediação entre o interior e o exterior; também sabemos que esses mesmos limites não estão restritos ao corpo biológico – o modo como o interior se projeta no exterior e vice-versa não é unicamente determinado pela natureza do corpo, mas também por elementos socioculturais. Mais recentemente, a tecnologia tem se apresentado como um dos principais agentes de transformação do corpo[6] ou, segundo o que estamos tratando aqui, das fronteiras que o constituem. O que significa supor que os limites entre o dentro e o fora não são apenas dados pelo corpo natural, mas também pela técnica?

“Nomeemos homem o animal cujo corpo abandona suas funções”[7], diz Michel Serres. Nossos órgãos lançam suas funções originais no exterior e adquirem novas funções. A boca que um dia esteve restrita à captura do alimento, agora fala ou significa; a mão-pata, que apoiava e locomovia, passou a pegar, depois a trabalhar e mais tarde a escrever – e hoje pega, trabalha e escreve cada vez menos; a memória deixa o cérebro, passa ao papel e agora aos chips. O homem que “abandona” o seu corpo é, portanto, o homem que faz técnica, mas isso não deve conduzir à suposição de que ela seja um mero prolongamento das funções do corpo – aí compreendidas as cognitivas –, pois ao disseminar suas funções no espaço externo, nem o corpo nem o mundo permanecem os mesmos – o interior e o exterior, bem como a mediação entre eles, ganham novos contornos. Com a escrita, por exemplo, um outro corpo e um outro mundo – um outro homem – advêm: novas relações entre os órgãos, novas experiências de tempo e espaço, novos objetos, novas instituições, etc. Deste modo, a interioridade e a exterioridade não são dimensões espaciais estáticas, mas domínios relativos à história das mediações onde as fronteiras entre o dentro e o fora não cessam de se alterar.

(...) Esta concepção de que as fronteiras do corpo são continuamente transformadas ao longo de uma história de mediações faz apelo a uma topologia que encontra ressonância no trabalho de Gilbert Simondon[8]. Recusando a topografia que supõe um interior e um exterior absolutos, o autor propõe, no domínio da individuação do organismo vivo, uma topologia de diversos níveis de interioridade e de exterioridade: “o espaço das cavidades digestivas é uma exterioridade em relação ao sangue que irriga as paredes intestinais; mas o sangue é por sua vez um meio de exterioridade em relação às glândulas de secreção interna que derramam os produtos de sua atividade no sangue”. No vivo, o dentro e o fora são, portanto, um processo dinâmico de “mediação transdutiva de interioridades e exterioridades”. Esta topologia supõe uma cronologia do vivo que não coincide com a forma física do tempo. O espaço interior é correlativo a um tempo sucessivo condensado, a um passado que está presente “sem distância e sem atraso” na medida em que o que foi produzido pela individuação no passado faz parte do conteúdo do espaço interior que, por sua vez, está em contato topológico com o conteúdo do espaço exterior sobre os limites do vivo. A exterioridade é, assim, um futuro: dizer que uma substância pertence ao meio exterior significa dizer que ela pode advir. O presente é, por fim, “esta metaestabilidade da relação entre interior e exterior, entre passado e futuro”, relação que caracteriza o processo de individuação.

(...) Mais do que um instrumento ou uma prótese que prolonga ou repara as funções do corpo, participa da história das fronteiras que o constituem, adicionando membranas ou camadas de interface (entre o dentro e o fora, o natural e o artificial, o orgânico e o inorgânico) que reconfiguram tanto a relação do homem com o espaço interno do seu corpo quanto com a exterioridade. A medicina e a engenharia genética, ao permitirem gerir esse gerir esse “possível em sono”[9] que é o nosso genótipo, fazem surgir, num mesmo movimento, uma nova modalidade de doença que se “manifesta” no silêncio dos órgãos[10], pois trata-se da enfermidade que podemos vira a ter, a doença virtual, e não a doença atual que nos informa, por dores, sintomas e sinais, sobre o estado do corpo presente. Essa transparência do gene confere, ainda, uma profundidade à superfície do corpo. Na pele e nos os pelos residem não apenas os traços superficiais e visíveis, mas os traços profundos e inequívocos da identidade genética, agora

identificável por diversos tipos de controle. Embora ‘naturalmente’ a pele seja um espaço de revelação, exibição ou exposição, ela sempre pôde guardar, proteger ou manter em segredo. Não é por acaso que rubores, suores e odores são comumente experimentados com algum constrangimento, como uma espécie de traição epitelial, de exposição involuntária da intimidade sobre a pele. No que concerne à identidade genética, parece não haver reserva possível - toda informação encontra-se na pele, disponível ao escrutínio alheio. Já os tecnoimplantes e próteses interiorizáveis, assim como os diversos tipos de transplantes, permitem que o nosso corpo contenha matérias ou partes de corpos dos mais variados tipos e proveniências – nano-máquinas, circuitos eletrônicos, fígados de porco, corações e córneas de homens mortos; todos esses outros corpos tornam-se parte da gestão e reflexão sobre o corpo individual.

Se o que pode ser um corpo depende das membranas que o constituem, das interfaces que estabelece com a exterioridade e das interfaces entre as partes que compõem o seu espaço interno, estas novas membranas que a tecnologia vem produzindo participam e transformam as possibilidades do corpo e a experiência que temos dele. Mas não é apenas ingressando no corpo que a tecnologia vem multiplicando as suas membranas.

Além destes dispositivos que claramente atestam uma tentativa de promover uma maior imersão sensorial nos ambientes digitais, há aqueles que procuram constituir um espaço informacional estendido que possa ser acessado em tempo e lugar oportunos. A expansão da comunicação móvel e dos objetos ‘inteligentes’ portáteis que permitem acionar espaços e agentes remotos redimensionam a conectividade dos corpos, misturando “uni-presença física e pluri-presença mediatizada”^[11]. Num sentido semelhante, o desenvolvimento dos sistemas cartográficos informatizados permitem, quando acoplados a captadores de tráfego ou a dispositivos de localização de veículos por satélites, coletar em tempo real informações sobre o tráfego e planejar um trajeto otimizado. Por meio destes sistemas, o fluxo de informações nem sempre visualizável e acessível que circula em nosso mundo compõe um espaço informacional disponível, visível e auscultável para o corpo em deslocamento. As fronteiras que habitualmente circunscrevem as possibilidades de relação do corpo com o espaço são reconfiguradas: embora o corpo permaneça fisicamente ancorado no aqui e agora, seu espaço de ação e de percepção combina, pela mediação tecnológica, estratos locais e globais, geográficos e informacionais, próximos e distantes.

(...) Os dispositivos mencionados tendem a redimensionar os limites sensoriais, motores, expressivos e materiais do corpo, possibilitando formas inéditas de experimentação seja do espaço ordinário, seja dos novos ambientes e redes numéricas que agora integram nosso mundo. Paralelamente aos projetos técnicos ou funcionais, estas experimentações vêm sendo amplamente exploradas pela arte tecnológica contemporânea.

(...) Todos os corpos que aqui apresentamos – corpos cada vez menos restritos ao seu invólucro orgânico, corpos que se abrem e se oferecem, no que têm de mais vital e ‘natural’, à modulação técnica, corpos que jamais estão imediatamente no mundo, mas sempre mediados por dispositivos técnicos – podem representar a eliminação das últimas fronteiras que ainda nos permitem ser vivos, orgânicos ou humanos. Todas estas intervenções tecnológicas sobre o corpo podem significar uma radical tecnicização da vida, da experiência e do que ainda nos resta de natural. Tais mutações podem ainda portar o risco de perdermos o que nos implica na ação e na reflexão ética – “se o corpo não existe, tudo é possível”. Anuncia-se, é certo, que não temos mais os mesmos corpos de outrora. Mas não é tão certo que não tenhamos mais corpo algum. Se por um lado certas modalidades de experiência do corpo tornam-se menos frequentes, necessárias ou evidentes, emergem, por outro lado, novos regimes de visibilidade, afecção, percepção e sensorialidade que implicam tanto nossos suportes ditos naturais quanto os técnicos. Resta, sem dúvida, interrogar e explorar os modos de subjetivação que derivam deste corpo, destas membranas artificiais que a ele se adicionam. Que mente, que cognição, que paixões são aí implicados, propostos, possíveis? E ainda, que formas de controle aí estão sendo criadas? Estas questões, ainda por pensar, concernem não tanto ao que a técnica furta ou elimina no humano, mas sim ao que ela propõe ou inventa de humano. Aprender a tecnologia como mediação, interface ou membrana é uma primeira tentativa de explorar a sua participação na história das fronteiras que nos constituem.

1 Este texto reproduz extratos do artigo “Mediação e Interface: incursões tecnológicas nas fronteiras do corpo”, publicado em 2001. Cf. Da Silva D. F.; Fragoso, S. (Orgs.). Comunicação na cibercultura. São Leopoldo: Unisinos, 2001, pp. 191-215.

2 Esta apresentação da concepção dos objetos técnicos como intermediários baseia-se, em parte, no trabalho de Bruno Latour. Cf. Latour, B. *Jamais Fomos Modernos*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

3 Sobre a relação entre a técnica contemporânea e a história, Cf. Vaz, P. “A História: da experiência de determinação à abertura tecnológica”. In: D’Amaral, M. T. (Org.) *Contemporaneidade e Novas Tecnologias*. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1996.

4 A tentativa de pensar a tecnologia sob a perspectiva da mediação, assim como a relação entre a tecnologia e a historicidade do humano e da sociedade encontra ressonância nos trabalhos de Bruno Latour e de Michel Serres – particularmente no conceito de transcendental objetivo, a partir do qual este último autor propõe que o aquilo que podemos ser e pensar depende do que somos capazes de fazer, isto é, depende do que as nossas técnicas, atual e virtualmente, tornam possível. Cf. Serres, M. *Hermes IV - La distribution*. Paris: Minuit, 1977; *Statues*. Paris: François Bourin, 1987; Latour, B. e Serres, M. *Eclaircissements: cinq entretiens avec Bruno Latour*. Paris: Flammarion, 1994.

5 Johnson, S. *Interface Culture: how new technology transforms the way we create and communicate*. New York: Harper Collins, 1997. Cf. também Laurel, B. *Computer as theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1993.

6. Os estudos sobre este tema datam, em sua maioria, da segunda metade do nosso século e vêm se tornando cada vez mais numerosos desde a década de 70. Michel Serres, Donna Haraway, François Dagonet e Paul Virilio são referências importantes nos estudos sobre a relação entre corpo e tecnologia.

7 Serres, M. “Préface”. In: Testart, J. *L’Oeuf Transparent*. Paris: Flammarion, 1986.

8 Cf. Simondon, G. *L’Individu et sa Genèse Physico-Biologique*. Paris: PUF, 1964.

9 Serres, M., 1986, op.cit., p. 10.

10 A saúde, até a década de 50 de nosso século, foi definida como “a vida no silêncio dos órgãos”. Hoje, com a antecipação das enfermidades virtuais, há doença no silêncio dos órgãos. Cf. Canguilhem, G. *La Santé, Concept Vulgaire & Question Philosophique*. Toulouse: Sables, 1990 e Bruno, F. *Do Sexual ao Virtual*. São Paulo: Unimarco, 1997.

11 Weissberg, J-L. *Présences à distance*. Paris: Harmattan, 1999.

Mediations, interfaces, membranes [extracts]^[1]

Fernanda Bruno

Mediations

(...) A common enunciation: “the more the technological production advances, more uncertain become the borders that, not long ago, provided the parameters and limits under which man experienced the world and himself”. It has become customary in our days to say that human and non human, nature and fabrication, matter and spirit, organic and inorganic, presence and absence, real and simulacrum, near and distant – all these pairs once clearly separated – are increasingly intertwined by new technologies.

The familiarity of the enunciation provides us pointers to how technology is characterized and experienced today. Let us limit ourselves to two of them. The first one points to the relationship between technology and the dislocation through which our time is perceived in discontinuity in relation to what precedes it. In the enunciation, technology is presented as one of the privileged agents of our historicity, that is, of the experience of becoming somebody else, of becoming different from what we used to be not long ago. Between our former being and what we are becoming, technology shows itself as one of the feasibility conditions of this passing. This type of analysis of our present time becomes increasingly more frequent in our days: investigations about the transformations that information and communication digital technologies engender in the economy, politics, interpersonal relations, teaching, etc., constitute only one of many examples.

The second pointer concerns the nature of the transformations engendered by new technologies: these are defined as changes in the zone – called border – that designates the limit between two separate, heterogeneous domains. Furthermore, these are not ordinary borders. What the new technologies put in motion, what they convert, are what we call ‘human frontiers’, that is, the limits that define what is proper to being human and what differentiates it from non humans (nature/fabrication, organic/inorganic), the limits that inhabit and constitute what is human (matter/spirit) and the limits that differentiate the immediate experience which is supported by its biological, natural and territorial corporeality and the experience mediated by technological artifacts (presence/absence, real/simulacrum, near/far).

The two aspects described above implicate a change in the status of technology, which can no longer be defined as a mere instrument at the service of man and of society. This definition of technique, as is well known, little interrogates how thought and human will are also produced by the objects that they produce. Reduced to instruments, technical objects are like passive intermediaries between the human/cultural and the natural/material pole that barely interferes in the borders that both distinguish and define them. These, conceived as defined beforehand, may count on instruments that slavishly transport forces, actions and intentions from one pole to the other, because only a world with stable borders can rely on intermediaries^[2].

It is in the sense of grasping another way through which technology operates and analyzing the implications in the transformation of some borders involved in the relationship that the subject establishes with himself and the world that the notion of mediation concerns us. What becomes of technology and its relations with what is human, and with society and culture, when it does not fulfill anymore the role of an intermediary, but of mediation, not only between man and nature, but also between man and himself and his socio-cultural environment? A first characteristic, already mentioned here, is the inclusion of technology as one of the agents of the production of our historicity^[3]. To concoct technology as mediation implies bestowing upon it an activity that, at the same time establishes a relation and allows exchange between two separate areas, engenders or enables transformations in them^[4]. Technical objects do not contain only previously

designed functions (corporal or mental); they reserve possibilities of action and of experiences that were not anticipated and which restructure relationships and interactions between men and the world. By acting as mediation devices, technical artifacts retro-act on the thought and action of which they are products. The mediation process stems from a series of disruptions that prevent the actors involved from remaining entirely the same. And the increasing speed of technological transformations turns such disruptions into almost daily events. We no longer perceive, as men of yesteryear, that we are detached of a time we no longer live and is only present through memories or tradition. We experience, within the same time we live, the transitory nature of our own bodies, habits, values, beliefs. In a word, we experience the transitory nature of our own borders, of our own limits.

Let us take an example: when artificial intelligence labs develop programs capable of simulating certain cognitive functions aiming to test hypotheses about the human mind and human cognition, these instruments are not the only things being built, but also a new ground for problematization of thought, of what is human, machine and matter. When machines begin to simulate cognitive functions considered before as exclusively human, as logical-mathematical reasoning, when human beings absolutely free of conscience start displaying intelligent behavior and manipulating symbolic representations, when certain forms of thinking start to manifest not in a given matter only – the human brain – but in any matter duly programmed to process information and manipulate symbols according to logic rules, the borders that distinguished humans of non-humans, natural of artificial, the spiritual of material become dynamized. It would be a simplification to look at the artificial intelligence programs and see only intermediaries that enable man to unveil the mysteries of the mind. The function of mediation that we wish to emphasize allows us to see how these technical artifacts promote contact, information exchanges and also changes, differences in the parties involved.

The programs of artificial intelligence constitute a ‘surface’ where the invisible world of mental processes earns some visibility, becomes partially manipulable, experienceable, as well as the silent world of matter starts storing, transmitting and processing information, starting, in a certain sense, by speaking what is supposed to be the language of thought – this is the first movement of mediation, through which certain regions or processes that are invisible, silent and inaccessible to the senses, action or understanding, begin to show themselves to visibility, experimentation or signification. In the example we are dealing with, mediation happens both between man and his thought as between the human thought and certain properties and dimensions of the matter. The second movement concerns the changes and dislocations that derive from the first: mediation does not keep the terms involved untouched – the capabilities and limitations of thought, man, matter and the machine are, as we have seen, reconfigured. A large number of certainties that formed ourselves become issues that grow part of the way man conceives himself and their borders in relation to other human beings – if machines devoid of conscience display intelligent behavior and intentionality, what would be, among us, the role of conscience?; if machines are so accomplished at tasks requiring logical and mathematical reasoning and so stupid at simple and routine tasks that we perform without thinking, such as holding an object or recognizing its name and function, what become the boundaries between the intelligence and stupidity in ourselves?

The example illustrates how the technical objects that we produce do not simply carry our action, intention or intelligence to any exteriority, but also produce disturbances that make the thought, man itself and culture differ. Differently from a world with fixed borders that communicate through intermediaries that do not change them, the mediation process assumes a world with mobile borders, or better, assumes the very movement of constitution and transformation of borders. This relationship between the mediation process and the transformation of borders will become more clear with the notion of interface.

Interfaces

Usually, studies on interfaces seek to define the set of programs and material apparatus that ensure the communication between man and machine, particularly digitized information systems. In its brief history in computing, the human/computer interface requires that, initially, the computer present itself to the user in a language he can understand. The singularity of the computer in relation to other machines lies in the fact it is a symbolic system which, during the whole of its functioning process, transmits representations or signs: ‘pulses’ of electricity are symbols that are worth 0 and 1; these represent a simple set of mathematical instructions which, in turn, represent words, pictures, email messages, etc.

According to Steve Johnson^[5], the reach of the “digital revolution” relied in this ability of self-representation by the computer as it allows the world of 0/1, unintelligible to the majority of humans, to become accessible, habitable and manipulable. Without the construction of interfaces, therefore, computers would remain mere numerical calculation machines. Still according to the author, the novelty that gives rise to the contemporary interface is the translation of digital information to a visual language; it constitutes, since then, an informational space.

(...) The expansion of research aiming to build or explore the materials, informational, interactive, sensorial and cognitive devices which govern the interfaces between men and machines or digital environments attests the relevance and status of the technology in our lives. When there were simple instruments or prostheses, it was necessary to ensure the efficiency and readiness in accomplishing the purposes in question; when it comes to mediation devices, it is necessary to orchestrate the experiences of oneself, of the other and of the world that were made possible by technology.

According to the perspective proposed here, the interest for the notion of interface is not restricted to the man/machine interaction we have been describing. The aim is to extend it to the mediation process engendered by technology in order to better understand the way this process influences human frontiers. Certain elements and principles which constitute the human/machine interface may be extended to the broader scope of the man/man or man/world interfaces executed by technology. The principle that is of interest exploring is that the constitution of an interface, of a path of interaction between two heterogeneous domains does not imply the elimination of surfaces or layers that are interposed between them; rather, it is the process of adding layers that leverages communication, connection and exchanges. The interface is, therefore, a surface, a ‘tier’ which, instead of promoting the distancing between the two domains, brings them closer, to the extent that it is through this layer or surface that they become sensitive, accessible and significant for each other. In addition, the interaction enabled by the interface does not result in lack of differentiation or unification of the parties involved, eliminating the existing borders; the exchanges and interactions promote, beforehand, a continuous differentiation of the parties and limits that distinguish and define them, thus, forming the history of the transformations that characterize them.

The development of the graphical interface in the history of computing illustrates this principle: the passage from the textual to the graphics interface, in fact, entailed the addition of a further layer – the visual language – ‘separating’ the user from the information stored in the computer. However, as we have seen, this layer has extended the possibilities of access, manipulation, translation and communication between the user and the computer. Although the user finds himself more distant ‘materially’ from the information, his sensorial, motor and communicational experiences are of greater proximity. And this proximity has changed both the computer – its function, its social role – and the user experience. The possibilities for computer and user were and are still being continuously defined and processed from this exchange, translations and metamorphoses surface that is the interface.

Through this principle governing the creation of interfaces becomes more clear how the mediation process engendered by new technologies make them agents of our historicity, producing transformations in the human frontiers. As technology creates layers of interfaces between man and world or between man and certain domains within himself, new borders are set, old borders are reconfigured. In this sense, the concept of interface resembles the concept of membrane, as it deals with the dynamic process of constitution of layers or surfaces that enable exchanges between two heterogeneous domains, between interior and exterior, and which constitute, simultaneous and continuously, the borders that both differentiate and define them. The mediation process would be, therefore, the process of creating an interface. Through this, a certain world, a certain object, a certain space and a certain possibility of action or sensibility that were devoid of meaning or even reality for the subject before, join the domain of his experience.

Membranes

(...) The opening of technological access paths to the interior of our body are, in our culture, increasingly frequent. Through biomedical technologies, increasingly deeper and smaller regions and – organs, tissues, membranes, cells, genes – become visible even in the moment they are functioning. The interior of the body, this shadow region that could not be seen from outside, gradually loses its opacity at the same time it was the condition of every vision and exploitation of exteriority. And it is not only to the gaze, as image, that the interior reveals itself, but also to the “touch”, or, action, manipulation. With the molecular biology and

genetic manipulation techniques, it became possible to act on the most minute and crucial parts of the body, intervening directly in its biological memory.

This influx of technology into the body includes as well the manufacture of new materials, capable of penetrating and inhabiting it. From the pacemaker through titanium plates and silicone, technical artifacts enter the human body recomposing its pace or structure or by reshaping its form. Every day smaller and more biologically compatible, these artifacts promise more efficient and “digestible” interfaces between organic and inorganic. The research on brain electrode implants today constitutes a strong therapeutic promise for the physically disabled and for degenerative diseases such as Parkinson’s disease. In the same way, nanotechnology intends, by manipulating atom by atom, to fabricate robots or circuits of extreme velocity for information processing capable of operating in molecular scale. One of the goals is to allow these miniaturized artifacts to penetrate the human body, for example, to assist the immune system, repair damaged arteries or even potentialize certain mental faculties, such as memory.

(...) A new spatiality or topology of the body is being outlined by these practices of technological intrusion. The membranes are multiplying and leave no limits unchanged between interiority and exteriority. We know such limits are given by the body – it constitutes both border and mediation between interior and exterior; we also know these very limits are not restricted to the biological body – the way the interior is projected to the exterior and vice-versa is not solely determined by the body’s nature, but also by sociocultural elements. More recently, technology has proved to be one of the main agents of the transformation of the body^[6] or, according to what we are discussing here, of the borders that constitute it. What means to believe the limits between inside and outside are not just defined by the natural body, but also by technology?

“Let us establish man as the animal whose body abandons its functions”^[7], says Michel Serres. Our bodies are launching its original functions to the exterior and acquiring new functions. The mouth that one day was restricted to capturing food, now speaks or means; the hand-paw, that supported and moved, started to grab, then to work and later to write – and today grabs, works and writes increasingly less; the memory leaves the brain, passes to the paper and now to chips. The man who “abandons” his body is, therefore, a man who makes technology, but this should not lead to the assumption that it is simply an extension of the functions of the body – the cognitive included –, because, when disseminating their functions to the external space, neither body nor world remain the same – the interior and exterior, as well as the mediation between them, gain new contours. With writing, for instance, another body and another world – another man – arises: new relations between organs, new time and space experiences, new objects, new institutions, etc. In this way, the interiority and exteriority are not static spatial dimensions, but domains related to the history of mediations, where the borders between inside and outside never cease to change.

(...) The concept of borders of the body being continually transformed along a history of mediations seeks answers in a topology that resonates in the work of Gilbert Simondon^[8]. By refusing a topography that assumes absolute interiors and exteriors, the author proposes, in the field of individuation of the living organism, a topology with various levels of interiority and exteriority: “the space of the digestive cavities is an exteriority in relation to the blood that irrigates the intestine walls; but the blood is in its turn a means of exteriority in relation to internal secretion glands that shed the products of their activity to the blood”. In the living being, inside and outside are, therefore, a dynamic process of “transductional mediation of depths and exteriorities”. This topology assumes a chronology of the living being that does not correspond to a physical form of time. The interior space is correlated to a condensed successive time, to a past that is present “without distance and without delay” to the extent that what was produced by the individuation in the past is part of the content of the interior space, which in turn is in topological contact with the content of the exterior space in regards to the limits of the living being. The exteriority is, therefore, a future: to say that a certain substance belongs to the exterior means that it can arise. The present is, finally, “this meta-stability of the relationship between interior and exterior, between past and future”, a relationship that characterizes the process of individuation.

(...) More than an instrument or a prosthesis which prolongs or repairs the functions of the body, it takes part in the history of the borders that constitute itself, adding membranes or layers of interface (between inside and outside, natural and artificial, organic and inorganic) that reconfigure both the relationship between man and the internal space of his body as with the exteriority. Medicine and Genetic Engineering, by allowing the management of this “possible in sleep”^[9] that is our genotype, let arise, in the same movement, a new

modality of disease that “manifests” itself in the silence of components^[10], as this is malady we may get to contract, a virtual disease, a not a current disease which informs us, by way of pain, symptoms and signals, the status of the present body. This transparency of gene also confers a certain depth to the body surface. In the skin and hairs lie not only the superficial and visible traits, but the deep and unequivocal traces of genetic identity, now identifiable by several types of control. Although the skin is ‘naturally’ a space of revelation, display or exposure, it has always been able to save, protect or maintain in secret. It is not by chance that blushing, sweat and odors are commonly experienced with some embarrassment, as some kind of epithelial betrayal, some involuntary exposure of intimacy on the skin. In regards to genetic identity, there seems to be no secrecy - every information is found in the skin, available to alien scrutiny. Interiorizable techno implants and prostheses, on their turn, as well as the various types of transplants, allow our body to contain materials or parts of bodies of the most varied types and origins – nanomachines, electronic circuits, pig livers, hearts and corneas from dead men; all these other bodies become part of the management and reflection on the individual body.

If what a body can become depends on the membranes that constitute it, the interfaces that it establishes with the exteriority and the interfaces between the parties that make up its internal space, these new membranes that technology is now producing participate and transform the possibilities of the body and the experiences we have out of it. But it is not by simply by entering the body that technology has multiplied its membranes.

In addition to these devices, that clearly attest an attempt to promote a greater sensorial immersion in digital environments, there are those who seek to constitute an extended informational space that can be accessed in the appropriate time and place. The expansion of mobile communications and of ‘smart’ portable objects that allow engaging spaces and remote agents reform the connectivity of bodies, mixing “physical uni-presence and mediatized multi-presence”^[11]. In a similar sense, the development of computerized cartographic systems enable, when attached to the traffic sensors or vehicle tracking devices by satellites, collect traffic information in real time, planning optimized routes. Through these systems, the flow of information circulating in our world, that is not always viewable and accessible, composes an informational space which is available, viewable and hearable for the body in dislocation. The borders that usually circumscribe the possibilities of relationship between body and space are reconfigured: although the body remains physically attached in the ‘here and now’, its space of action and perception combines, by technological mediation, local and global, geographic and informational, close and distant strata.

(...) The devices mentioned tend to resize the sensorial, motor, expressive and material limits of the body, allowing unprecedented ways of experimentation of the ordinary space or of the new environments and digital networks that now integrate our world. Alongside the technical or functional projects, these experiments have been fully exploited by contemporary art technological.

(...) All bodies presented here – bodies increasingly less restricted to their organic casings, bodies that open and offer themselves, in what they have of more vital and ‘natural’, to the technical modulation, bodies that are never immediately in the world, but are always mediated by technical devices – can represent the elimination of the last borders which still allow us to be alive, organic or human. All these technological interventions on the body may represent a radical technicalization of life, of experiences and what we still have left of natural. Such mutations can still carry the risk of making us lose what implicates us in action and ethical reflection - “if the body does not exist, everything is possible”. It is being announced, certainly, that we do not have the same bodies of yesteryear. But it is not so certain that we have no bodies at all. If, in one hand, certain modalities of body experiences become less frequent, necessary or obvious, on the other hand, new schemes of visibility, affection, perception and sensoriality, which involve both our so-called natural and technical foundations, emerge. Without doubt, what is left is to interrogate and explore the modes of subjectification that derive from this body, these artificial membranes that are added to it. What mind, what cognition, what passions are therein implicated, proposed, possible? And still, what forms of control are being created? These questions, still left for thinking, relate not so much to what the technique steals or eliminates from the human being, but to what it proposes or invents that is human. To understand technology as mediation, interface or membrane is a first attempt of exploiting its participation in the history of the borders that constitute us.

1 This piece features extracts from the paper “Mediação e Interface: incursões tecnológicas nas fronteiras do corpo”, published in 2001. Cf. Da Silva D. F.; Fragoso, S. (Orgs.). Comunicação na cibercultura. São Leopoldo: Unisinos, 2001, pp. 191-215.

2 This presentation of the concept of technical objects as intermediaries is based in part on the works of Bruno Latour . Cf. Latour, B. Jamais Fomos Modernos. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

3 On the relationship between the modern technique and History, Cf. Vaz, P. “A História: da experiência de determinação à abertura tecnológica”. In: D’Amaral, M. T. (Org.) Contemporaneidade e Novas Tecnologias. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1996.

4 The attempt to think technology under the perspective of mediation, as well as the relationship between technology and the historicity of the human being and society resonates in the works of Bruno Latour and of Michel Serres – particularly in the concept of transcendent goal, according to which what we can be and think depend on what we are capable of doing, that is, depends of what our techniques, current and virtually, make possible. Cf. Serres, M. Hermes IV - La distribution. Paris: Minuit, 1977; Statues. Paris: François Bourin, 1987; Latour, B., and Serres, M. Eclaircissements: cinq entretiens avec Bruno Latour. Paris: Flammarion, 1994.

5 Johnson, S. Interface Culture: how new technology transforms the way we create and communicate. New York: Harper Collins, 1997. Cf. also Laurel, B. Computer as theatre. Massachusetts: Addison-Wesley, 1993.

6 Studies on this theme date back, in their majority, from the second half of our century and have increased in number since the 70s. Michel Serres, Donna Haraway, François Dagonet and Paul Virilio are important references in the current scenario of studies on the relationship between body and technology.

7 Serres, M. “Préface”. In: Testart, J. L’Oeuf Transparent. Paris: Flammarion, 1986.

8 Cf. Simondon, G. L’Individu et sa Genèse Physico-Biologique. Paris: PUF, 1964.

9 Serres, M., 1986, op.cit., p. 10.

10 Health, until the 50s of our century, was defined as “life in the silence of the organs”. Today, with the anticipation of the infirmities, there is virtual disease in the silence of the organs. Cf. Canguilhem, G. La Santé, Concept Vulgaire & Question Philosophique. Toulouse: Sables, 1990, p.10 and Bruno, F. Do Sexual ao Virtual. São Paulo: Unimarco, 1997.

11 Weissberg, J-L. Présences à distance. Paris: Harmattan, 1999.



INSTALAÇÕES
INSTALLATIONS



Tape Sao Paulo

*Numen/For Use: Sven Jonke, Christoph
Katzler & Nikola Radeljkovic*

Croácia & Áustria | Croatia & Austria





O embrulhar contínuo de pilares com fita adesiva transparente resulta numa superfície complexa e amorfa através do processo reminescente do crescimento de formas orgânicas. Uma linha se desenvolve em uma superfície que cria uma forma orgânica de força extraordinária. O fato de a audiência entrar no volume transforma a escultura em arquitetura. Ela foi praticamente “encontrada” através do ato de embrulhar caótico, onde uma linha unidimensional (a fita adesiva) lentamente se transformou num plano bidimensional, que então finalmente virou um volume.

A instalação foi imaginada como uma estrutura parasita que tem capacidade de se adequar ao local, invadindo uma localização arbitrária. As linhas retas das trajetórias principais são esticadas através de uma área específica e esses tendões são então embrulhados na diagonal com camadas de fita elástica, moldando uma forma orgânica complexa através de um processo semelhante ao do surgimento de estruturas semelhantes na natureza.

A ideia se origina de um conceito de desenho de cenário para uma performance de dança em que a forma evolui a partir do movimento dos dançarinos entre os pilares. Os dançarinos vão esticando a fita enquanto se movem, portanto a forma resultante é um registro em fita da coreografia.

Constant wrapping of pillars with a transparent adhesive tape results in a complex, amorphous surface through the process reminiscent of growing of organic forms. One line evolves into surface that forms an organic shape of extraordinary strength. The entrance of the audience inside the volume transforms the sculpture into architecture. It was practically “found” through the act of chaotic wrapping, where a one-dimensional line (“tape”) slowly turned into two-dimensional plane, which then finally curved into volume.

The installation was envisaged as a site specific,

parasitical structure invading an arbitrary location. The straight lines of main trajectories are stretched across a given area and these tendons are then wrapped diagonally with layers of elastic tape, giving shape to a complex organic form through a process similar to the emergence of such structures in nature.

The idea originates in a set design concept for a dance performance in which the form evolves from the movement of the dancers between the pillars. The dancers are stretching the tape while they move so the resulting shape is a (tape) recording of the choreography.

Numen/For Use

Numen/For Use é um coletivo trabalhando nas áreas de arte conceitual, cenografia, design industrial e espacial. O grupo se formou em 1998 como um esforço colaborativo dos designers industriais Sven Jonke,

Christoph Katzler e Nikola Radeljković sob o emblema For Use.

Em 1999 ele estabelecem a Numen como uma identidade coletiva que cobre todos os projetos realizados fora da esfera de design industrial. Desde 2008 o coletivo voltou seu foco para a configuração de objetos e conceitos sem uma função predefinida, uma atividade que resultou em trabalhos mais híbridos e experimentais, como a série N-Light e a Tape Installation.

Em paralelo a esses empreendimentos expostos ao público, o grupo ganhou diversos prêmios internacionais por suas realizações no campo do design industrial e de cenário.

Numen/For Use is a collective working in the fields of conceptual art, scenography, industrial and spatial design.

The group first formed in 1998 as a collaborative effort of industrial designers Sven Jonke, Christoph Katzler and Nikola Radeljković under the banner For Use.

In 1999 they establish Numen as a collective identity covering all projects actualized outside the sphere of industrial design.

Since 2008 the collective turns its focus towards configuring objects and concepts without a predefined function, an activity resulting in the more hybrid and experimental works such as the N-Light series and Tape Installation.

Parallel to these publicly exposed ventures, the group wins several international awards for their accomplishments in the field of industrial and set design.

Perspection

Matthew Biederman & Pierce Warnecke

Canadá | Canada



“Perspection” é uma instalação audiovisual que explora a percepção do espaço através do uso da projeção em uma série de superfícies de projeção especificamente orientadas e audioespacializadas. Trompe l’oeil vem sendo utilizada na história da construção da imagem, com o intuito de transportar o espectador para fora de sua localização física, da mesma forma que a CGI contemporânea e a realidade virtual propõem experiências fora do corpo ou o transporte virtual do espectador através da tecnologia. “Perspection”, ao contrário, ao correlacionar o espaço em tela com o espaço físico, busca embeber a experiência física da percepção local e criar uma superconscientização do ato da percepção versus a experiência de sair do corpo ou um espaço de tela virtual.

“Perspection” analisa os relacionamentos entre som e imagem, da sincronia à independência de deixas de percepção visual e sonora através de uma série de composições audiovisuais generativas. Através do uso de imagens e sons multiestáveis, a barreira entre o espaço físico e o de tela é modulado entre o bem delineado e o embaçado, elevando o ato da percepção.

“Perspection” is an audiovisual installation exploring the perception of space through the use of projection on a series of specifically oriented projection surfaces and spatialized audio. Trompe l’oeil has been used throughout the history of image making in order to transport the viewer outside their physical location in the same way that contemporary CGI and virtual reality propose experiences outside one’s body or the virtual transportation of the viewer through technology. On the contrary, “Perspection” seeks to embed the physical experience of perception in place and create a hyperawareness of the act of perception versus a disembodiment or virtual screen space by correlating screen space with physical space.

“Perspection” examines the sound-image relationships from synchronicity to independence of visual and sonic cues of perception through a series of generative audiovisual compositions. Through the use of multistable imagery and sonics the barrier between the physical and screen spaces is modulated between distinct and blurred, heightening the act of perception.

Matthew Biederman

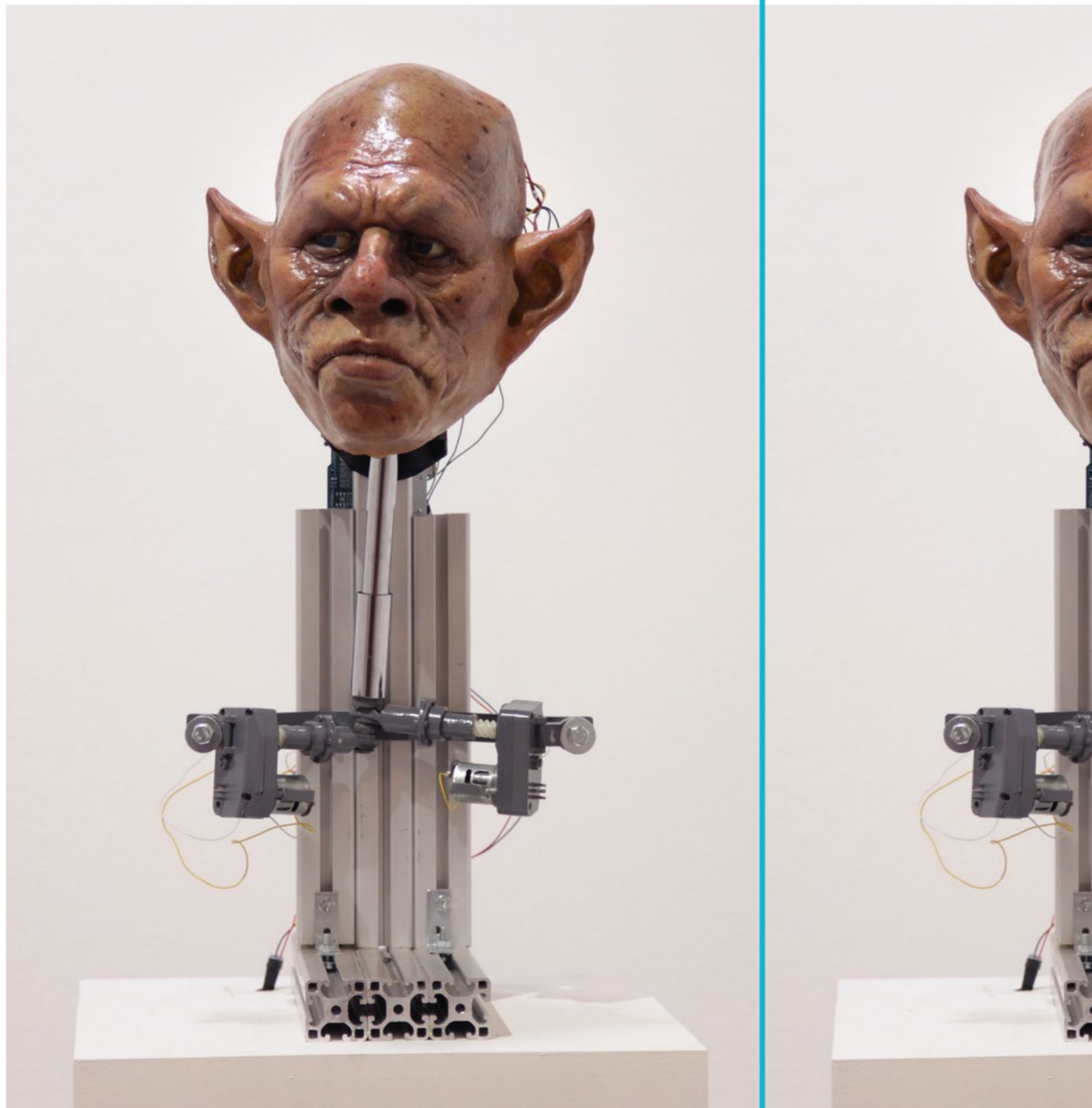
Matthew Biederman trabalha pelos milieus da mídia, arquitetura e sistema, comunidades e continentes, desde 1990. Ele cria obras onde a luz, o espaço e o som refletem as complexidades da percepção. Desde 2008 ele é cofundador da Arctic Perspective Initiative, dedicada à fusão do conhecimento tradicional com novas tecnologias em prol de maior autonomia da região circumpolar e meios de conhecer nosso mundo. Biederman recebeu o prêmio Bay Area Artist Award in Video pela New Langton Arts, primeiro lugar na categoria de artes visuais no festival Break21 na Eslovênia, e foi nomeado um dos ‘Top 10’ na ARTFORUM 2010. Seu trabalho vem sendo apresentado no mundo inteiro.

Pierce Warnecke

Pierce Warnecke é um artista americano de som e de vídeo que atua na Europa há mais de uma década. Trabalha tanto nos domínios auditivo e visual, como também cria performances, instalações e composições. Seu trabalho foi encomendado pelo CTM Festival, Deutschland Radio Kultur, ORF Musikprotocoll e Mirage Festival. Ele recebeu subsídios da Alemanha, da União Europeia e da França (Arcadi, Dicream). Depois de estudar no Berklee College of Music, fez mestrado na Universität der Kunst Berlin (Kunst und Medien). Atualmente, ele é professor na Berklee College of Music’s Master’s program em Valência, Espanha. Vem apresentando sua obra em diversos festivais e espaços internacionais.

Matthew Biederman works across media and milieus, architectures and systems, communities and continents since 1990. He creates works where light, space and sound reflect on the intricacies of perception. Since 2008 he is a co-founder of Arctic Perspective Initiative, dedicated to fusing traditional knowledge through new technologies towards greater autonomy of the circumpolar region and ways of knowing our world. Biederman was the recipient of the Bay Area Artist Award in Video by New Langton Arts, First Place in the Visual Arts category of Slovenia’s Break21 festival and named as one of the ‘Top 10’ exhibitions in ARTFORUM 2010. His work has been featured around the world.

Pierce Warnecke is sound and video artist from the US, based in Europe for over a decade. He works equally in the aural and visual domains by creating performances, installations and compositions. His works have been commissioned by CTM Festival, Deutschland Radio Kultur, ORF Musikprotocoll and Mirage Festival. He has received supporting grants from Germany, the European Union and France (Arcadi, Dicream). After studying at Berklee College of Music he obtained his Master’s at Universität der Kunst Berlin (Kunst und Medien). He is currently a professor at Berklee College of Music’s Master’s program in Valencia, Spain. He has presented his works in many international festivals and spaces.



A peça “Robinson” faz parte do novo trabalho de Ting-Tong Chang, que investiga a história dos autômatos na Europa como um meio de explorar visões utópicas. A palavra “autômato” é frequentemente usada para descrever máquinas automotivas, especialmente as que foram feitas para lembrar ações animais ou humanas. Do pato mecânico de Jacques de Vaucanson (1739) ao teatro mecânico de Andreas Jakob Graf Dietrichstein (1752), os autômatos têm entretido reis e princesas, ensinado lições de moral a cidadãos e levantado questões filosóficas profundas. Acima de tudo, eles são uma sofisticação tecnológica que incorpora visões utópicas e sonhos políticos. Ao criar autômatos, Ting Tong constrói autômatos falantes que apresentam diálogos absurdos e exploram assuntos sociopolíticos, enquanto uma série de desenhos mapeia uma jornada através de um panorama místico. Vários personagens e personalidades aparecem, revelando seus destinos privados e medos universais: Jaguar Warriors hooligans, guerras tribais, chav, shaman da Western Union e do NHS (sistema de saúde do Reino Unido).

The piece “Robinson” is part of Ting-Tong Chang’s new body of work investigating the history of automatons in Europe as a means of exploring utopian visions. The word “automaton” is often used to describe self-moving machines, especially those that have been made to resemble human or animal actions. From Jacques de Vaucanson’s Digesting Duck (1739) to Andreas Jakob Graf Dietrichstein’s Mechanical Theatre (1752), automatons have entertained kings and princesses, taught moral lesson to citizens and raised deep philosophical questions. Above all, they are a technical sophistication that embodies utopian visions and political dreams. By creating automatons, Ting Tong constructs talking automatons presenting absurd dialogues, which explore socio-politically loaded issues, whilst a series of drawings chart a journey through a mythical landscape. Various characters and personalities feature, disclosing their private fates and universal fears: hooligan jaguar warriors, chav tribal wars, council huts, Western Union and NHS shaman.

Robinson *Ting-Tong Chang* Taiwan & Reino Unido | Taiwan & United Kingdom

Ting-Tong Chang

Ting-Tong Chang nasceu em Taiwan e fez sua pós-graduação na Goldsmiths, University of London. Atualmente mora e trabalha em Londres. Ele cria instalações de grande escala que almejam analisar o relacionamento entre ciência, tecnologia e sociedade. Seu trabalho foi apresentado internacionalmente e recebeu diversos prêmios. Trabalhos solos recentes incluem: o Edinburgh Sculpture Workshop (2014), o Manchester Centre for Chinese Contemporary Art (2015), a Christine Park Gallery London (2016) e a Asia House London (2016). Trabalhos em grupo incluem: a 6o Taipei Biennial (Taipei Fine Arts Museum, 2008), a Forum Biennial (Taipei Contemporary Art Center, 2010) e o European Performance Art Festival (Warsaw Centre for Contemporary Art, 2011). Chang recebeu o Edinburgh Creative Initiative Award 2013, o RBS Bursary Award 2015 e o RISE Award 2016 no Art Central Hong Kong.

Ting-Tong Chang was born in Taiwan and received his MFA at Goldsmiths, University of London. He currently lives and works in London. He creates large-scale installation works that look to analyze the relationship between science, technology and society. He has exhibited and received a number of awards internationally. Recent solo shows include the Edinburgh Sculpture Workshop (2014), the Manchester Centre for Chinese Contemporary Art (2015), the Christine Park gallery London (2016) and the Asia House London (2016). Group exhibitions include the 6th Taipei Biennial (Taipei Fine Arts Museum, 2008), the Forum Biennial (Taipei Contemporary Art Center, 2010) and the European Performance Art Festival (Warsaw Centre for Contemporary Art, 2011). Chang received the Edinburgh Creative Initiative Award 2013, the RBS Bursary Award 2015 and the RISE Award 2016 at the Art Central Hong Kong.

The Indivisible [Prototype nº1]

Norimichi Hirakawa

Japão | Japan

1. Deixar um programa de computador fazer um cálculo significativo.
2. Retratar isso apenas usando o valor numérico que aparece no processo de cálculo.
3. No entanto, não representar o objeto de cálculo como objeto em si.

Numa fórmula numérica como “1+1”, uma calculadora não está preocupada com o fato de ela estar ou não computando maçãs (ou seres humanos). Por exemplo, um motor físico simula a mecânica newtoniana, com “massa”, “força”, “velocidade” e “posição”. Essas coisas, no entanto, são, a princípio, nada mais que quantidades limitadas, de forma que o computador não pensa sobre o que esse cálculo significa. O mundo que os seres humanos veem sem nada suspeitar não é o mundo em si. Será possível para os seres humanos lidar com os princípios e as leis naturais inerentes ao mundo que a ciência natural vem tentando resolver?

1. To let a computer program do a meaningful calculation.
2. To depict it only by using the numerical value that appears in a calculation process.
3. However, to not represent a calculation object as an object itself.

In a numerical formula of “1+1”, a calculator is not concerned with whether or not it depicts counting apples (or human beings). For instance, a physical engine simulates Newtonian mechanics, such as “mass”, “force”, “velocity” and a “position”. These things, however, are in principle simply limited quantities so that a computer doesn't think about what the calculation means. The world which human beings regard without suspicion is not the world itself. Is it possible for human beings to deal with the principles and the natural laws underlying the world which natural science has been aiming to solve?

Norimichi Hirakawa

Norimichi Hirakawa nasceu no Japão. Suas obras, centralizadas em instalações audiovisuais programadas em computador e processadas em tempo real, foram exibidas em mostras de arte nacionais e internacionais, assim como festivais de arte midiática. Ele recebeu

diversos prêmios, como o Excellence Prize no Festival Japan Media Arts em 2004, e o prêmio de Distinction in Interactive Art Division no Prix Ars Electronica em 2008. Tendo se envolvido numa grande variedade de atividades, ele vem trabalhando como técnico para artistas como Ryoji Ikeda, Seiko Mikami e Yoshihide Otomo, e atua como Typingmonkeys com Kumiko Noguchi. Ele é diretor artístico no projeto ARTSAT (Art and Satellite Project).

Norimichi Hirakawa was born in Japan. His works, which focus on real-time processed, computer programmed audio visual installations, have been shown at national and international art exhibitions as well as Media Art Festivals. He has received many awards including the Excellence Prize at the Japan Media Arts Festival in 2004, and the Award of Distinction in Interactive Art Division at Prix Ars Electronica in 2008. Having been involved in a wide range of activities, he has been working as a technician for artists such as Ryoji Ikeda, Seiko Mikami and Yoshihide Otomo, and he performs as Typingmonkeys with Kumiko Noguchi. He is an artistic director in the ARTSAT project (Art and Satellite Project).



Be Boy Be Girl *Frederik Duerinck* & *Marleine van der Werf* Holanda | The Netherlands



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

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

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

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

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

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

Frederik Duerinck

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.

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

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.

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.

Sentido Único

Angella Conte

Brasil | Brazil

A projeção do deslizamento da água sobre a escada desafia o espectador, criando um jogo entre a ausência e a presença. Ausência da água que não está propriamente ali, mas aparece apenas representada através de uma sucessão de imagens. A água que hoje existe, mas poderá não existir amanhã, convertendo-se em uma dupla metáfora do presente e do futuro. A imagem em movimento nos mostra o mal-uso da água exageradamente ensaboada em um vazamento constante. Dando espaço a uma discussão contemporânea que é a preservação ambiental, no caso específico, o uso e escassez da água.

The projection of the water sliding over the stairs challenges the spectator creating a game between absence and presence. Absence of water that is not exactly there, but shows up only represented by a succession of images. The water that exists today, but may not exist tomorrow, becoming a double metaphor of the present and of the future. The moving image shows us the misuse of overly soapy water in a constant leak. Giving way to a contemporary discussion, which is environmental preservation, more specifically, the use and scarcity of water.

Angella Conte

Angella Conte é artista brasileira. Vive e trabalha em São Paulo e tem formação em Psicologia e Artes (autodidata), tendo seguido diferentes cursos de artes e fotografia ao longo dos anos.

As aspirações de sua produção se encontram na inter-relação criada entre o indivíduo e seu meio, pautando suas histórias, trocas e resquícios em diferentes mídias, como fotografia, objeto, instalação, intervenções, vídeos e performances. Com obras em acervos públicos e privados, seus trabalhos vêm sendo expostos em instituições nacionais e internacionais, como CCSP - Centro Cultural São Paulo, MAM Bahia, MAC-USP, MARP Ribeirão Preto, MAC Paraná e Jataí, Museu Amadeo de Souza Cardoso (Portugal), Córdoba, Badajóz e Madrid (Espanha), Perm (Rússia), Irlanda, México e Cuba. Participou e foi premiada nos principais salões de arte no Brasil, tendo sido indicada ao 4º Prêmio CNI/ SESI Marcoantonio Vilaça em 2011. Fez residências artísticas em Portugal e em Leitrim, na Irlanda, em 2005, 2006, 2007 e 2012.

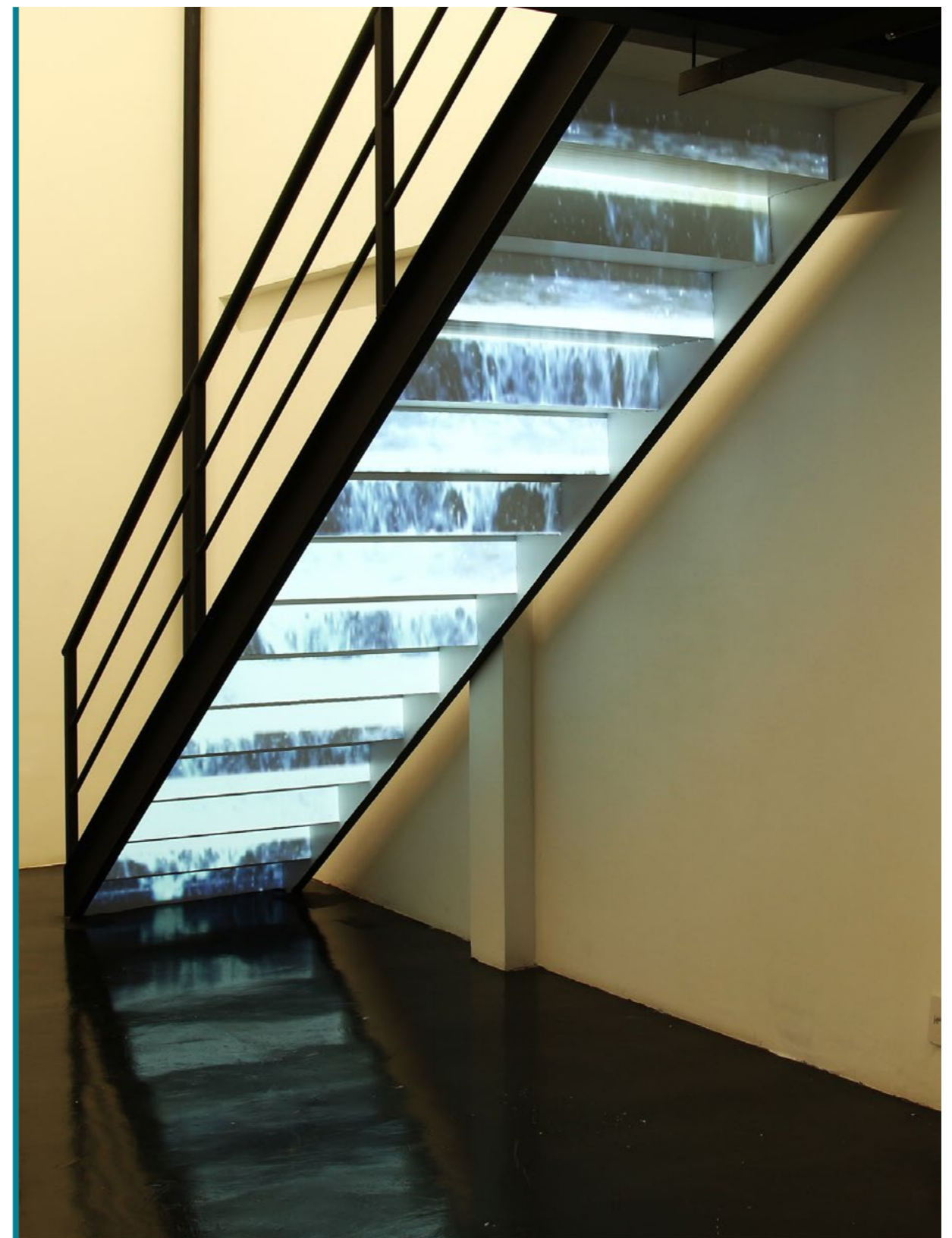
www.angellaconte.net

Angella Conte is a Brazilian artist who lives and works in São Paulo. She has a Psychology degree, but is a self-thought artist who attended several arts and photography courses through the years.

The aspirations of her work are found in the interrelationship created between the individual and his/her environment, supporting his/her stories, exchanges and remains over different medias such as objects, photography, installations, videos, interventions and performances.

Through public and private collections, her work has been exhibited in national and international institutions such as the CCSP - Centro Cultural São Paulo, MAM Bahia, MAC-USP, MARP Ribeirão Preto, MAC-Paraná and MAC Jataí in Brazil; Museu Amadeo de Souza Cardoso, in Portugal; Córdoba, Badajóz and Madrid, in Spain; Perm, in Russia; Ireland; Mexico and Cuba. She has been nominated and awarded at the main Art Exhibitions in Brazil, having been awarded the 4th Award CNI/SESI Marcoantonio Vilaça in 2011. She has experienced artistic residences in different cities in Portugal and in Leitrim, Ireland, in 2005, 2006, 2007 and 2012.

www.angellaconte.net



Metamorphosis Scenocosme: Gregory Lasserre & Anais met den Ancxt França | France

“Metamorphosis” é uma obra de arte interativa visual e sonora. Os espectadores são convidados a tocar e explorar a profundidade do véu semitransparente. Essa pele simbólica tem uma elasticidade que é incorporada dentro do processo de metamorfose: o véu é deformado quando o espectador interage e ele se torna novamente rígido quando o espectador para de tocá-lo.

A exploração de profundidades dentro do véu revela vários universos de meditação através de substâncias orgânicas, líquidas ou incandescentes. “Metamorphosis” cria uma ambiguidade entre um espaço real, um espaço virtual materializado pelo reflexo de um espelho e um espaço virtual gerado pelas videoprojeções de um dispositivo digital. Nessa obra de arte sensorial, reflexos reais e imagens virtuais se misturam e dão a ilusão de uma realidade distorcida.

Como uma trilha musical, cada zona de interação no tecido oferece matérias sonoras (efeitos sonoros) quando o espectador a empurra com sua mão. Então, quando ninguém interage com o véu, ele se torna rígido e as matérias virtuais desaparecem. Apenas o reflexo do espectador permanece.

“Metamorphosis” is a visual and sonorous interactive artwork. Spectators are invited to touch and explore the depth of the semi-transparent veil. This symbolic skin has an elasticity which is incorporated within the process of metamorphosis: the veil is deformed when the spectator interacts, and it becomes again rigid when the spectator stops touching it.

The exploration of depths into the veil reveals various meditative universes, through organic, liquid or incandescent substances. “Metamorphosis” creates an ambiguity between a real physical space, a virtual space materialized by the reflection of a mirror, and a virtual space generated by the videoprojections of a digital device. In this sensory artwork, real reflections and virtual images get mixed up, give the illusion of a distorted reality.

Like a music score, each interaction zone on the fabric offers sonorous matters (sound effects) when the spectator pushes on it with his hand. Then, when nobody interacts with the veil, it becomes rigid

and virtual matters disappear. Only the spectator's reflection remains.

Scenocosme

As obras de arte singulares de Scenocosme usam diversas expressões: instalações interativas, arte visual, arte digital, arte sonora, performances coletivas etc. Scenocosme mistura arte e tecnologia digital para encontrar substâncias de sonhos, poesia, sensibilidade e delicadeza. Os artistas subvertem várias tecnologias para criar obras de arte contemporâneas. Seu trabalho veio da possível hibridização entre a tecnologia e mundos vivos (plantas, pedras, água, madeira, humanos...) cujos pontos de encontro os incitam a inventar linguagens sensíveis e poéticas. A maioria de suas obras interativas sentem diversas relações entre



o corpo e o ambiente. Elas podem sentir variações energéticas de seres vivos e projetar encenações interativas nas quais espectadores compartilham experiências sensoriais extraordinárias.

Suas obras são exibidas em diversos museus, centros de arte contemporânea e festivais de arte digital no mundo todo.
www.scenocosme.com

Scenocosme's singular artworks use diverse expressions: interactive installations, visual art, digital art, sound art, collective performances etc. Scenocosme mix art and digital technology to find substances of dreams, poetry, sensitivity and delicacy. The artists overturn various technologies in

order to create contemporary artworks. Their works came from possible hybridizations between the technology and living world (plants, stones, water, wood, humans...) which meeting points incite them to invent sensitive and poetic languages. The most of their interactive artworks feel various relationships between the body and the environment. They can feel energetic variations of living beings and design interactive stagings in which spectators share extraordinary sensory experiences.

Their artworks are exhibited in numerous museums, contemporary art centers and digital art festivals worldwide.
www.scenocosme.com



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.

Celina Portella

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 Vídeoarte 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 Vídeoarte 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.

The Night Cafe *Mac Cauley* Estados Unidos | United States



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

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

Mac Cauley

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

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

Expanded Eye

Anaisa Franco

Brasil | Brazil

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

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

Colaboradores

Programação em Open Frameworks: Jacqueline Steck e Carles Gutiérrez

Programação em Open Frameworks e Processing: Alvaro Cassinelli

Construção da estrutura: Oswald Aspillá Pérez
Desenvolvido no Medialab Prado em Madrid.

Recebeu o VI ARCOmadrid/BEEP Electronic art Award.

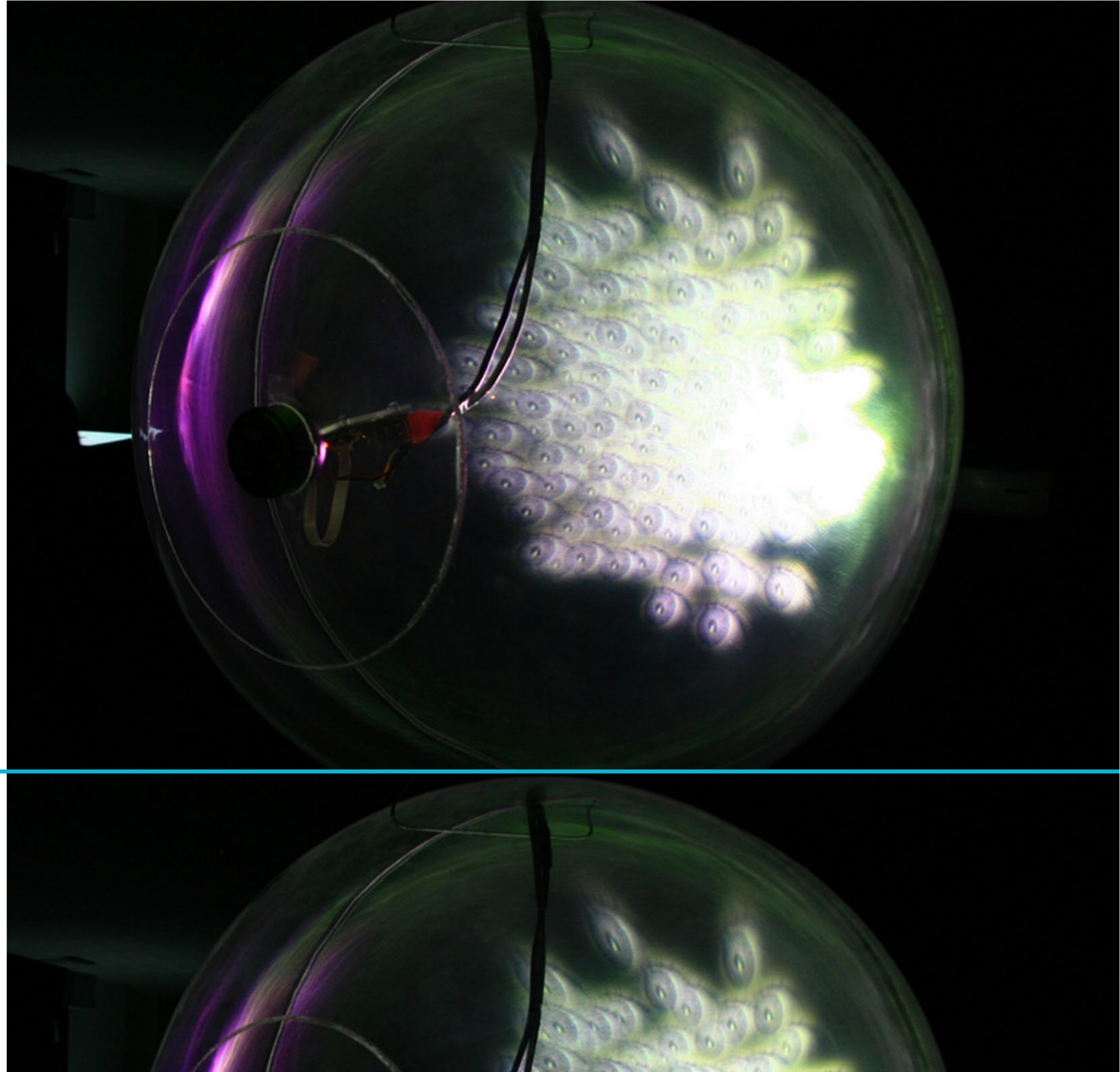
Contributors

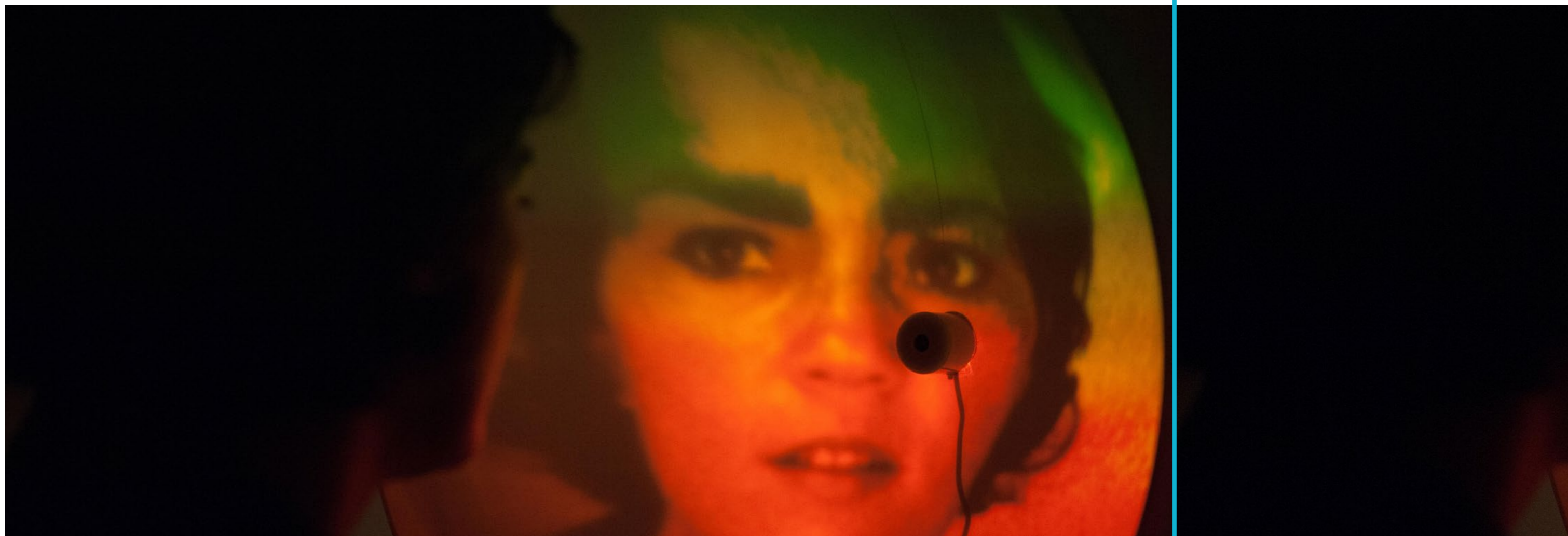
Open Frameworks Programming: Jacqueline Steck and Carles Gutiérrez

Open Frameworks and Processing Programming: Alvaro Cassinelli

Structure building: Oswald Aspillá Pérez
Developed at the Medialab Prado in Madrid.

Awarded with the VI ARCOmadrid/BEEP Electronic art Award.





On Shame *Anaisa Franco* Brasil | Brazil

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

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

Prêmio da EMAN EMARE European Media Art Network.

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

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

Awarded by the EMAN EMARE European Media Art Network.

Anaisa Franco

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

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

Tem realizado exposições internacionais na Europa, Austrália, Ásia e Américas desde 2002, tais como: EXIT Festival na França; ARCO Madrid na Espanha; Europalia em Bruxelas; Live Ammo no MOCA Museum of Contemporary Art em Taipei, Taiwan; TÉKHNE no MAB em São Paulo; Sonarmática no CCCB Centre de Cultura Contemporània de Barcelona na Espanha; the 5th Seoul

International Media Art Bienalle em Seul, Coreia; Vision Play no Medialab PRADO; Experimenta Biennial na Austrália entre muitas outras. Representada pela Galeria Adora Calvo na Espanha.

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

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

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

Slam of the Arcade Age



One Life Remains: André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy & Frank Weber França | France

“Slam of the Arcade Age” é um jogo de corrida competitiva para quatro jogadores: cada vez que seu avatar troca de cor, você precisa trocar para o console da mesma cor se quiser continuar correndo. Como uma forma festiva e única de combate ao estresse, este jogo é uma experiência tipicamente punk, com botões destrutíveis pintados em doze cores diferentes, gráficos psicodélicos e uma música de 1000 BPM.

“Slam of the Arcade Age” is a 4 player competitive racing game: every time your avatar changes color, you have to switch for the gamepad of the same color if you want to keep running forward.

As a festive and unique form of stress-reliever, this game is a typical punk experience, with destructible buttons painted in 12 different colors, psychedelic graphics and a 1000 BPM music.

Paris One Life Remains

Ao considerar o videogame uma grande mídia, a cooperativa com base em Paris One Life Remains vem trabalhando na exploração das suas propriedades desde 2010. Essa abordagem, influenciada por design radical, assim como gaming hardcore e filosofia, resulta em uma série de objetos que extrapolam os limites da mídia. Essas criações podem tomar diversas formas (arte efêmera, instalação monumental, concept games) e fornecer tipos diferentes de experiência de jogo (party play, jogo intelectual, sensorial). Os principais eixos de pesquisa da cooperativa são a relação entre jogador e espectador, a questão das mídias digitais tornando-se obsoletas, o elo entre jogos e gestos ou entre jogos e performática, assim como o tema do controle. One Life Remains atualmente tem quatro membros: André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy e Frank Weber. Seu trabalho é apresentado na França e no mundo.

Considering video game as a major medium, the Paris based collective One Life Remains has been working 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 the medium. These creations can take several forms (ephemeral art, monumental installation, concept game) and provide different types of game experience (party play, intellectual play, sensorial play). The collective’s main axes of research are the relation between player and spectators, the question of digital mediums 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 Frank Weber. Their work is presented in France and abroad.

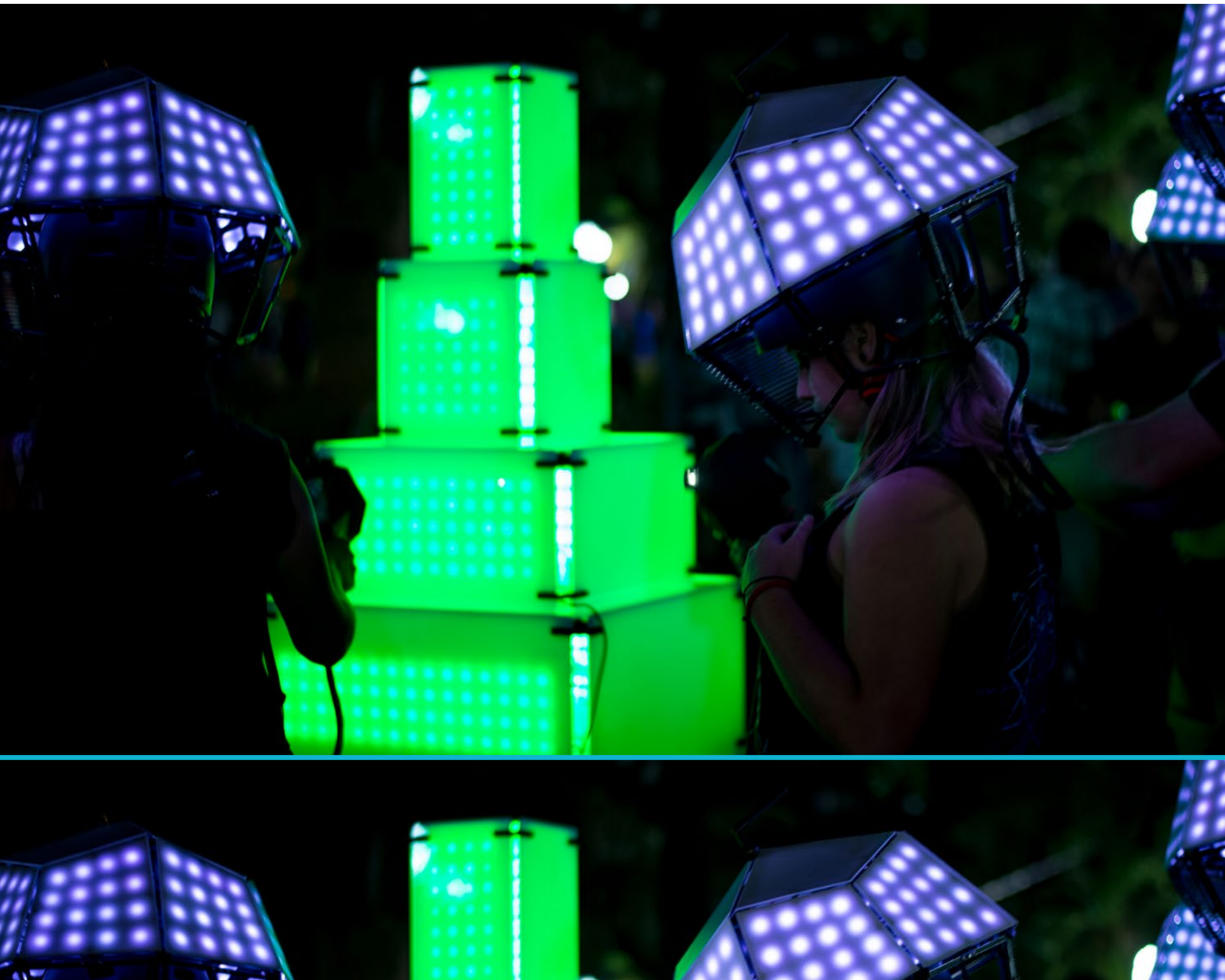
ETcolor *Marcio Ambrosio* Brasil | Brazil

“ETcolor” é uma instalação interativa e participativa.

“Vindos de um universo distante, os ETcolors são comandados pelo mestre PANTONE, imortalizado na forma de um obelisco. O mestre tem o poder de escolher e ordenar a captura de uma cor. Os seus súditos, os ETcolors precisam procurar a cor desejada pelo mestre”.

“ETcolor” is an interactive and participative installation.

“Having come from a far away universe, the ETcolors are under the command of master PANTONE, which is immortalized in the shape of an obelisk. The master has the power to choose and arrange the capture of a color. Its subjects, the ETcolors need to find the color wanted by the master.”



Créditos

Criação: Marcio Ambrosio
Produção: Marcio Ambrosio e Sophie Klecker
Desenvolvimento software: André V. Perrotta
Desenvolvimento eletrônico: Wesley Lee e Marcio Ambrosio
“ETcolor” foi realizado originalmente pelo SESC em 2015.

Credits

Creation: Marcio Ambrosio
Production: Marcio Ambrosio and Sophie Klecker
Software development: André V. Perrotta
Electronic development: Wesley Lee and Marcio Ambrosio
“ETcolor” was originally accomplished by SESC in 2015.

Marcio Ambrosio

Animação e interatividade são as marcas registradas de Marcio Ambrosio. O artista é formado em design industrial na FAAP e trabalhou durante anos como artista gráfico e animador. Mudouse para Bruxelas em 1999, onde trabalhou em estúdios de pós-produção de longa-metragens e documentários, montando em 2004 o coletivo zzzmutations, voltado à produção de curta-metragens e ao desenvolvimento de projetos interativos. De volta ao Brasil em 2007, o artista vem expondo suas instalações pelo Brasil, Europa, Japão e alguns países da América Latina como México e Argentina. No âmbito nacional, conta com workshops e exposições no Festival FILE, Animamundi, Rumos Arte Cibernética, Mostra de Arte Digital, SESC e Museu da Imagem e do Som de São Paulo.

Animation and interactivity are Marcio Ambrosio's trademarks.

The artist graduated in Graphic Design at FAAP, and worked many years as a graphic artist and animator. He moved to Brussels in 1999, where he worked in feature films and documentaries post-production, bringing together, in 2004, the collective zzzmutations, aimed at the production of short films and the development of interactive projects. Back to Brazil in 2007, the artist has been showing his installations throughout Brazil, Europe, Japan and a few other Latin American countries, such as Mexico and Argentina. In the national scope, he has workshops and exhibitions at the FILE Festival, Animamundi, Rumos Arte Cibernética, Mostra de Arte Digital, SESC and Museu da Imagem e do Som in São Paulo.



Domino *Anna Vasof* Áustria | Austria

“Domino” é uma instalação que consiste em um mecanismo que produz um vídeo Non-Stop Stop-Motion e sua exibição. Non-Stop Stop-Motion é uma nova técnica de animação na qual uma câmera de vídeo filma continuamente a ilusão de um movimento, no caso, um efeito dominó, causada pelas propriedades de stop motion nas configurações da câmera. O vídeo final tem movimentos intermitentes similares aos que são típicos em vídeos de stop motion, mas a audiência pode, ao mesmo tempo, assistir o que acontece entre os quadros do vídeo e combinar o espaço da narrativa com o espaço real. A velocidade de um efeito dominó

típico é de 28 peças por segundo. Isto é muito próximo da velocidade de quadros de um vídeo (25fps). Cada peça do dominó é um fotograma do vídeo; quando a primeira cai, a segunda se revela, quando a segunda cai, a terceira se revela e assim por diante, até que todas as peças caíam e a ilusão de movimento no espaço narrativo acaba. O som da queda ajuda a ilusão e gera a impressão de passos no espaço da narrativa.

“Domino” is an installation which consists of a mechanism that produces a Non-Stop Stop-Motion video and its screening. Non-Stop Stop-Motion

is a new animation technique in which a video camera continuously films a motion change illusion, in this case a Domino fall, caused by the stop motion properties of its setting. The final video has intermittent movements similar to a typical stop motion video but the audience can also watch what happens in between the frames of the video and combine the space of the narrative with the actual space. The rate of a typical domino fall is 28 bricks per second. This is very close to the video frame rate (25fps). Every domino brick is the drawn frame of a video; when the first falls, the second is revealed; when the second falls, the third is revealed, and so on until all the frames fall and the illusion of movement in the narrative's space ends. The sound of the fall supports the illusion and gives the impression of steps in the narrative's space.

Anna Vasof

Anna Vasof é arquiteta e artista multimídia. Nascida em 1985, estudou arquitetura na Universidade de Thessaly (2010), na Grécia, e Arte Transmídia (2014) na Universidade de Artes Aplicadas, em Viena. Desde 2004, seus vídeos e curta-metragens vêm sendo apresentados em diversos festivais, sendo que alguns de seus trabalhos foram premiados. Atualmente ela trabalha com design e construção de mecanismos inovadores para produzir vídeos críticos e de narrativa, além das ações e instalações.

Anna Vasof is an architect and media artist. Born in 1985, she studied architecture at the University of Thessaly (2010) in Greece and Transmedia Art (2014) at the University of Applied Arts in Vienna. Since 2004 her videos and short films have been presented in several festivals, some of them winning prizes. She is currently working on designing and building innovative mechanisms for producing critical and narrative videos, actions and installations.

Ink Fall **Seph Li** China



“Ink Fall” é uma instalação interativa que usa técnicas digitais avançadas para trazer à vida pinturas ancestrais da China.

Ela volta 3000 anos, para quando os artistas chineses começaram a pintar Shanshui [cachoeira e montanha] com nanquim. Em contraste com as pinturas a óleo ocidentais, muito precisas e detalhadas, a pintura chinesa estava muito pouco relacionada à precisão e aos detalhes. Ao contrário, o mais importante, enfatizado na pintura de nanquim chinesa, é a atmosfera. A atmosfera fluida da água em movimento.

Mas a representação feita pelo artista ancestral estava limitada às técnicas tradicionais. Uma vez no papel, o nanquim não se movia, portanto o espectador só podia perceber a atmosfera fluida ao usar sua imaginação.

Esta instalação, “Ink Fall”, experimenta transformar esse conceito em realidade com o uso de técnicas digitais modernas.

O software usa mais de 4000 traços de tinta e inúmeras partículas para simular o movimento de cachoeiras de nanquim ao compor traços e partículas de tinta em constante movimento. Quando o espectador toca a tela, há uma perturbação no ambiente do software, traços de tinta se quebram ao redor dos dedos do espectador e gotas de tinta explodem. Além disso, sons de corda de koto são acionados a cada toque e se fundem ao movimento infinito das águas de nanquim.

“Ink Fall” is an interactive installation which uses advanced digital techniques to make ancient Chinese paintings vividly alive.

It traces back to 3000 years ago, when Chinese artists started to make Shanshui [waterfall and mountain] ink paintings. In contrast to accurate and very well detailed Western oil paintings, Chinese paintings were only very little related to accuracy and details. On the contrary, what is much more important and emphasized in Chinese ink paintings is the atmosphere. The fluid atmosphere brought by moving water.

But the ancient artists’ representation was limited to the traditional techniques. Once painted, the ink wouldn’t move, thus viewers could only perceive this fluid atmosphere using their imagination. This installation, “Ink Fall”, experiments with bringing this concept to reality by using modern digital techniques.

The software uses more than 4000 ink traces, and numerous particles to simulate the move of ink waterfalls by composing continuously moving ink traces and particles. When the viewer touches the screen, a disturbance is introduced to the software environment, ink traces are split around viewer’s fingers, and ink drops explode from there too. What’s more, sounds of koto strings are also triggered by each touch, and then fuse into the never ending movement of the water inks.

墨·迹

Seph Li

Nascido em Pequim em 1988, Seph Li tem um histórico que mistura tecnologia com design, e seu forte interesse por obras de arte interativas levaram-no ao campo das artes midiáticas. Seph estudou Ciências da Computação e Design de Entretenimento na Universidade de Tsinghua e fez sua pós-graduação na UCLA, em design e artes midiáticas.

Seph vem experimentando com o papel da interação na arte de contação de histórias, usando diferentes formatos, e também vem expandindo seu vocabulário visual e conceitual usando instalações, esculturas, videogames, protótipos de produtos. Ao invés de usar a interação como recurso de apoio, Seph insiste que a interação em si deve ser uma forma independente. O trabalho de Seph já foi exibido na China, no Japão, nos E.U.A. e na Espanha. Seus trabalhos também receberam diversas notificações nas mídias online, como o Creators Project.

Born in Beijing in 1988, Seph Li has a mixed background in technology and design, and his keen interest in interactive art works led him into the field of media arts. Seph studied Computer Science and Entertainment Design in Tsinghua University and did his M.F.A. in Design | Media Arts at UCLA. Seph has been experimenting with the role of interaction in storytelling using different forms, and also expanding his visual and conceptual vocabulary using installation, sculpture, video game, product prototypes. Instead of using interaction as supportive features, Seph insists interaction itself should be an independent form. Seph’s work has been exhibited internationally in China, Japan, the U.S.A., and Spain. His works have also received several notations by online medias such as the Creators Project.

O jogo quase ideal | The almost ideal game

Ricardo Barreto & Raquel Fukuda

Brasil | Brazil

Ao lermos o texto do filósofo francês Gilles Deleuze sobre o Jogo Ideal, ficamos perplexos quando ele postula como sendo a primeira regra: “não há nenhuma regra”. Logo, todos os demais jogos que possuam alguma regra são, para ele, parciais. Ou seja, derivados do jogo ideal.

Um jogo em que não há regras implica em um jogo totalmente livre criativamente, no qual qualquer coisa pode ser inventada. A questão a ser levantada é a de haver ou não uma região cinza entre o jogo ideal e os jogos parciais, de tal maneira que as regras estabelecidas nos jogos parciais pudessem ser suspensas. Desta maneira, poderíamos desparcializar os jogos aproximando-o do jogo ideal ou uma espécie de jogo quase ideal.

Se retirarmos as regras de um jogo qualquer, significa que este para imediatamente de funcionar, exceto no jogo ideal. Portanto, a pergunta crucial é: como suspender a regra de um jogo de tal maneira que ele possa continuar funcionando? Num jogo de dados, a regra é simples: ao lançar o dado sobre uma superfície, um ou mais jogadores escolhem anteriormente um número. Quando o dado, depois de lançado, para de se mover, o resultado aparece e aquele que escolheu o número resultante é o ganhador.

A solução que demos para um jogo “quase ideal” a partir do jogo de dado foi modificarmos cada componente da regra para que esta se tornasse suspensa.

1- Modificamos a estrutura cúbica do dado de tal maneira que cada face obtivesse um espaço próprio e para que cada ponto dos números respectivos fosse substituído por outros dados, de modo que cada dado pudesse ser lançado neste espaço interno. O dado-ponto pode agora ser lançado no seu espaço interno.

2- Apesar da modificação estrutural do dado, não houve a garantia da suspensão da regra. Foi necessário conceituarmos da mesma forma que Jorge Luis Borges o fez em sua Biblioteca de Babel, no qual cada dado modificado contivesse em si outros dados modificados numa serialização continuada e indeterminada; sem início e sem fim. Desta forma, tanto o lançamento do dado quanto o resultado esperado se tornam ineficazes e consequentemente a regra se torna suspensa.

Quando Stephane Mallarmé criou a famosa frase de seu poema de mesmo nome “Un Coup de Dés Jamais

N’Abolira Le Hasard”, no qual diz que um lançamento do dado nunca abolirá a sorte, podemos dizer que ela estava completamente errada, pois o dado quase ideal mostrou que, se levarmos a sorte ao extremo, ela se torna ineficaz, portanto a sorte é abolida.

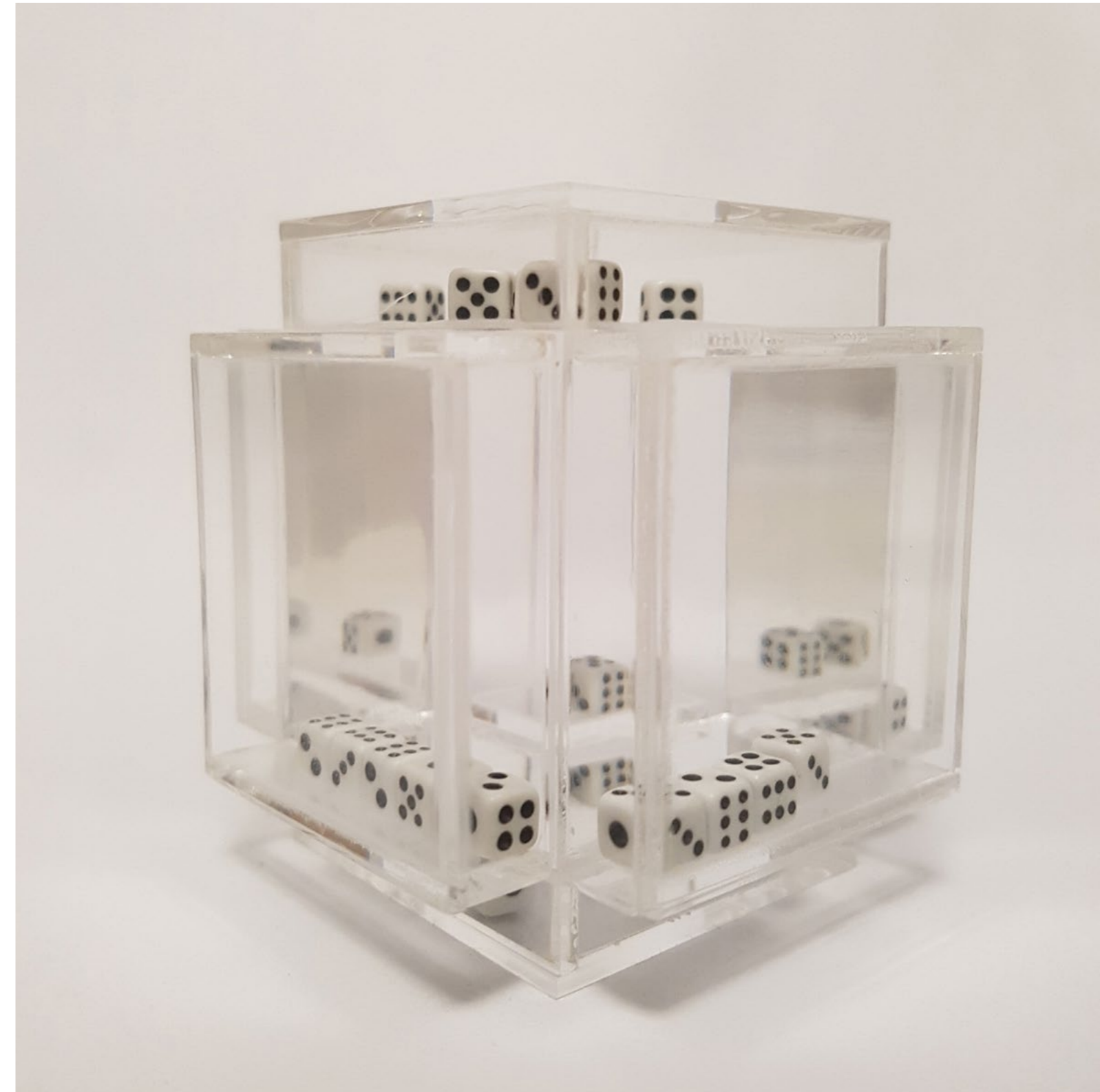
When we read the text by the French philosopher Gilles Deleuze about the Ideal Game, we are surprised when he postulates as the first rule: “there is no rule”. Soon, all the other games that have some rule are, for him, partial. That is, products of the ideal game.

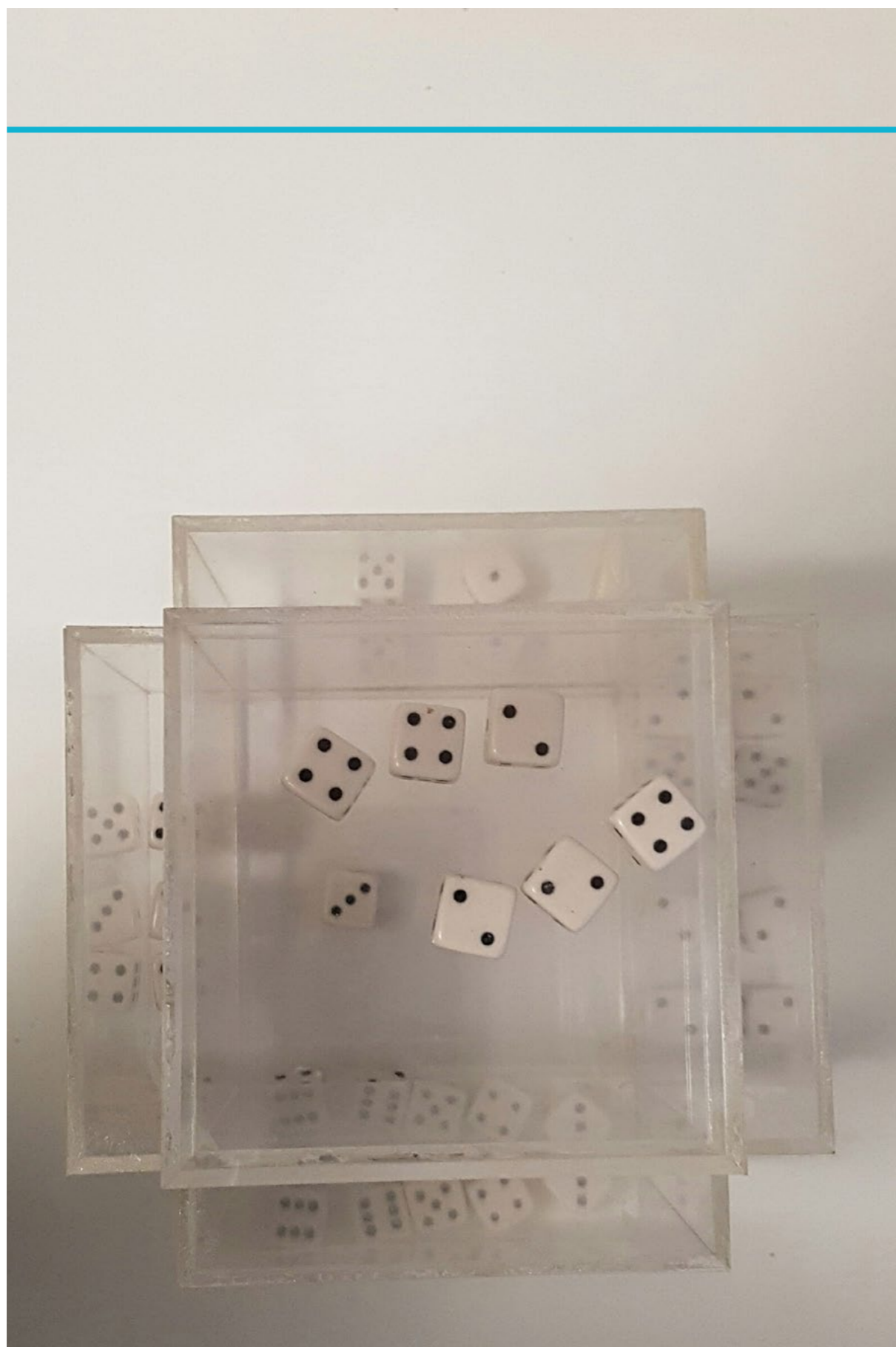
A game where there are no rules implies a completely free game creatively. The question to be raised is whether there is a grey region between the ideal game and the partial games, so that the rules established in the partial games could be suspended. This way we could unpartialise the games bringing them closer to the ideal game or some kind of almost ideal game.

If we take the rules of any game, it means it stops to work immediately, except in the ideal game. Therefore, the key question is: how to suspend the rule of a game so that it can continue to work? In a dice game, the rule is simple: by casting the dice over a surface, one or more players choose a number previously. When the die, after being cast, stops moving, the result shows up and he who chose the right number is the winner.

The solution we gave to an “almost ideal” game as of the dice game was to chance each component of the rule so that this became suspended.

1- We changed the cubic structure of the die so that each side could have its own space and each point of the respective numbers could be replaced by other dice, so that each die could be cast in this internal space. The point die can now be cast in its internal space.



**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.

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.

Raquel Fukuda

Raquel Fukuda é animadora 2D, ilustradora e produtora de animação. Formada em Artes Plásticas e Rádio/TV e pós-graduada em Animação. Dirigiu, produziu e animou o curta-metragem autoral “Péssima Ideia, Ernesto”. Já prestou serviços para MTV Brasil, Estricnina Desenhos Animados, Cartoon Network, Gloob, Maurício de Souza Produções, Otto Guerra (Otto Desenhos), O2 Filmes, Filme de Papel, Farofa Studios, Boutique Filmes e Birdo Studio. Desde 2011 coordena o festival de animação FILE Anima+ e desde 2014 co-coordena o Dia Internacional de Animação em SP.

Raquel Fukuda is a 2D animator, illustrator and animation producer. Graduated in Fine Arts and Radio/Television, and post-graduated in Animation and Audiovisual Production. She directed, produced and animated the authorial short film “Péssima Ideia, Ernesto”. She has provided service for MTV Brasil, Estricnina Desenhos Animados, Cartoon Network, Gloob, Maurício de Souza Produções, Otto Guerra (Otto Desenhos), O2 Filmes, Filme de Papel, Farofa Studios, Boutique Filmes, and Birdo Studio. Since 2011, she coordinates the animation festival FILE Anima+ and since 2004, co-coordinates the International Day of Animation in Sao Paulo.

2- Despite the structural modification of the die, there was no guarantee of the suspension of the rule. It was necessary to conceptualize the same way Jorge Luis Borges did in his The Library of Babel, where each modified die contained itself other modified dice in a continuous and indefinite serialization; without beginning and without end. Thus, both the casting of the die and the expected result become infeasible and therefore the rule becomes suspended.

When Stephane Mallarmé created the famous line of her poem of the same name “Un Coup de Dés Jamais N’Abolira Le Hasard”, in which she says that a casting of dice will never abolish luck, we can say that she was completely wrong, because the almost ideal die showed that if we take luck to the extreme, it becomes infeasible, so luck is abolished.

Colorigins *Experimental Interface Lab* Estados Unidos | United States



“Colorigins” é um jogo tátil de mistura e combinação de cores, desenhado e desenvolvido para a plataforma Sifteo Cubes. Ao manipular fisicamente um conjunto de Sifteo Cubes, os jogadores tentam reproduzir uma cor, misturando um conjunto fornecido de cores-fonte. Através do processo de misturar cores, os jogadores podem ganhar experiência com os conceitos da teoria de cores-chave, como valor, saturação, pigmentos, tons, complementos, neutros cromáticos e a força visual relativa de cores específicas.

Ao invés de usar componentes primários para calcular uma mistura de cores, “Colorigins” usa os valores de reflexão espectral. Já que a luz visível consiste num espectro de comprimento de ondas, qualquer cor subtrativa pode ser representada por uma série de informações que indicam a quantidade de luz refletida em um comprimento de onda específico. As cores-fonte de “Colorigins” se baseiam na paleta do sistema Munsell Color, para o qual uma base de dados de valores de reflexão espectral foi determinada experimentalmente. A seleção de paleta se fez para maximizar a saturação de cor (já que saturação invariavelmente diminui com a mistura) e ao mesmo tempo manter um valor de cor igual, assim como assegurar uma gradação de tonalidade perceptivelmente familiar.

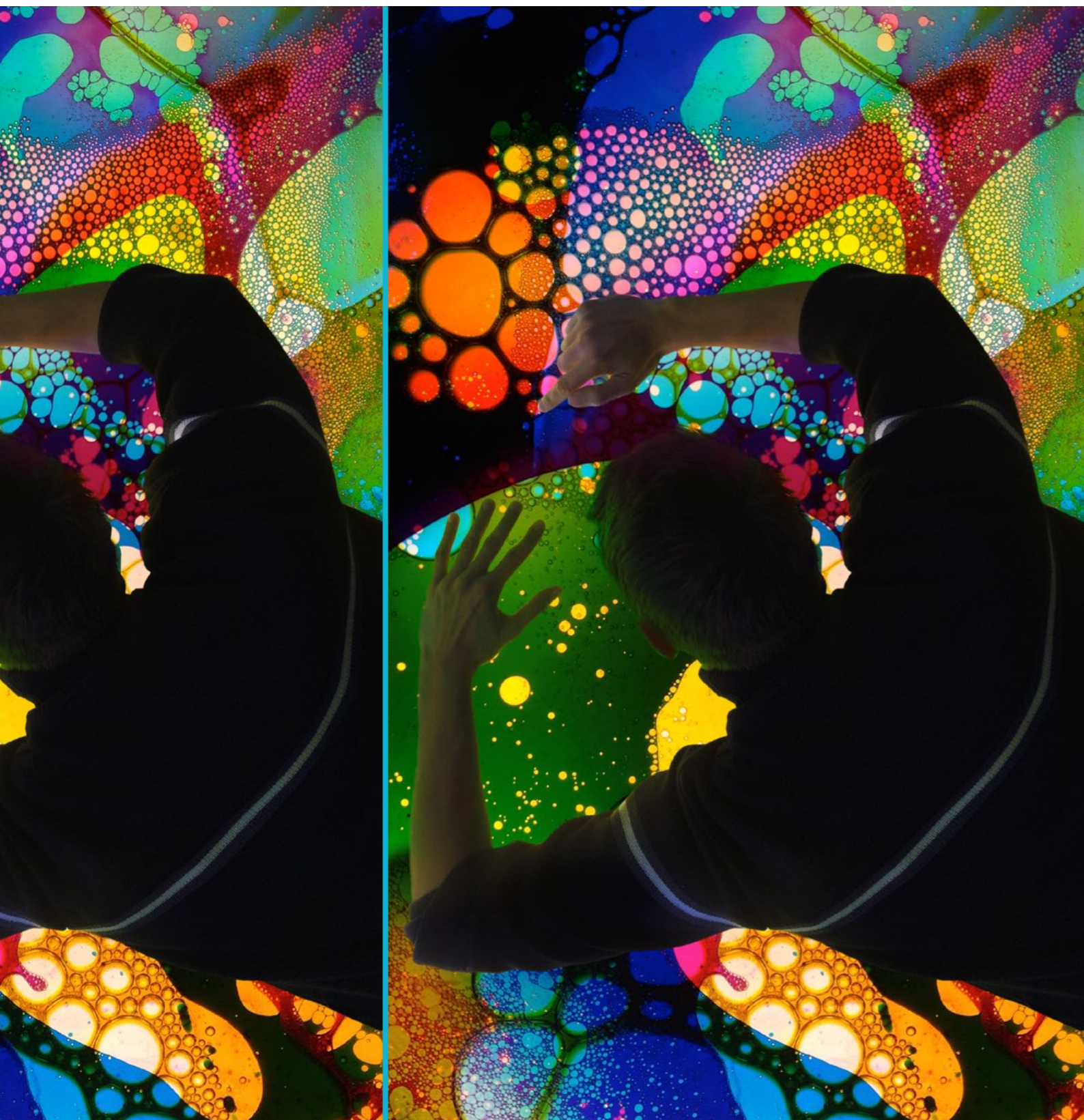
“Colorigins” is a tactile color mixing and matching game designed and developed for the Sifteo Cubes tangible computing platform. By physically manipulating a set of Sifteo Cubes, players attempt to match a target color by mixing a provided set of source colors. Throughout the process of color mixing, players can gain experience with key color theory concepts such as value, saturation, tints, shades, tones, complements, chromatic neutrals, and the relative visual strengths of particular colors.

Instead of using primary component values to calculate a color mixture, “Colorigins” uses spectral reflectance values. As visible light consists of a spectrum of wavelengths, any subtractive color can be represented by a series of data values that indicate the amount of light reflected at any particular wavelength. The source colors for “Colorigins” are based on a palette of Munsell Color System colors for which a data set of spectral reflectance values has been determined experimentally. The palette selection was made to maximize color saturation (as saturation invariably decreases upon mixture) while maintaining equal color value, as well as to ensure a perceptually familiar hue gradation.

Brad Tober

Brad Tober é um designer, educador e pesquisador, cujo trabalho explora o potencial de tecnologias visuais interativas digitais emergentes, com base em código, com o objetivo de identificar e investigar seu relacionamento com a prática do design e a pedagogia. Seu instituto de pesquisa baseado em prática, o Experimental Interface Lab, caracteriza-se por uma aproximação especulativa ao design (uma manifestação de pesquisa pura) que reconhece que formas e metodologias para uma prática contemporânea que abrange design e tecnologia são mais bem desenvolvidas através de processos fundamentalmente flexíveis e exploratórios. Brad tem um MDes da York University (Toronto, Canadá), um BFA em design gráfico pelo Savannah College of Art and Design (Georgia, E.U.A.), e um BA em matemática pela University at Buffalo (Nova Iorque, E.U.A.).

Brad Tober is a designer, educator, and researcher whose work explores the potential of emerging digital, code-based, and interactive visual communication technologies, with the objective of identifying and investigating their relationships to design practice and pedagogy. His practice-led research entity, the Experimental Interface Lab, is characterized by a speculative approach to design (a manifestation of pure research) that recognizes that forms of and methodologies for contemporary practice that spans design and technology are best developed through fundamentally flexible and exploratory processes. Brad holds an MDes from York University (Toronto, Canada), a BFA in graphic design from the Savannah College of Art and Design (Georgia, USA), and a BA in mathematics from the University at Buffalo (New York, USA).



KALEJDOSKOP *Karina Smigla-Bobinski* Alemanha | Germany

“KALEJDOSKOP” é um objeto espacial que pode ser usado de muitas maneiras. Ele funciona como uma caixa de luz muito grande e completamente portátil. Sobre sua superfície, tintas vermelha, amarela e azul estão flutuando entre diversas camadas de folha de PVC. Qualquer tipo de pressão – seja feita com um dedo, com os pés ou com o corpo inteiro – desloca e altera as tintas e gera imagens que se mudam permanentemente.

A agitação vívida dos líquidos aparece através de formas e cores. Ambos os fenômenos podem ser moldados pelos usuários à vontade. Quanto às formas, há uma mudança constante entre áreas homogêneas e padrões de bolhas nas mais variadas dimensões e aglomerações devido a um aditivo especial colocado nas tintas. A brincadeira de cores é causada pela iluminação das três camadas de tinta abaixo. Os líquidos estão servindo como filtros, refratando a luz branca dos LEDs dentro da caixa em variações infinitas.

“KALEJDOSKOP” is a spatial object that can be used in many ways. It functions as a very large and completely walkable lightbox. On its surface, inks in red, yellow and blue are floating between several layers of PVC foil. Every kind of pressure – be it with one finger, with the feet or be it with the entire body – displaces and shifts the inks and generates permanently changing images.

The vivid stir of the liquids is appearing through forms and colors. Both phenomenons can be shaped by the users ad libitum. As to the forms, there is a constant change between homogeneous areas and bubble pattern in most varied dimensions and agglomerations due to a special additive in the inks. The color play is caused by the illumination of the three layers of ink from below. The liquids are serving as filters, refracting the white light of the LEDs inside the box in infinite variations.

Karina Smigla-Bobinski

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 intermedia 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, multimedia 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.

Pinball: Resgatando materiais e emoções

Mau Maker Brasil | Brazil

O simulador de fliperama Pinball foi realizado resgatando materiais usados como a tela de uma televisão, um antigo monitor e um computador, combinados com o uso de tecnologias de fabricação modernas como o corte a laser.

Trata-se de um resgate às lembranças de infância e adolescência do autor, bem como de muitos que viveram nas décadas de 70 e 80.

Uma de suas laterais foi equipada com acrílico transparente de forma a demonstrar seu interior. O restante do gabinete é feito em MDF, o que lhe confere uma textura agradável e natural.

The Pinball simulator was made by reclaiming used materials such as an old TV screen, an old computer display and a computer, and combining them with modern manufacturing technologies such as laser cutting.

It is about rescuing the author's adolescence and childhood memories, as well as those of many who lived in the 70s and the 80s.

One of its sides is made of transparent acrylic to show its interior. Other parts are made out of MDF for a pleasant and natural touch.

Mau Maker

Mau Maker (Mauricio Jabur) é maker por hobby e por profissão.

Especialista em computação física, disciplina que permite a interação entre o mundo físico e os computadores através de sensores e atuadores, como motores, luzes e todo tipo de equipamento eletromecânico.

Consultor de interatividade, projeção mapeada e automação, colabora com museus como o MIS-RJ, Museu do Frevo, Museu Cais do Sertão e Museu do Futebol.

Mau Maker (Mauricio Jabur) is a maker by hobby and by trade.

An expert in physical computing, a discipline that allows the interaction between the physical world and computers by using sensors and actuators such as motors, lights and electro-mechanical equipment.

The artist acts as interactivity, projection mapping and automation consultant for Brazilian museums such as MIS-RJ, Museu do Frevo, Museu Cais do Sertão and Museu do Futebol.





Entre em um vale mágico cheio de mistérios, surpresas e um incrível amigo robô. Crie itens emocionantes, descubra mini-games e brinque com seu querido colega robótico! Você não precisa fazer tudo isso sozinho! Conecte-se com seus amigos do mundo todo no modo multiplayer e personalize o seu avatar, joguem mini-games juntos ou apenas relaxem e conversem.

Enter a magical valley full of mystery, surprise, and an awesome robot buddy. Craft exciting items, discover mini-games, and play fetch with your adorable robot pal! However, you don't have to do it alone! Connect with your friends from around the world online in multiplayer and customize your avatar, play mini-games together, or just relax by the fire and chat.

RalphVR

RalphVR constrói mundos virtuais emocionalmente gratificantes, jogos experimentais e bugigangas obscuras. Daydream Blue, seu primeiro trabalho, não é apenas um jogo, mas também a filosofia de trabalho do estúdio, conduzindo-o pelos Estados Unidos, acampando no Kentucky, atravessando a Tailândia e explorando as megacidades da China. Quando não está desenvolvendo Daydream Blue, RalphVR trabalha em uma série de vinhetas experimentais em realidade virtual.

RalphVR builds emotionally gratifying virtual worlds, experimental games, and obscure doodads. Daydream Blue, his first title, is not just a game but also the guiding philosophy of the studio, leading the studio to drive across the United States, camping throughout Kentucky, crossing Thailand, and exploring the megacities of China. When not developing Daydream Blue, RalphVR works on a series of experimental vignettes in virtual reality.

Daydream Blue
RalphVR
Estados Unidos |
United States



Peronio Pop-Up Book

Tiago Moraes & Renato Klieger

Brasil | Brazil

Diferente de outros jogos ou livros de pop-up interativos, "Peronio" possui uma proposta muito criativa e inovadora de usabilidade, combinando Realidade Virtual e Aumentada em uma experiência única que você nunca mais vai esquecer!

Você pode, de fato, tocar objetos virtualmente sem a necessidade de qualquer dispositivo complementar em suas mãos, como outras telas ou joysticks.

Assim que a primeira página vira, nós descobrimos as aventuras de "Peronio", um garoto que não consegue decidir o que vai ser quando crescer. Nós o seguimos por essa jornada e exploramos vários diferentes desafios e mini-games no caminho.

No jogo, "Peronio" não quer ser dentista apenas para cuidar dos dentes das pessoas, mas sim para cuidar dos dentes do dragão, pois eles possuem muitos deles. Ele também quer ser engenheiro, não para consertar carros, mas sim para transformar o veículo de seu pai em uma nave espacial.

A fantasia das crianças ao imaginarem suas profissões quando se tornarem adultas é mágica e esse ponto de vista romântico sobre as coisas realmente nos fascina.

Unlike other games or interactive pop-up books, "Peronio" has a very creative and innovative approach to usability, combining Virtual and Augmented Reality in a unique experience that you will never forget!

In fact, you can touch objects virtually without needing any additional device in your hands, like other screens or joysticks.

As soon as the first page turns, we discover the adventures of "Peronio", a boy who can't decide what to do when he grows up. We follow him through this journey and explore several different challenges and mini-games along the way.

In the game, "Peronio" doesn't want to be a dentist just to take care of people's teeth, but also to take care of the dragon's teeth, because they have a lot of them.

He also wants to be an engineer, not to fix cars, but to turn his father's vehicle into a spaceship.

The fantasy of children imagining their professions when they become adults is magical and this romantic view of things really fascinates us.

Tiago Moraes

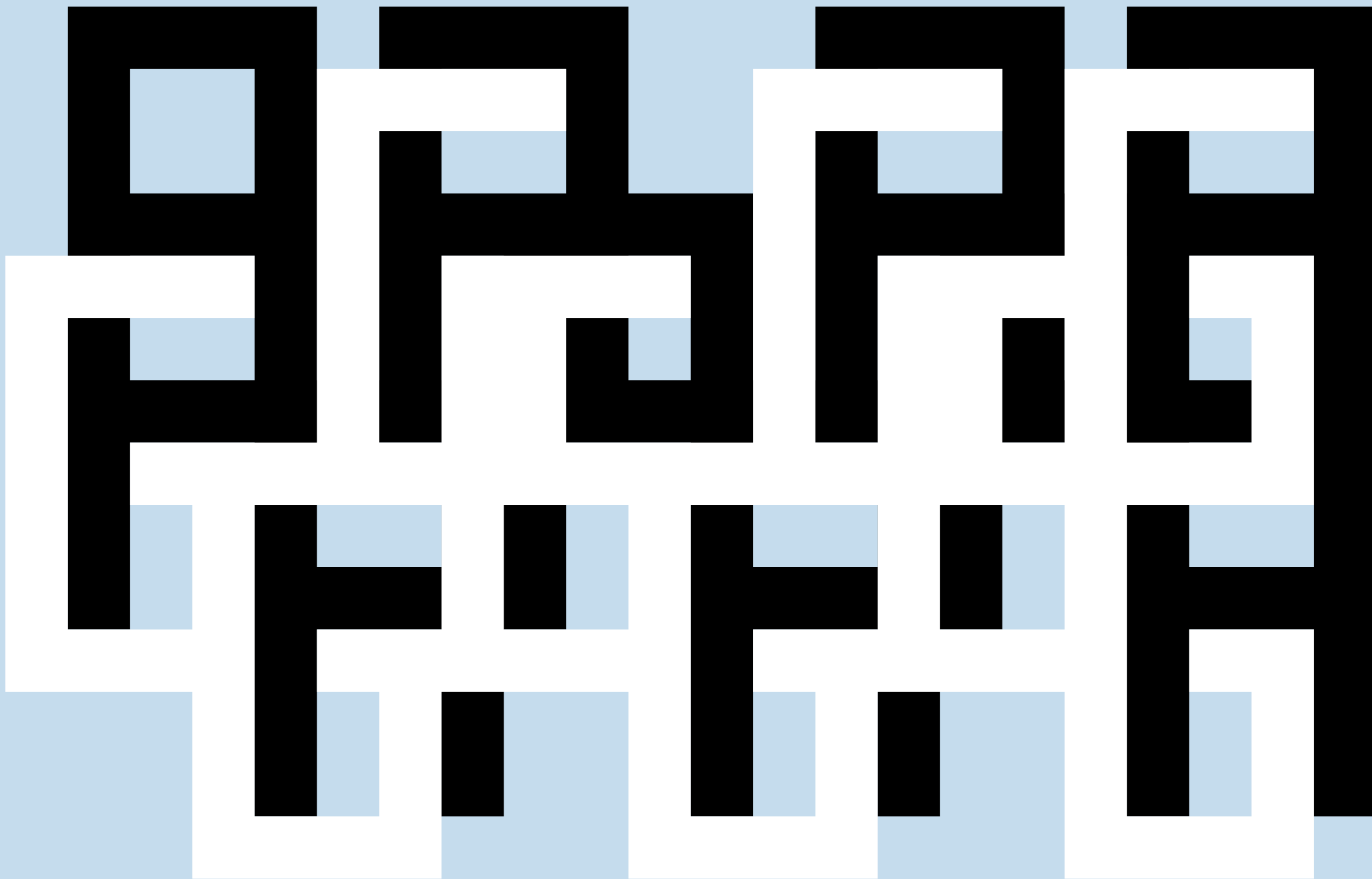
Tiago Moraes (Ovni Studios), Game Developer, é fundador da Ovni Studios, um estúdio independente de jogos apaixonado por inovação. Desenvolve jogos profissionalmente por 15 anos e foca em diferentes formas de interação. Na Ovni Studios, criou o framework holográfico mobile presente no "Peronio", combinando tecnologias de Realidade Virtual e Aumentada em uma única experiência imersiva.

Tiago Moraes (Ovni Studios), a Game Developer, is founder of Ovni Studios, a independent game studio passionate about innovation. He develops games professionally for 15 years and we always had the focus on different interaction experiences. At Ovni Studios, he create an Mobile Holographic gameplay combining Virtual reality and Augmented Reality technology into one unique immersible experience.

Renato Klieger

Renato Klieger (Renato Klieger Creations), Designer e Artista, começou com design e animação desde cedo. Especializou-se em animações para TV, trabalhando em empresas de animações renomadas como Animador e Diretor de Arte. Já trabalhou em diferentes áreas no desenvolvimento de jogos para animação e publicidade, mas sua paixão sempre foi desenhos animados e o universo infantil.

Renato Klieger (Renato Klieger Creations), a Designer and Artist, developed his design and animation career pretty soon. During these years he specialized in TV animation, working for important companies as Animation and Art Director. He worked in many different fields from games to animation in advertising, but my passion was always cartoons and the kids universe.



FILE ANIMA+GAMES

No FILE Festival edição 2016, depois de quase uma década realizando independentemente o FILE GAMES e FILE ANIMA+, decidimos unir ambos os festivais para criar o ANIMA+GAMES. Ao unirmos animações e jogos em um mesmo evento, podemos salientar aspectos que passariam despercebidos se mostrados na lógica própria de cada um.

Não se trata apenas de uma forma de levantar semelhanças e diferenças, mas principalmente de enfatizar os aspectos criativos que podem ocorrer na influência mútua desses dois meios. Para tal, conceituamos o que chamamos de metanoumos. Inspiramo-nos na noção já conhecida da teoria dos jogos: o metagame, que estabelece que qualquer estratégia ou ação, bem como metodologias usadas em games, vão além do conjunto de certas regras pré-estabelecidas. São aqueles elementos heterodoxos e externos que afetam e modificam as decisões de quem joga.

Com uma extensão bem mais ampla, por metanoumos entendemos um campo de mútua influência entre as disciplinas, que estabelecem novas estratégias de criação, resolução, decisão, fruição e conectividade, extrapolando aquelas que se dão no âmbito próprio de cada ambiente cultural. Ou seja: cada disciplina pode se influenciar externamente por todas as outras ou especificamente por uma única. Analogicamente, uma espécie de “matéria escura” invisivelmente envolve e interfere em todas as outras disciplinas, constituindo um jogo livre de influências. Diferentemente do metagame, que influencia apenas o jogador em sua decisão, o metanoumos pode influenciar múltiplos aspectos de uma disciplina ou de um meio. As disciplinas não são esferas impenetráveis, mas sim estruturas cheias de buracos por onde o metanoumos atravessa com seu campo de influência.

O ANIMA+GAMES é um evento que se propõe a mostrar e incentivar a influência mútua destes dois meios. De um lado, as animações com suas estratégias próprias de criação e produção com sua já conhecida influência do cinema, e do outro, os games, com a notória problemática entre a narratologia e a ludologia, mas também entre os games e o metagame.

A animação eslovaca “Cowboyland”, do diretor David Stumpf, é inteiramente realizada em técnica 2D, na qual fica explícito o traço do artista. Em 12 de maio, o curta foi apresentado como um pré-filme do drama de longa-metragem “Far from Men” (FR), inspirado nos filmes do gênero Western.

“Mind: Path to Thalamus” é um quebra-cabeça em primeira pessoa que o coloca em um ambiente fantástico e surreal. Você vai dominar os elementos naturais para conseguir fazer progresso nesse conto emotivo sobre dominação mental.

“The Light – The Shade”, animação da artista alemã Susanne Wiegner, é um poema de Robert Lax que brinca com os contrastes e opostos de luz e sombra, com claro e escuro, preto e branco, vermelho e azul. O filme torna-se uma jornada através do reino da imaginação pessoal, através de espaços e imagens, através de cartas e palavras.

O jogo “Adventures of Poco Eco” é um mundo único de poucos polígonos, uma experiência de arte-animação e música e uma experiência audiovisual exploratória e relaxante. É uma belíssima mistura de sons e visões que, embora não represente um grande desafio, ainda vale a pena conferir. O elemento único desse jogo é que todo o seu mundo reage à trilha sonora – você pode encontrar símbolos musicais e diferentes instrumentos por toda a parte.

O FILE ANIMA+GAMES 2016 é uma experiência a partir do metanoumos para você transcender seus limites.

Raquel Fukuda e Ricardo Barreto

In the 2016 edition of the FILE Festival, after nearly a decade carrying FILE GAMES and FILE ANIMA+ independently, we decided to unite both festivals to create ANIMA+GAMES. By joining animations and games in the same event, we can point out aspects that would go unnoticed if shown under the very logic of each one of them.

It's not about just a way to raise similarities and differences, but especially to emphasize the creative aspects that can occur in the mutual influence of both medium. To this end, we conceptualize what we call metanoumos. We are inspired by the concept already known of the games theory: the metagame, which states that any strategy or action, as well as methodologies used in games, go beyond the set of certain pre-established rules. They are those heterodox and external elements that affect and change the decision of who plays.

With a much wider extension, metanoumos means a field of mutual influence between the subjects, which establish new strategies of creation, resolution, decision, fruition and connectivity, extrapolating those that occur within each cultural environment. That is, each subject can be influenced externally by all the others or specifically by one of them. Analogically, a kind of “dark matter” invisibly surrounds and interferes with all other subjects, creating a game free from influences. Differently from the metagame, which only affects the player in his decision, metanoumos can influence multiple aspects of a subject or a media. The subjects are not impenetrable spheres, but structures filled with holes through which metanoumos crosses with his influence field.

ANIMA+GAMES is an event that aims to show and to encourage the mutual influence of both medium. On one hand, the animations with its own strategies of creation and production with its already known influence from cinema, and on the other, games, with the notorious problem between narratology and ludology, and also between games and metagame.

The Slovak animation “Cowboyland”, by director David Stumpf, is performed entirely in 2D technique, where the artist's trace becomes explicit. On May 12th, the short film was presented as a pre-film of the drama feature film “Far from Men” (FR), inspired by the genre of Western movies.

“Mind: Path to Thalamus” is a first person puzzle that throws you into a fantastic and surreal environment. You will bend the natural elements to your will in order to progress in this emotive, mind bending tale.

“The Light - The Shade”, animation by German artist Susanne Wiegner, is a poem by Robert Lax that plays with the contrasts and opposites of light and shade, with bright and dark, black and white, red and blue. The film becomes a journey through the realm of personal imagination, through spaces and pictures, through letters and words.

The game “Adventures of Poco Eco” is a unique low poly world, a music and animation art experience, and a relaxing, exploratory audiovisual experience. It is a gorgeous mix of sounds and sights that, while doesn't pose much of a challenge, is still worth checking out. The unique element of this game is that the whole game-world reacts to the soundtrack – you can find symbols of music and different instruments everywhere.

FILE ANIMA+GAMES 2016 is a metanoumos experience for you to transcend your limits.

Raquel Fukuda and Ricardo Barreto

VENCEDORES FILE ANIMA+

AWARD WINNERS FILE ANIMA+ AWARD

1° lugar 1st Place

David Stumpf *Cowboyland*
Eslováquia | Slovakia (2015)

2° lugar 2nd Place

Susanne Wiegner *The Light - The Shade*
Alemanha | Germany (2014)

3° lugar 3rd Place

Raven Kwok & Karma Fields *Skyline*
Estados Unidos | United States (2016)

Menções Honrosas Honorable Mentions

Fabício Lima *Nenhum de nós*
Brasil | Brazil (2015)

Pu, Shuai Cheng *The Sum of Secrets*
Taiwan (2015)

Tiny Inventions: Ru Kuwahata & Max Porter
Perfect Houseguest
Estados Unidos | United States (2015)

JURADOS

JURY

Antônio Linhares

Nascido em Belo Horizonte, Antônio Linhares vive em São Paulo. É animador 2D e 3D e diretor de animação. Estudou Audiovisual na ECA-USP e Animação de Personagem no Animation Mentor. Já passou pela HGN e TV Pinguim, e desde 2009 trabalha na Birdo.

Born in Belo Horizonte, Antônio Linhares lives in São Paulo. He is a 2D and 3D animator and animation director. He graduated in Audiovisual from ECA-USP and in Character Animation from Animation Mentor. He has passed through HGN and TV Pinguim and since 2009 works at Birdo.

Carlos Eduardo Nogueira

Carlos Eduardo Nogueira produziu diversos curtas ao longo dos últimos 20 anos, como Yansan, Zigurate, Desirella e Avalons. Em 2015 recebeu o prêmio de “Melhor Animador” da ABCA por seu curta mais recente, Mobios. Seus filmes já foram exibidos em festivais como o de Clermont-Ferrand, Huesca, Santa Maria da Feira, Melbourne, Barcelona, Madrid, Seattle, São Petesburgo, Buenos Aires, Toulouse, Eslováquia e diversos festivais nacionais.

Carlos Eduardo Nogueira produced several short films over the last 20 years such as Yansan, Zigurate, Desirella and Avalons. In 2015, he received the award of “Best Animator” of ABCA for his latest short film Mobios. His movies have been shown in festivals such as the Clermont-Ferrand, Huesca, Santa Maria da Feira, Melbourne, Barcelona, Madrid, Seattle, St. Petersburg, Buenos Aires, Toulouse, Slovakia and various national festivals.

Michael Frei

Michael Frei estudou animação na Universidade de Ciências e Artes Aplicadas de Lucerna e na Academia Estoniana de Arte em Tallinn. Seus filmes “Not About Us” e “Plug & Play” receberam diversos prêmio no mundo todo. Ele foi convidado como ‘Artista de Animação com Residência em Tóquio’ em 2014. Após ter completado a animação interativa “Plug & Play” em 2015, ele cofundou a companhia suíça de produção chamada “Playables”, onde ele hoje trabalha em um novo projeto.

Michael Frei studied animation at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts and at the Estonian Academy of Art in Tallinn. His Films “Not About Us” and “Plug & Play” received numerous awards all over the world. He was invited ‘Animation Artist in Residence Tokyo’ in 2014. After completing the interactive animation “Plug & Play” in 2015, he co-founded the Swiss production company called “Playables”, where he is now working on a new project.

ANIMAÇÕES ANIMATIONS

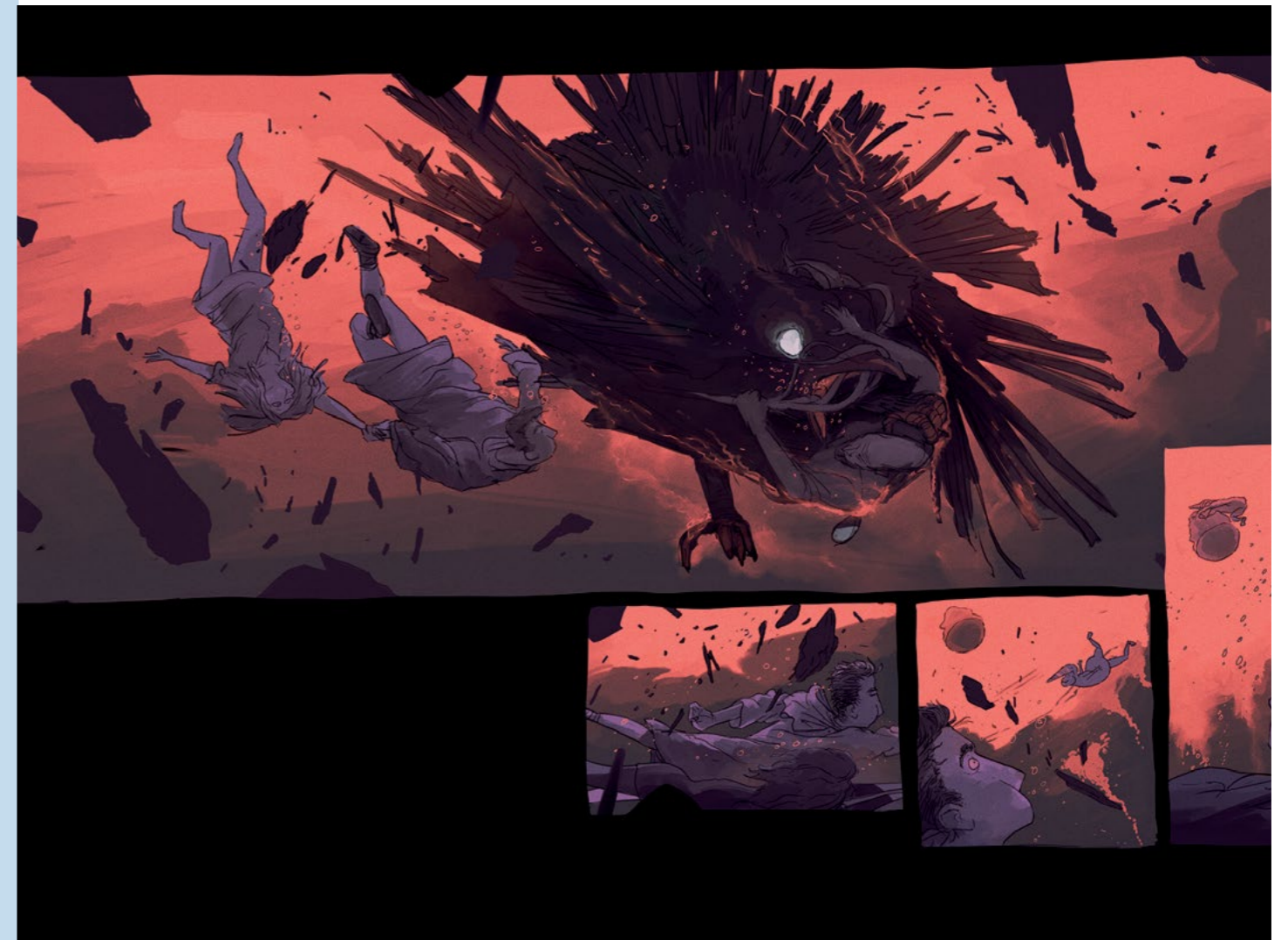
Fons Schiedon

*The Land of the
Magic Flute*

Alemanha | Germany

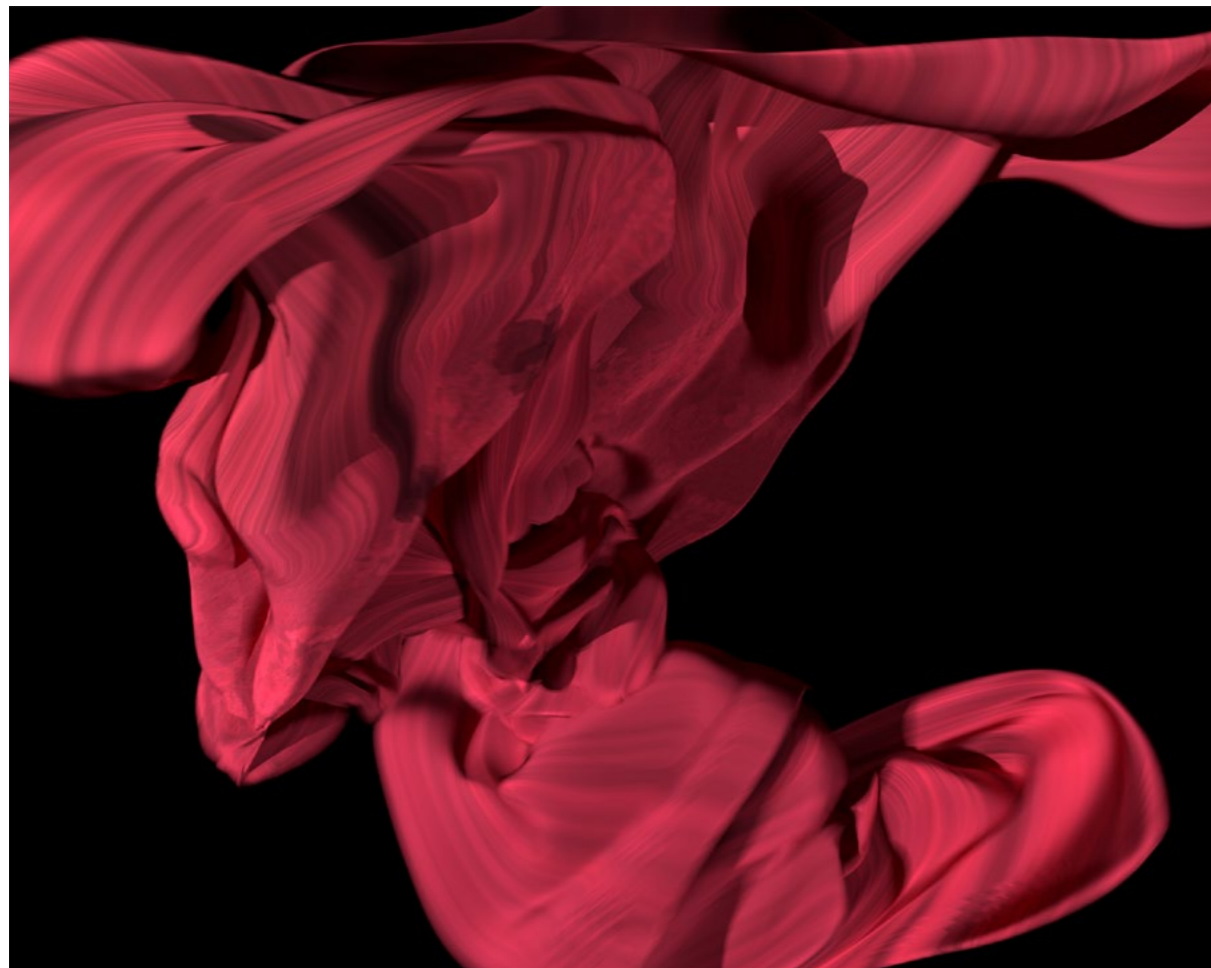
“The Land of the Magic Flute” (A terra da flauta mágica) é uma adaptação moderna e veloz da ópera clássica de Mozart, “A Flauta Mágica”. Intrincadas ilustrações e animações feitas à mão e um conceito musical que brinca com a composição e cria um mundo único e rico.

“The Land of the Magic Flute” is a modern and fast-paced adaptation of the classic Mozart opera “The Magic Flute”. Intricate hand-drawn illustrations and animations and a musical concept that plays with the composition create a rich and unique world.



A. Bill Miller *Phantoms* Estados Unidos | United States

De vez em quando nosso sistema de captura de movimentos vê e tenta mapear algo que não está lá... esta é a base para "Phantoms" (fantasmas): gravar conforme o sistema captura algo que ele não deveria estar vendo; ele enxerga algo mas... nós não vemos nada. **Occasionally our motion capture system sees something that isn't there and tries to map it... this is the basis for "Phantoms": recording as the system captures something that really it shouldn't be seeing at all, it sees something but... we don't see anything.**



Adrian Flury *A Place I've Never Been* Suíça | Switzerland

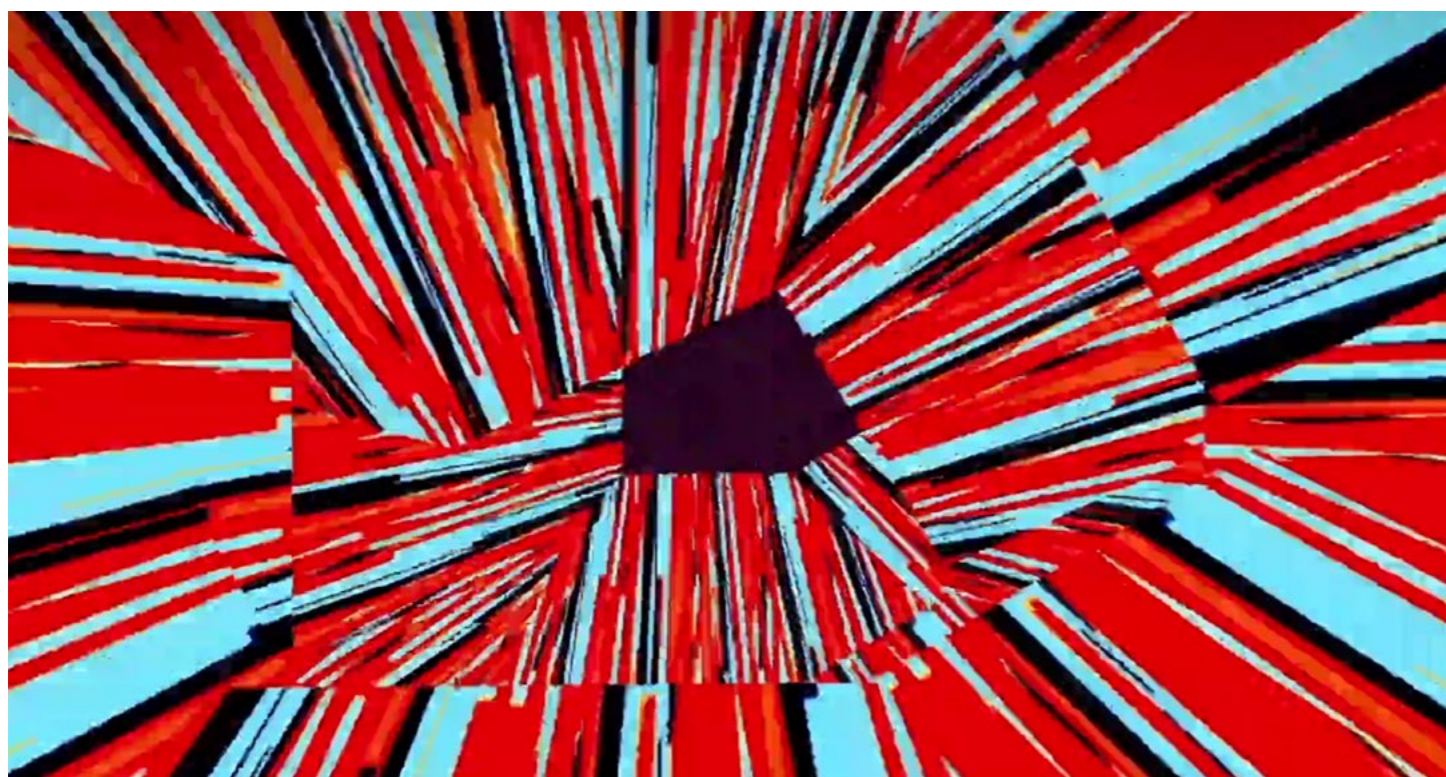
Ao se obter imagens múltiplas do mesmo lugar tiradas de arquivos diferentes, este experimento em filmagem usa montagem de quadro a quadro para descobrir formas ocultas, padrões e referências, dando assim novo significado à redundância predominante dessas imagens. Os atributos visuais diferem de uma imagem para outra, mas quando rodadas juntas, elas formam uma impressão constante e consistente.

By sourcing multiple images of the same place from different archives this experiment in film makes use of frame by frame montage to discover hidden forms, patterns and references thereby giving new meaning to the prevailing redundancy of these pictures. The visual attributes differ in each image but when run together they form one consistent constant impression.

Anthony Rousseau *My Last Round* França | France

"My Last Round" é um vídeo que, através de um combate de boxe, lida metaforicamente com uma batalha definitiva para a Vida. Enquanto os protagonistas se engajam em uma luta amarga pela Vitória, os espectadores prendem a respiração por todo o tempo deste último round... **"My Last Round" is a video which, through a boxing match, deals with an ultimate battle for Life, metaphorically. While the protagonists are engaged in a bitter fight for the Victory, spectators hold their breath during the time of this last round...**



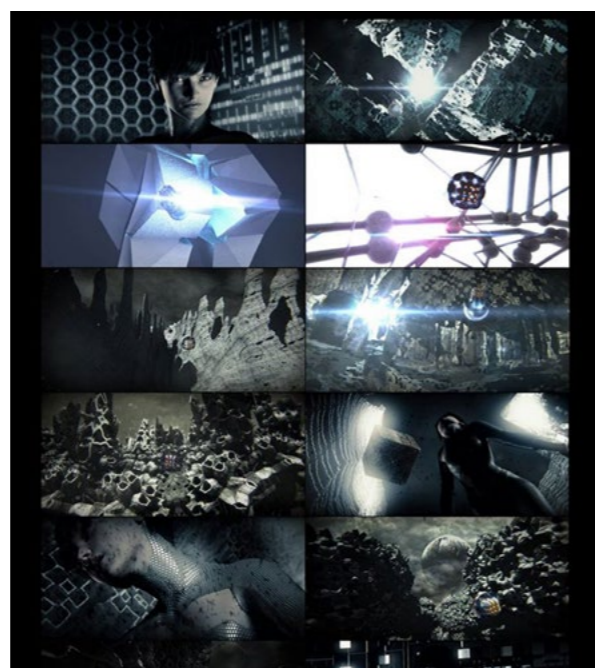


Arnaud Laffond
Mountain Fragility
 França | France

Uma viagem psicodélica na falha. A psychedelic trip in glitch.

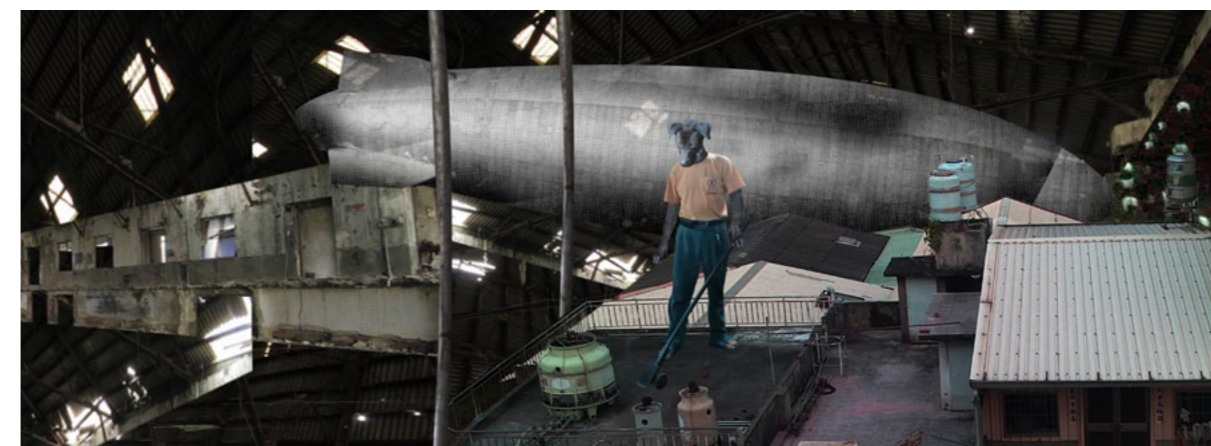
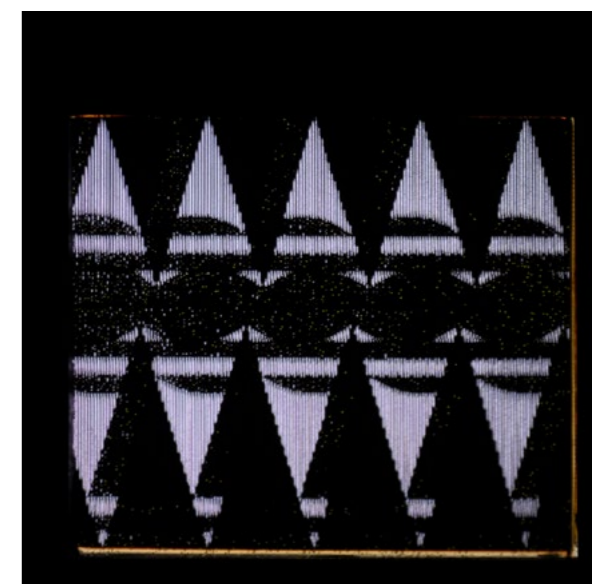
Bittler *The Exoplorer*
 França | France

Uma viagem em mundo fractal escondido em um cubo misterioso. A travel in fractal world hidden in a mysterious cube.



Camilo Colmenares
Quimtai
 Alemanha | Germany

“Quimtai” é uma animação abstrata gravada com laser diretamente em filme preto de 35mm. Foi desenvolvida a partir de uma pesquisa em andamento sobre animação sem câmera na qual a experimentação técnica em alterar o celuloide foi central. É uma brincadeira de formas abstratas, padrões, ritmos e sons. “Quimtai” is an abstract animation engraved directly onto 35mm black lead film with laser. It was developed from an ongoing research work on direct animation in which technical experimentation to alter the celluloid was central. It is a play of abstract forms, patterns, rhythms and sounds.

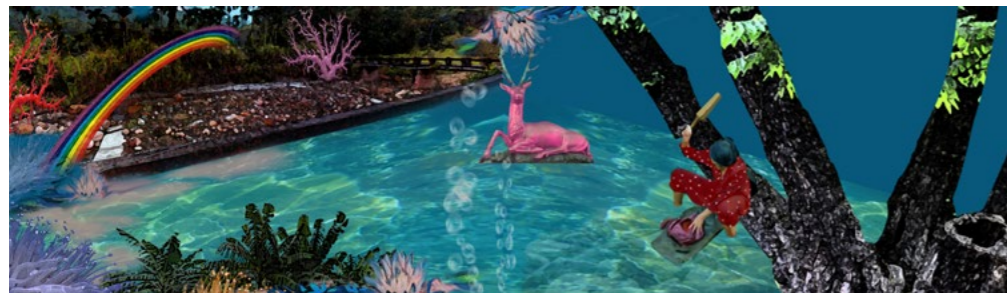


Chen, I-Chun *Little Black's Whole Life in the Factory: Second Episode* Taiwan

O que fazem os trabalhadores de fábricas ou do campo quando perdem o direito ao emprego? Eles podem se transformar numa solene porém eficiente aparição mecânica feita de carne, ou em um trabalhador que mantém a fachada de bater cartão para entrar e sair do trabalho, mesmo quando seu trabalho manual é uma perda de tempo ineficiente. What do laborers who work in factories and out of doors do when they lose their right to employment? They can transform into a solemn but efficient flesh-bodied mechanical apparition, or an unemployed laborer who keeps up the masquerade of clocking in and clocking out of work, even when the laboring of his hands are an ineffectual waste of time.

Chen, I-Chun *Shui Yuan Lin Legend: IV Episode (Grasp Replacement)* Taiwan

A história de “Shui Yuan Lin – Legend IV – Grasp Replacement” tem lugar em uma vila rural em Nantou, onde a água é escassa e valiosa nas montanhas, por



isso as mulheres todas vão até o rio para lavar as roupas. Bebês e crianças pequenas são carregadas nas costas das mães e as crianças mais velhas brincam no rio, correndo e catando camarões.

The story of “Shui Yuan Lin – Legend IV – Grasp Replacement” takes place in an early rural village in Nantou, where water is rare and valuable in the mountains, so women all come to the river to wash the clothes. Babies or small kids are on their mothers’ back, and older kids are playing at the river, running around and catching shrimps.

Christo Guelov *White Cubes | DLC2015* Espanha | Spain

Luz, movimento, ritmo, cor... Como eles nos mudam? Um espaço limpo, branco, estruturado e equilibrado, que contém a cor.

Composição modular de cubos brancos. **Light, Movement, Rhythm, Color... How do they change us? A clean, white, structured and balanced environment, which keeps the color.**

Modular composition of white cubes.



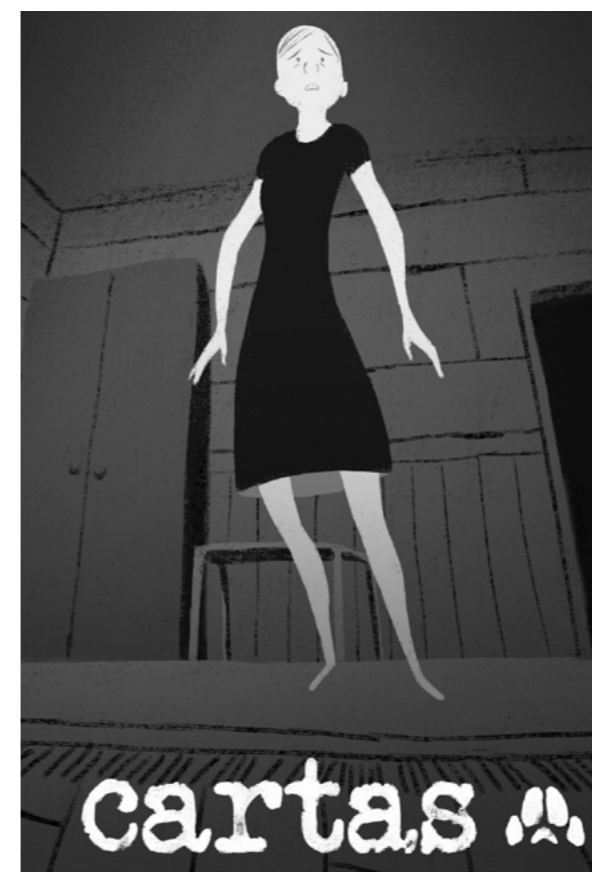
Cláudio Roberto *Miudinho* Brasil | Brazil

No início havia apenas o ponto preto em um fundo branco. A partir desse momento novas possibilidades foram abertas para a ocupação do espaço da tela bidimensional – novas formas em preto e branco regularmente se sucedem em composições que gradativamente levam a linhas sinuosas e formas cinzentas. Em seguida, vem a explosão de formas coloridas que se misturam e transformam. **At first there was only a black spot on a white background. From that moment on new possibilities were opened for occupying of the two-dimensional space of screen – new black and white forms regularly succeed in compositions that gradually lead to winding lines and gray shapes. Then comes the explosion of colorful shapes that blend and transform.**



Daniela Krajcova *Stability* Eslováquia | Slovakia

Ao deixar a casa dos pais, uma jovem se apaixona por um rapaz, que se torna o maior apoio dela em uma cidade estranha. Mas é esse mesmo rapaz que a detém no caminho em direção aos seus sonhos. O relacionamento desequilibrado dos dois é certamente turbulento, mas graças a esses altos e baixos, ela começa a acreditar em si mesma e encontra um meio de entender melhor seus pais. **After leaving her parents’ house, a young girl falls in love with a boy, who becomes her great support in a foreign city. But it is the very same boy who stops her on her way into the world of her dreams. Their unbalanced relationship is certainly turbulent but thanks to its highs and lows she starts to believe in herself and finds a way to understand her parents better.**



David Stumpf *Cowboyland* Eslováquia | Slovakia

De acordo com a justiça do Velho Oeste, ladrões devem ser punidos. Mas quando o cavalo do xerife se machuca e não tem ninguém para supervisionar a justiça, é difícil prever se a justiça permanecerá justiça. **According to the justice of the Wild West, thieves must be punished. But when the sheriff’s horse gets hurt, and there is no-one to oversee justice, it’s hard to foresee if justice stays justice.**

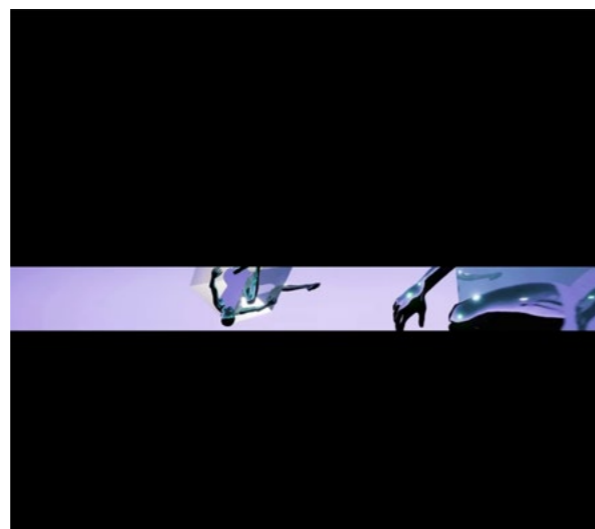
David Mussel *Cartas* Brasil | Brazil

Uma mulher trancada em suas memórias recebe uma carta inesperada que a fará ter de enfrentar seus medos e seu passado. **A woman locked in her memories receives an unexpected letter that will force her to face her fears and her past.**



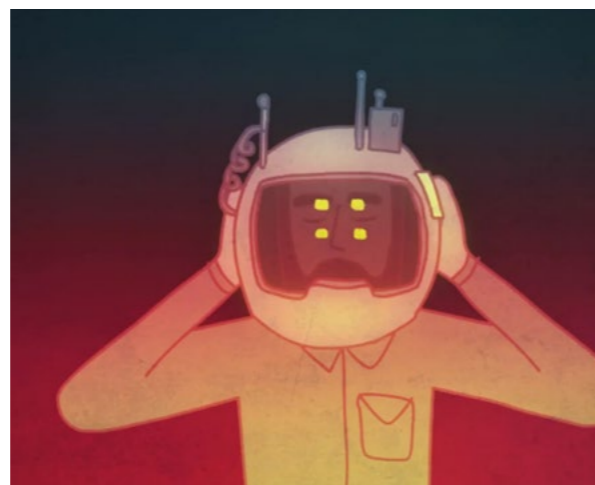
Dilation: Chang Liu & Joanna Wrzaszczyk *Dilation* Estados Unidos | United States

“DILATION” é um estudo de técnicas de animação de captura de movimentos através da dança. O projeto explora as diferenças de tempo transcorrido entre uma sequência de solos e duetos de dança eloquentes – ele segue a ideia de relatividade do espaço-tempo onde não há posições absolutas no tempo e no espaço. “DILATION” is a study of animation techniques of motion capture through dance. The project explores the differences of elapsed time through a sequence of eloquent dance solos and duets – it follows the idea of space-time relativity where there are no absolute positions in time and space.



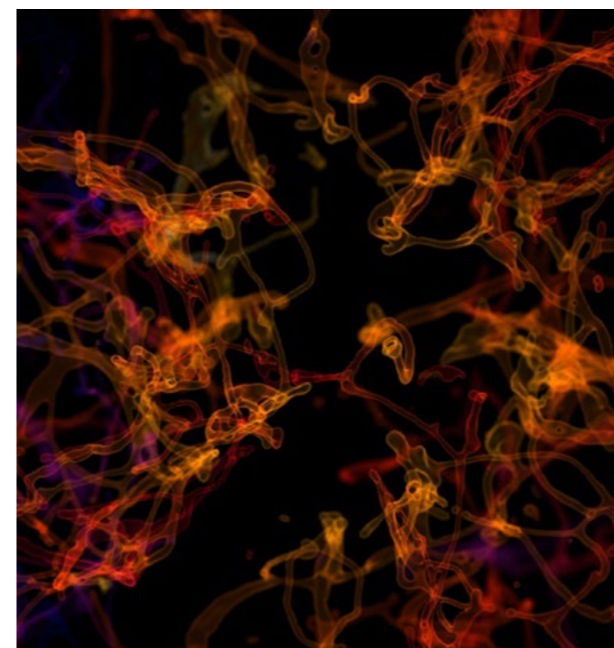
Fabricio Lima & Marcelo Jeneci *Um de nós* Brasil | Brazil

O clipe retrata diferentes etapas na recuperação de um coração partido. Neste período de transição o personagem é visitado por dois animais, que atuam como guardiões – o peixe e o pássaro – que auxiliam o personagem na transição do mundo sombrio em que ele vivia, para um momento de aceitação, de ascensão e de recuperação. The clip portrays different stages in the recovery of a broken heart. In this transition phase, the character is visited upon by two animals, which act as guardians – the fish and the bird – which help the character in the transition between the dark world in which she lived, and a moment of acceptance, ascension, and recovery.



Henning M. Lederer – *Anatomic* Alemanha | Germany

Uma jornada contínua dentro da máquina humana. A continuous journey into the human machine.



Jan Goldfuß *2=1(+1=n)* (Cold Memories 2) Alemanha | Germany

Quando dois é igual a um e um é igual a muitos. Um poema digital abstrato. When two gets one and one gets many. An abstract digital poem.

Joanna&rubens *Sinking_3* Taiwan

Interstício da cultura. Veteranos da China. Eles encaram a cultura mãe do conflito, sujeito e objeto. A cultura do sujeito é a cultura mãe da China. A cultura do objeto é a cultura do Japão. O veterano encara o Interstício da cultura. Interstice of culture. Veterans from China. They face the mother culture of conflict, subject and object. Subject culture is China's mother culture. Object culture is Japan's culture. The Veterans face the Interstice of culture.



Jorge F. *Nightmare Endless* Brasil | Brazil

Cárcere real ou ilusões infinitas de sua mente? Atormentado por lembranças, distinguir o mundo real do imaginário é um pesadelo sem fim! Esta animação de apenas 1 minuto traz uma narrativa perturbadora, onde o espectador está livre para refletir sobre as angústias vividas pelo personagem. Real prison or endless illusions of your mind? When plagued by memories, to distinguish the real from the imaginary is an endless nightmare! This animation, which lasts only 1 minute, brings a disturbing narrative, where the viewer is free to reflect on the anguish experienced by the character.

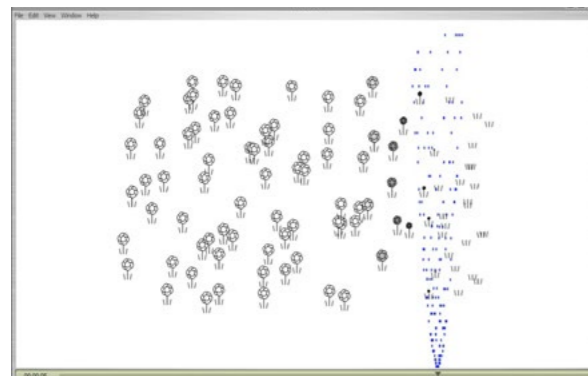
Katsuki Nogami
Hamidasumo!
(Heaven&Hell Remix)
(Official Music Video)
Japão | Japan

“Heaven and Hell” é um vídeo musical em 3D gerado por computador que converteu uma garota ídolo japonesa com um scanner 3D, fotos escaneadas e um projetor (cinema 4D). Isso tenta expressar um quadro da religião e música da idade média com 3D CG. “Heaven and Hell” is a 3D CG Music Video which converted a Japanese girl idol with 3D scan and photo scan, and camera projection (cinema 4D). This tries to express a religion picture and music of the middle ages with 3D CG.



Kwon Daye *Time, Quick*
Coreia do Sul | South Korea

Esta obra é sobre o tempo: as coisas que o tempo pode fazer. Construindo todos os altos e baixos, o tempo dá uma vida e a leva embora. Não importa o quanto choremos, dizendo “Oh, como o tempo corre depressa!” ou “Se ao menos eu pudesse voltar no tempo!” o tempo simplesmente segue e não há nada que possamos fazer. This work is about time: the things which time can do. Making all the rises and falls, time gives a life and takes it away. No matter how we cry out saying “Oh, how quickly time flows!” or “If only I could turn back the time!”, time just goes by and there is nothing we can do.



Leandro Angare
O Sapato **Brasil | Brazil**

Utilizando sombra chinesa, conta-se a história de um ambiente medieval fantástico, os clichês são questionados. Uma princesa mandona joga um sapato para tentar ter paz de um galo que a acordou no raiar do dia e, ao tentar recuperar o seu sapato, decide que encontrou o amor de sua vida em um príncipe que só quer descansar. By using Chinese shadows, a story is told in a fantastic medieval setting where clichés are questioned. A spoiled princess throws a shoe, trying to get some peace from a rooster that woke her up at dawn and, when trying to recover her shoe, she believes to have found the love of her life in a prince that just wants to rest.



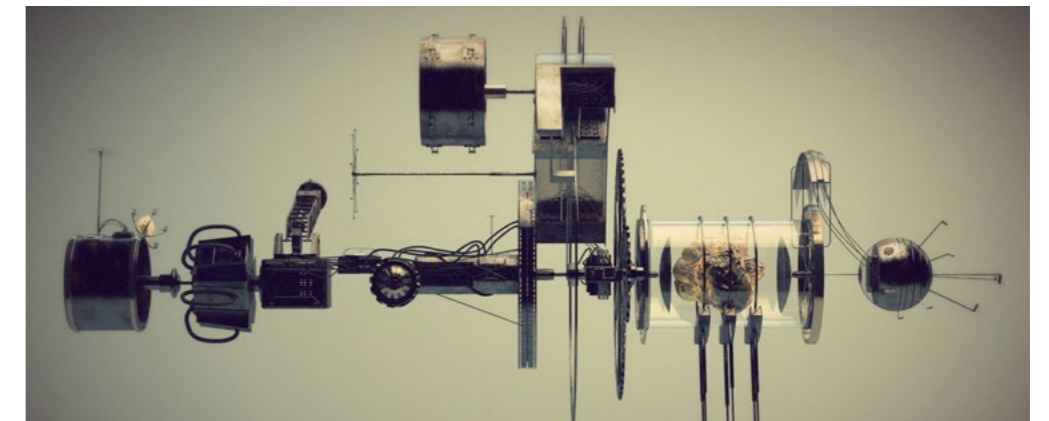
Leandro Angare *Pulso*
Brasil | Brazil

Experimentação audiovisual na forma de uma mandala indiana animada sobre os pulsos da vida. Audiovisual experimentation in the shape of an animated Indian mandala, concerning the pulses of life.



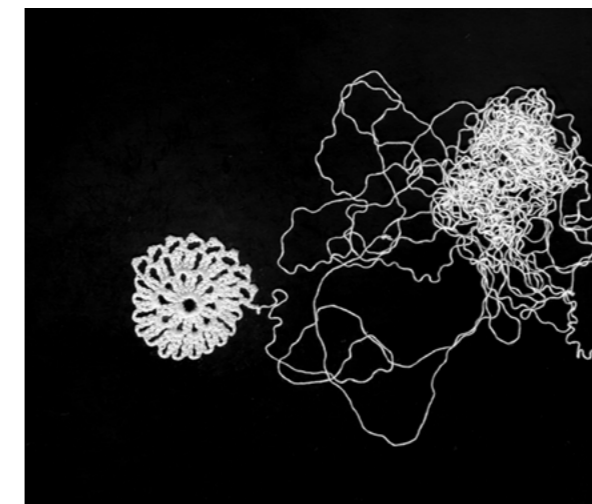
Matthew Schoen *Vehicles* **Canadá | Canada**

“Vehicles” é uma obra de vídeo e som na qual uma estrutura imaginária se revela desde os seus menores componentes até as entidades maiores e mais complexas que eles compõem. A música e o som que acompanham o vídeo reforçam uma narrativa que abrange desde um lugar de intimidade até uma vastidão que continua crescendo. Levemente inspirado pela dissertação “Vehicles”, do cibernético italo-austriaco Calentino Braitenberg. “Vehicles” is a video and sound work in which an imagined structure is revealed from its smallest components to the larger and more complex entities they compose. The accompanying music and sound reinforce a narrative ranging from a place of intimacy to a growing vastness. Loosely inspired on the essay “Vehicles”, by Italian-Austrian cyberneticist Valentino Braitenberg.



Milan Zulic *The Circle of life*
Sérvia | Serbia

Rendas feitas pela avó de Milan Zulic e música de Adrian Portia. Lacework by Milan Zulic’s grandmother and music by Adrian Portia.



Olga Guseva *An Apple for the Androgyne*
Alemanha | Germany

Androginia é o símbolo de um homem que nasceu física ou mentalmente entre dois sexos. Por toda a sua vida ele está dividido entre macho e fêmea, Adão e Eva, dentro e fora. **Androgyne is the symbol of a man born physically or mentally between the two sexes. Throughout his life, he is torn between male and female, Adam and Eve, inside and outside.**



Olga Guseva *Refugees*
Alemanha | Germany

Aquecimento global, desastres ambientais, guerras, todos os habitantes da Terra são potenciais refugiados. Sobreviver requer tolerância e ajuda mútua. **Global warming, environmental disasters, wars, all the inhabitants of the Earth are potential refugees. To survive requires tolerance and mutual assistance.**



Olga Guseva *The Astronaut*
Alemanha | Germany

O astronauta americano embarca numa jornada espacial. Sua invasão viola o equilíbrio intergaláctico: os habitantes de outros planetas sofrem as consequências dessas mudanças. O astronauta desapontado volta à Terra. E a vida no espaço volta ao normal. **The American astronaut embarks on a space journey. His intrusion violates intergalactic balance: the inhabitants of other planets suffer the consequences of these changes. The disappointed astronaut returns to Earth. And the life in space falls back into place.**

Olga Guseva *The Three Spirits*
Alemanha | Germany

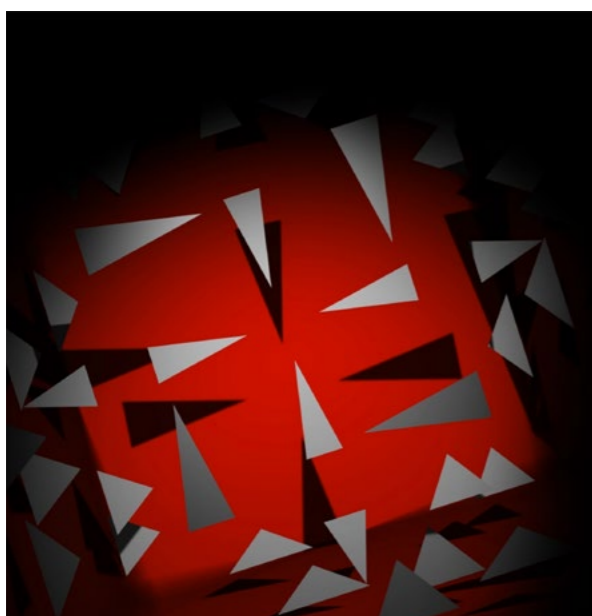
Ao longo de sua vida, o homem tem três sentimentos básicos: medo, orgulho e paixão. Ao superar um deles, continuamos lutando contra os outros, seguindo, assim, uma vida em círculos... **Throughout his life, man has three basic feelings: fear, pride and passion. Having overcome one of these, we continue fighting against the others, thus heading for life in circle ...**



Ove Pictures: Veronika Obertova & Michaela Copikova *Nina*
Eslováquia | Slovakia

Uma história sobre um menino tímido e uma menina da floresta que estão ao mesmo tempo conectados e separados pelo medo. Eles desenvolvem um elo forte que se torna todo-poderoso em seu mundo de fantasia. Mas, quando a amizade se transforma em amor, o medo vem e ele assume uma forma inesperada. **A story of a timid boy and woodland girl who are both connected and separated by fear. They develop a strong bond which becomes almighty in their fantasy world. But as friendship turns to love, fear arrives, and has an unexpected form.**





PAM1 Multimedia Studio: Olga Wroniewicz, Katarzyna Gorska, Tomasz Kucharczyk, Anna Kociemba, Marcin Sowiński, Katarzyna Krzysztofowicz, Bartek Gadzała, Dominika Suszek, Izabela Litwin, Petra Kolarikova, Agata Piasecka & Katarzyna Przybysz
Redroom²
 Polônia | Poland

Todos os participantes deste projeto receberam o mesmo setup com o qual começar e terminar: uma única esfera vermelha no meio de uma tela quadrada. Esse layout básico tornou-se o playground para se explorar o espaço 3D. O maior desafio desta atividade foi alcançar uma ilusão de espaço e profundidade, criar uma sensação de relações espaciais e surpresa, numa forma breve que pudesse ser colocada em loop. All the participants of this project got the simplest setup to begin and end with: a single red sphere in the center of a square canvas. That basic layout became a playground for exploring 3D space. The major challenge of this task was to achieve an illusion of space and depth, to create a sense of spatial relations and surprise, in a brief loopable form.

Peter Whittenberger
What's the Worst that Can Happen? Estados Unidos | United States

“What's the Worst that Can Happen?” é uma reflexão abstrata sobre nossa inabilidade de controlar o tempo e como ele modela nossas vidas. Como espécie, podemos tentar nos preparar para o futuro com educação, planos de carreira, com quem usamos nosso tempo, quem amamos. No final das contas, há limite para o que podemos fazer. “What's the Worst that Can Happen?” usa diferentes iconografias para retratar o tempo, a progressão e a espera.

“What's the Worst that Can Happen?” is an abstract reflection on our inability to control time and how it shapes our lives. As a species, we can try to prepare for the future with education, career paths, who we spend time with, and who we love. Ultimately we can only do so much. “What's the Worst that Can Happen?” uses different iconography to portray time, progression, and waiting.

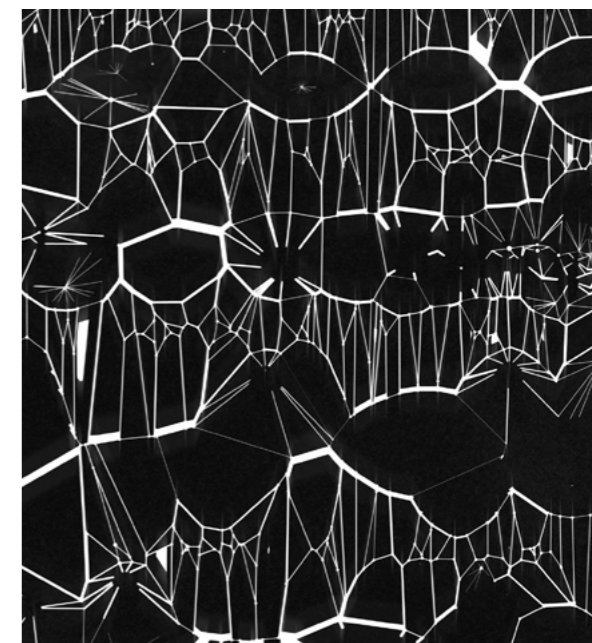


Pu, Shuai Cheng *The Sum of Secrets* The Snake in Mind Taiwan

“The Snake in Mind” (a serpente na mente) é um vídeo extremamente experimental que transforma a soma dos papeizinhos secretos em um script, gotejando episódios curtos, finalmente se tornando um longa-metragem. A duração e o conteúdo do curta flutua continuamente de acordo com o número de combinações de segredos coletados. “The Snake in Mind” is an extremely experimental video that turns the sum of secret slips into a script, beading short episodes finally becoming a long film. The duration and the content of the short film fluctuate continuously according to the numbers of combination of collecting secrets.

Raven Kwok & Karma Fields *Skyline* Estados Unidos | United States

“Skyline” é um vídeo musical gerado à base de código. Um dos principais núcleos para gerar os padrões visuais em “Skyline” é a tesselação com o diagrama de Voronoi. Nos sistemas de “Skyline”, as fontes para a geração do diagrama são divididas em vários tipos de agentes, seguindo certos comportamentos e transformações de aparência. “Skyline” is a code-based generative music video. One of the core principles for generating the visual patterns in “Skyline” is Voronoi tessellation. In “Skyline”'s systems, seeds for generating the diagram are sorted into various types of agents following certain behaviors and appearance transformations.



s-ara *Telephonophobia* Portugal

Videogames das antigas modificados e combinados com estética baseada em imagens de computador. Old school video games glitched and combined with computer-based aesthetics.

Sandra Crisp
Auroville Dream (Tales from the City)
 Inglaterra | England



Visuais urbanos se fundem a vídeos deslocados de YouTube; vozes sem corpo; arquitetura futurística revestida com árvores; domos geodésicas e uma complexa paisagem despovoada com uma forma central esférica ambígua. Tudo enfatiza a natureza fragmentária de material encontrado online e a saturação de imagens e informações de hoje em dia. **Urban visuals merge with dislocated YouTube videos; disembodied voices; futuristic tree-clad architecture; Geodesic domes and a complex unpopulated landscape with an ambiguous spherical central form. All emphasize the fragmentary nature of found online material and today's saturation of images and information.**

Sandrine Deumier & Philippe Lamy
GogatsuByo
 França | France

Alter ego e suas ambiguidades. A questão do duplo à luz da multiplicação da identidade estabelecida pelo nosso comportamento digital. "GogatsuByo" – o lugar do ego como uma zona expansível. **Alter ego and its ambiguities. The question of the double in light of the multiplication of the identity established by our digital behavior. "GogatsuByo" – the place of ego as a stretchable zone.**

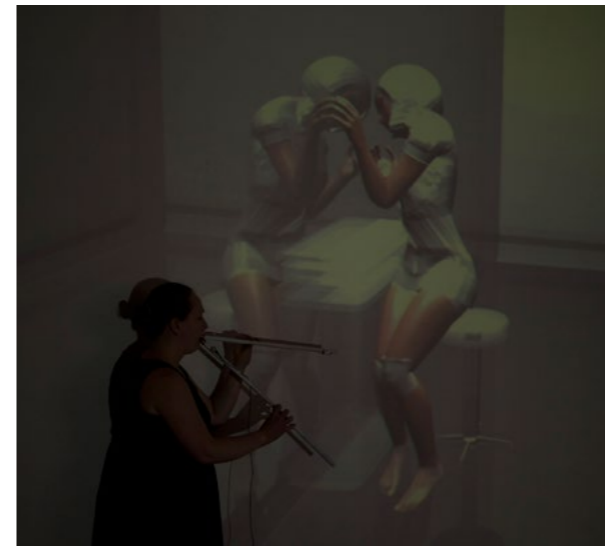


Sandrine Deumier & Philippe Lamy
U.hotel
 França | France

Num lugar abstrato onde o hermetismo dos corpos é o reflexo de uma imitação da consciência, uma personagem inacabada cruza uma série de estágios e transformações. "U.hotel" questiona a ambiguidade de uma visão transumanista. **In an abstract place where the hermeticism of bodies is the reflection of a consciousness' imitation, an unfinished character crosses a series of stages and transformations. "U.hotel" questions the ambiguity of a transhumanist vision.**



Sandrine Deumier, Sonia Paço-Rocchia & Philippe Lamy
[Play;]
 França | France



"[Play;]" é a evocação de uma jornada virtual no prisma de uma navegação visual e uma história poética. É uma interrogação sobre a porosidade através da realidade e das realidades virtuais – onde o que está em jogo é se tornar seu próprio avatar. **"[Play;]" is the evocation of a virtual journey in the prism of a visual navigation and a poetic story. It's an interrogation about the porosity through reality and virtual realities – where the stake is to become its own avatar.**

Susanne Wiegner
Future in the Past
 Alemanha | Germany



"Future in the Past" (Futuro no Passado) é um loop temporal virtual que consiste em um único clique da câmera sem nenhum corte. O filme é uma viagem através do reino da imaginação pessoal e imagens, através de lugares surreais e espaços inesperados. O estilo dos diferentes interiores é remanescente dos quadros de Edward Hopper. **"Future in the Past" is a virtual time loop, that consists of only one continuous camera-drive without any cuts. The film is a journey through the realm of personal imagination and pictures, through surreal places and unexpected spaces. The style of the different interiors is reminiscent of Edward Hopper's paintings.**

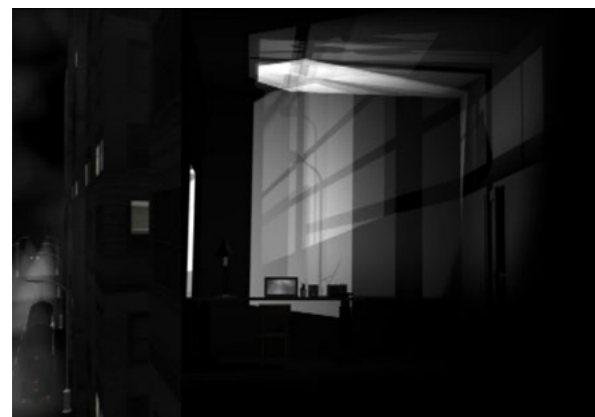
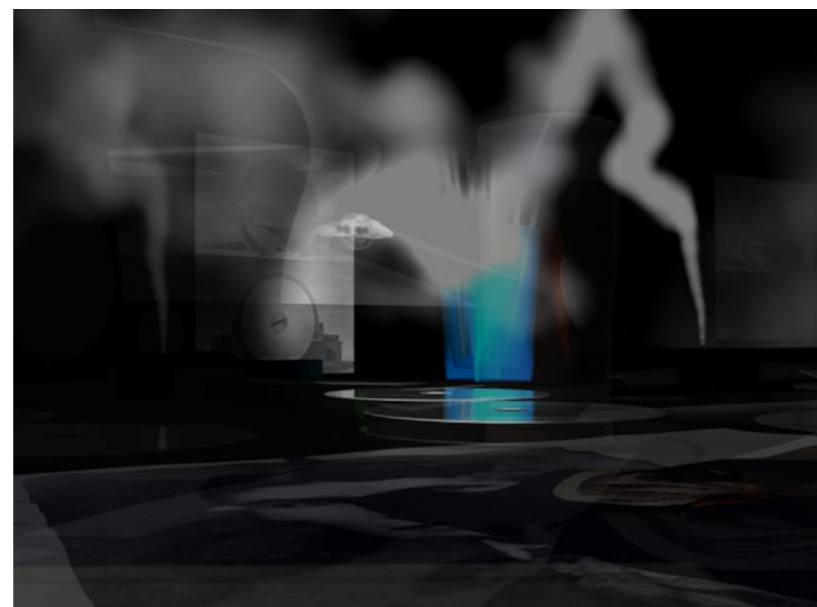
Susanne Wiegner
Home! Sweet home!
 Alemanha | Germany

O filme mostra o impacto imediato e destrutivo causado em um lar pelos distúrbios normais de todo dia, que ao mesmo tempo criamos, assistimos e sofremos. **The film shows the immediate and destructive impact to a home by usual, everyday disturbances, that we create, watch and suffer at the same time.**



Susanne Wiegner
Inside my Room
Alemanha | Germany

“Dentro deste quarto todos os meus sonhos se tornam realidade e algumas das minhas realidades se tornam sonhos” (A fantástica fábrica de chocolate). De acordo com esta citação, o filme explora o cenário de uma mesa de trabalho, o mundo misterioso e criativo de um artista, e dá pistas sobre diferentes influências de literatura, arquitetura e arte. **“Inside this room all of my dreams become realities and some of my realities become dreams” (Willy Wonka and the Chocolate Factory). According to this quotation, the film explores the scenery of a working table, the mysterious and creative world of an artist, and gives hints to different literary, architectural and artistic influences.**



Susanne Wiegner
The Light – The Shade
Alemanha | Germany

“The Light – The Shade” é um poema de Robert Lax que brinca com os contrastes e opostos, claridade e sombra, iluminado e escuro, preto e branco, vermelho e azul. O filme se torna-se uma viagem através do reino da imaginação, através de espaços e imagens, letras e palavras. **“The Light – The Shade” is a poem by Robert Lax that plays with the contrasts and opposites light and shade, with bright and dark, black and white, red and blue. The film becomes a journey through the realm of imagination, through spaces and pictures, through letters and words.**



Tiny Inventions:
Ru Kuwahata & Max Porter
Perfect Houseguest
Estados Unidos | United States

Uma casa é visitada por um hóspede limpo, organizado e bem-educado. **A house is visited by a clean, organized, well-mannered guest.**



Uwe Heine Debrodt
Fotosintetico
México | Mexico

Não consigo imaginar um mundo sem vegetação ou os ecossistemas que o cercam. Cada uma das milhares de plantas é especial, cada uma tem seu

próprio poder, sua própria energia que nos nutre. Cada planta, tão absolutamente ela, tem sua própria espiritualidade, evolução e consciência. **I can't imagine a world without vegetation nor the ecosystems that surrounds them. Each one of every million plants is very special, each one of them has its own power, its own energy which nurture us. Each plant, so absolutely her, has its own spirituality, evolution and conscience.**



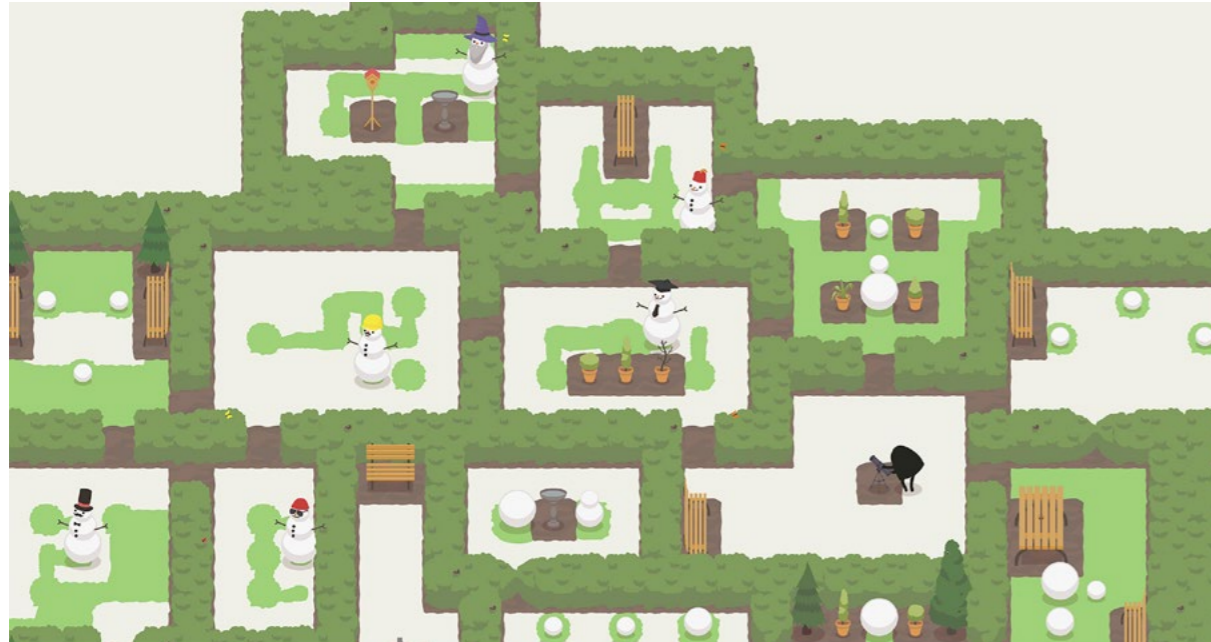
VJ Eletroiman
Representa Corisco
2015 Espanha | Spain

O projeto trabalha com conceitos de cultura popular, ícones relacionados ao universo visual do cangaço e um de seus personagens: Corisco. O cangaço foi um movimento armado no Nordeste do Brasil que pode ser associado a conceitos como resistência e luta contra o sistema de privilégios hereditários presentes na história brasileira. **The project works with concepts of the popular culture, icons related to the visual universe of “cangaço” and one of its characters: Corisco. The cangaço was an armed movement in northeastern of Brazil that can be associated with concepts like resistance and fight against the system of hereditary privileges present in the Brazilian history.**

GAMES

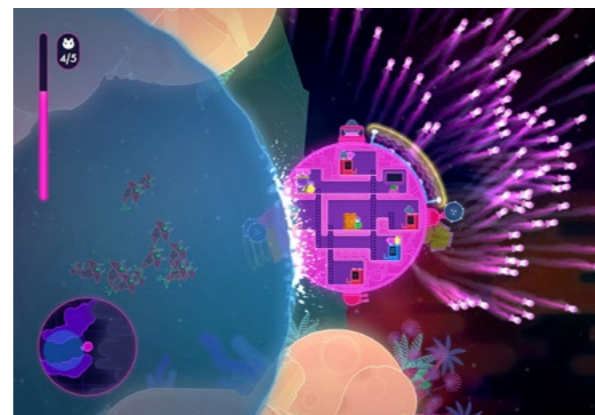
Alan Hazelden & Benjamin Davis *A Good Snowman is Hard to Build* Inglaterra | England

“A Good Snowman is Hard to Build” é um adorável jogo de quebra-cabeças sobre ser um monstro e fazer bonecos de neve. “A Good Snowman is Hard to Build” is an adorable puzzle game about being a monster and making snowmen.



Asteroid Base *Lovers in a Dangerous Spacetime* Canadá | Canada

Explore uma galáxia de neon em sua própria nave espacial de guerra em “Lovers in a Dangerous Spacetime”, uma emocionante aventura cooperativa de sofá para 1 ou 2 jogadores. Apenas através do trabalho em equipe você poderá triunfar sobre as forças do mal de Anti-Love, resgatar coelhos espaciais sequestrados e evitar um destino no vácuo. O espaço sideral é um lugar perigoso, mas você não precisa enfrentá-lo sozinho. Explore a neon galaxy in your very own battleship in “Lovers in a Dangerous Spacetime”, a thrilling 1- or 2-player couch co-op adventure. Only through teamwork can you triumph over the evil forces of Anti-Love, rescue kidnapped space-bunnies, and avoid a vacuumy demise. Deep space is a dangerous place, but you don’t have to face it alone!



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.

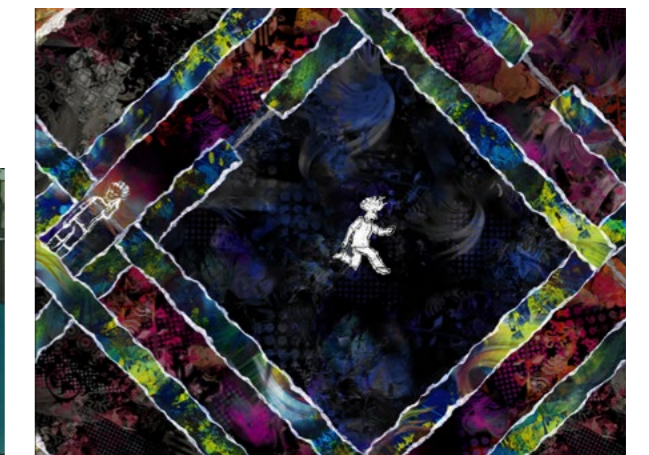
Black Pants Studio *Blown Away* Alemanha | Germany

Hendrik é um schlimazel! Tudo que sobrou para ele é um último fio de cabelo em sua cabeça e um par de sapatos de teleporte. Todo o resto foi carregado pelo vento. Deixe-se levar e encontrar os restos espalhados da casa de Hendrik. Carregue suas baterias e teleporte Hendrik através de níveis em constante movimento. Hendrik is a schlimazel! All he has left is one last hair on his head and a pair of teleporting shoes. Everything else was blown away by the wind. Let yourself be carried away and find the scattered remains of Hendrik’s house. Charge your batteries and teleport Hendrik through ever-moving levels.



Broken Rules *Yet it Moves* Áustria | Austria

Rodar o mundo transforma paredes em pisos, superfícies escorregadias em plataformas e pilhas de rochas em riscos perigosos. Navegue através de um mundo colorido de colagem de papel e desbloqueie novos níveis através da resolução de quebra-cabeças. Rotating the world turns walls into floors, slides into platforms, and stacks of rocks into dangerous hazards. Navigate through a colorful paper collage world and unlock new levels by solving puzzles.



Disco Pixel *Jungle Rumble* Estados Unidos | United States

Toque tambor para controlar uma tribo de macacos! Uma tribo rival invade para roubar suas bananas, a floresta explode em conflito. Em “Jungle Rumble”, você toca tambor na tela para colocar seus macacos na briga. **Drum to control a tribe of monkeys! A rival tribe invades to steal your bananas, the jungle ignites in conflict. In “Jungle Rumble”, you drum on the screen to send your monkeys into the fray.**



Drinkbox Studios *Guacamelee! STCE* Canadá | Canada

Viaje através de um mundo mexicano místico e misterioso como um Luchador usando o poder de seus dois punhos para lutar contra o exército do mal de Carlos Calaca. Descubra as técnicas escondidas de luta, como o Uppercut Galo, Modo Intenso de Combate-Turbo e Troca de Dimensões para abrir novas áreas e segredos. **Travel through a mystical and mysterious Mexican world as a Luchador using the power of your two fists to battle Carlos Calaca’s evil army. Uncover hidden wrestling techniques like the Rooster Uppercut, Intenso turbo-combat mode and Dimension Swap to open new areas and secrets.**



Gattai Games *Stifled* Singapura | Singapore

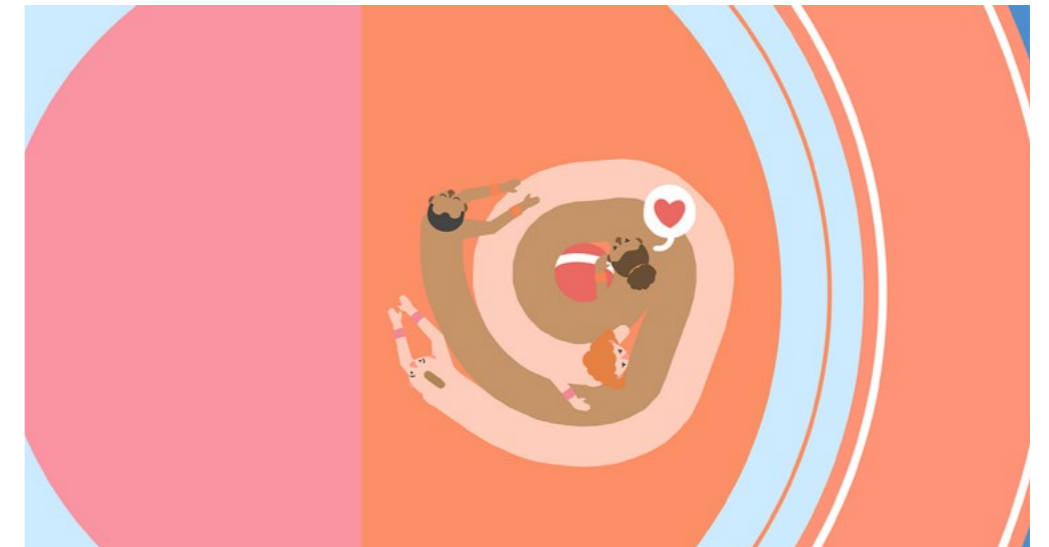
“Stifled” é um jogo de terror baseado em som, habilitado para microfone, onde o som é a única maneira através da qual você vê e os inimigos OUVEM o seu medo. Imagine revelar e navegar um mundo escuro como o breu, com apenas o som de seus passos e voz. A cada passo que você dá, a cada barulho que você faz, o mundo se revela para você, mas também o revela para os monstros à espreita na escuridão. **“Stifled” is a microphone-enabled sound based horror game, where sound is the only way you see, and the enemies HEAR your fear. Imagine revealing and navigating a pitch-black world, with only the sound of your footsteps and voice. Every step you take, every noise you make, reveals the world to you, but also reveals you to the monsters lurking in the darkness.**



House House *Push Me Pull You* Austrália | Australia

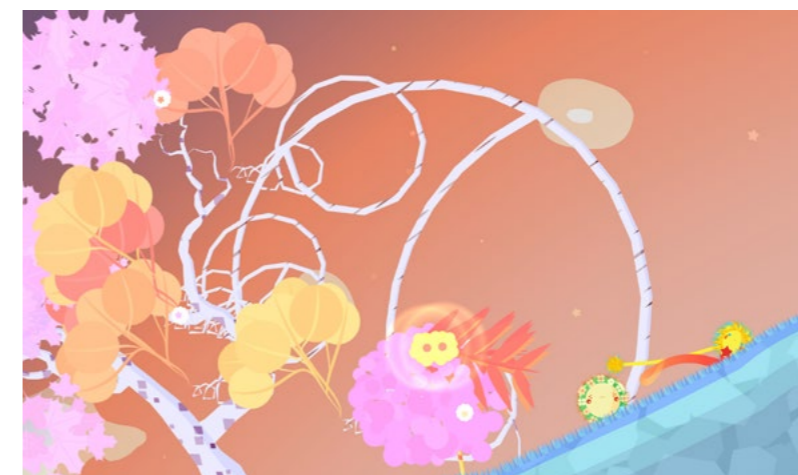
“Push Me Pull You” foi projetado com as metas conjuntas de criar um jogo esportivo profundo e competitivo focado em cooperação, e evocar a estranha fisicalidade e a comédia de corpos (não muito) humanos

sendo empurrados e puxados por aí. Nós queríamos que ele fosse o jogo esportivo que qualquer um pudesse assistir, mesmo que aterrorizados. **“Push Me Pull You” was designed with the conjoined goals of making a competitively deep sports game focused on cooperation, while evoking the strange physicality and comedy of (not quite) human bodies getting pushed and pulled around. We wanted it to be the sports game that anyone could watch, albeit in horror.**



Jason RT Bond & Colin Sanders *Shu’s Garden* Canadá | Canada

Como Shu, um cacto espacial de persuasão saltitante, você pula de planeta em planeta, espalhando a vida vegetal e fazendo novos amigos. Crie uma floresta! Curta um mergulho em uma lagoa! Brinque de pega-pega com uma abelha! Crie estranhas plantas híbridas! Coloque uma girafa em órbita! **“Shu’s Garden” é um parque de diversões completamente aberto sem objetivos, pontuações ou missões difíceis. As Shu, a space-cactus of the bouncy persuasion, you spring from planet to planet, spreading plant life and finding new friends. Create a forest! Enjoy a splash in a pond! Play tag with a bee! Make weird hybrid plants! Launch a giraffe into orbit! “Shu’s Garden” is a fully open playground with no hard goals, scores or missions.**



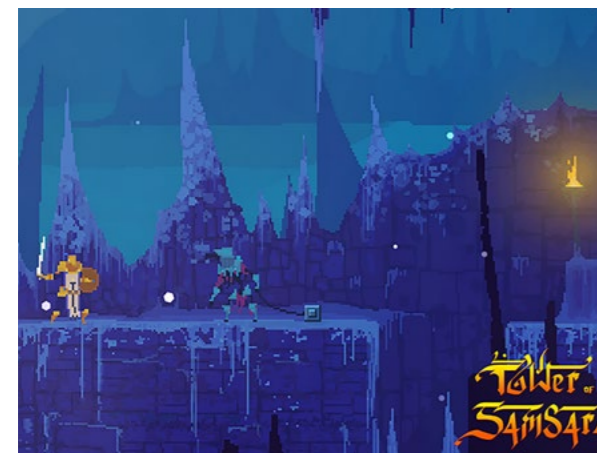
Laser Dog *ALONE...* Inglaterra | England

“ALONE...” é uma jornada intensa e artesanal de sobrevivência através do espaço. Navegue por cavernas, atravesse detritos rochosos, desvie de pedras e cometas e teste sua resistência ao perseguir placares cada vez maiores nesse runner de procedimento ultrarrápido. **“ALONE...” is a handcrafted, intense survival journey through space. Navigate caves, rip through rocky debris, dodge rocks and comets and test your endurance as you pursue ever-higher scores in this ultra-fast, procedural runner.**



Lindsay Grace *Big Huggin'* - A Bear for Affection Gaming Estados Unidos | United States

“Big Huggin’” é um jogo de afeto desenvolvido para o uso com um urso de pelúcia customizado como controle. Os jogadores concluem o jogo dando vários abraços oportunos em um urso de pelúcia de 76 cm. Um gesto artístico e um sistema lúdico, “Big Huggin’” é um jogo divertido com um só controle – um urso de pelúcia movido à afeição. O controlador permite vários níveis de abraço, portanto, o jogador deve usar o corpo inteiro de forma suave para abraçar (não apertar) o urso. **“Big Huggin’” is an affection game designed for use with a custom teddy bear controller. Players complete the game by providing several well-timed hugs to a 30 inch teddy bear. “Big Huggin’” is an art gesture and game system. The work is displayed as a playable game with a single control – a teddy bear wired for affection. The controller allows for varied levels of hugging, so the player must be careful to hug (not squeeze) the stuffed bear using their entire body.**



Martelo Nero *Tower of Samsara* Brasil | Brazil

Bem-vindo a “Tower of Samsara”! A roda da vida gira indefinidamente. Assim como o caminho que você vai tomar através dos planetas de nosso Sistema Solar, vivendo sua aventura e fazendo suas escolhas, você também pode construir a você mesmo para atingir o

nirvana. **Welcome to “Tower of Samsara”! The wheel of life runs indefinitely. Just like the path that you’ll take through the planets of our Solar System, living your adventure and making your choices, so you can build yourself to reach nirvana.**

Media Molecule *Tearaway Unfolded* Inglaterra | England

Viaje através de um mundo vibrante de papel vivo com um mensageiro valente que tem uma mensagem única para entregar – a VOCÊ! Escolha para orientar tanto “atoi” ou “iota” nesta aventura, cada um deles um bravo mensageiro com uma personalidade expressiva e uma mensagem única para você trancada dentro de sua cabeça envelope. Para conseguirem lê-la, porém, eles vão precisar da sua ajuda para entregá-la! **Journey through a vibrant, living papyery world, with a plucky messenger who has a unique message to deliver – to YOU! Choose to guide either “atoi” or “iota” on this adventure, each a bold courier with an expressive personality and a unique message for you locked away inside their envelope head. In order to read it though, they’re going to need your help to deliver it!**



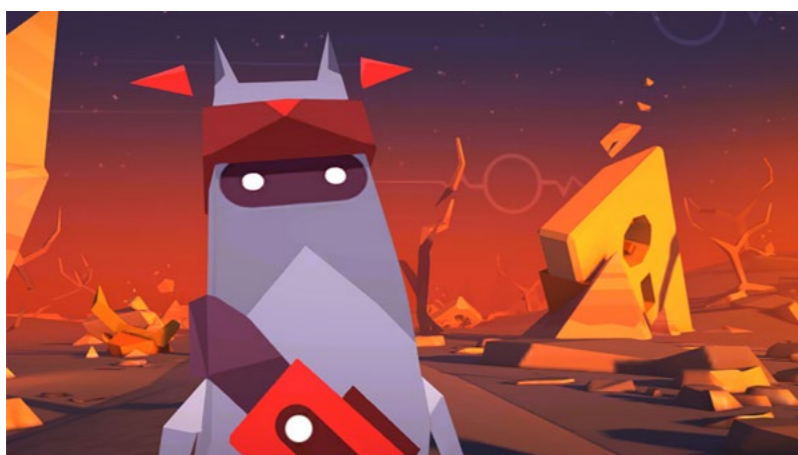
Mediocre AB *Smash Hit* Suécia | Sweden

Faça uma viagem surreal através de uma dimensão sobrenatural, mova-se em harmonia com sons e música e esmague tudo em seu caminho! Essa experiência exige foco, concentração e sincronia não apenas para viajar o mais longe possível, mas também para quebrar os belos objetos de vidro que se encontram em seu caminho. **Take a surreal journey through an otherworldly dimension, move in harmony with sound and music and smash everything in your path! This experience requires focus, concentration, and timing not only to travel as far as you can, but also to break the beautiful glass objects that stand in your way.**



Pantumaca Barcelona *Mind: Path to Thalamus* Enhanced Edition Espanha | Spain

“MIND: Path to Thalamus” é um quebra-cabeça em primeira pessoa que o coloca em um ambiente fantástico e surreal. Acompanhado pela narração sarcástica, mas sincera, de um paciente em coma, o jogador vai guiá-lo através de florestas fantásticas, cavernas escuras e mundos enganadores de água e gelo que se relacionam diretamente ao seu estado emocional a cada ponto dessa jornada. **“MIND: Path to Thalamus” is a First Person Puzzler that throws you into a fantastic and surreal environment. Accompanied by the snarky yet heartfelt narration of a comatose patient, the player will guide him through fantastical forests, dark caverns and deceptive worlds of water and ice that directly relate to his emotional state at each point in his journey.**



POSSIBLE Games *The Adventures of Poco Eco* Hungria | Hungary

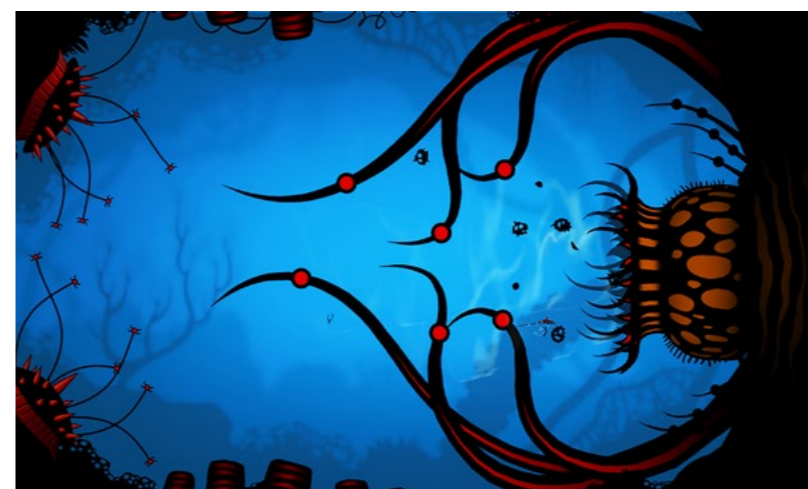
Ajude Poco Eco, o explorador curioso, a completar a sua grande missão de encontrar sons! “The Adventures of Poco Eco” é um jogo de aventura exploratória com foco em música dentro de um mundo visual extraordinário. Seu objetivo é ajudar Poco Eco e sua

tribo a encontrar os sons que perderam, resolvendo os mini quebra-cabeças e completando todos os doze níveis animados em 3D. **Help Poco Eco, the curious explorer, to complete his great mission of finding sounds! “The Adventures of Poco Eco” is an exploratory adventure game focusing on music within an extraordinary visual world. Your goal is to help Poco Eco and his tribe to find the sounds that they’ve lost by solving the mini puzzles and completing all twelve 3D animated levels.**

RAC7 *Dark Echo* Canadá | Canada

“Dark Echo” é um jogo de terror minimalista onde se está preso na escuridão e deve-se usar som visualizado para guiar seu caminho. Os sons que você criar irão ricochetear em obstáculos, revelando a forma do mundo ao redor. Não vai demorar muito para que a sua única

maneira de perceber o mundo atraia um mal horrível que devora som e almas. **“Dark Echo” is a minimalistic horror game where you are trapped in darkness and must use visualized sound to guide your way. The sounds you create will bounce off obstacles, revealing the shape of the surrounding world. It won’t be long before your only way of sensing the world attracts a horrifying evil that devours both sound and souls.**



Shadow Planet Productions *Insanely Twisted Shadow Planet* Canadá | Canada

Nesse jogo de ação/aventura totalmente maluco em duas dimensões, explore ambientes únicos e enfrente criaturas bizarras enquanto segue o caminho em direção ao centro do misterioso Planeta Sombrio! Solucione quebra-cabeças complexos e atualize sua nave com tecnologia alienígena enquanto voa para salvar seu planeta natal. **In this insanely twisted 2-D action-adventure game, explore unique environments and battle bizarre creatures as you make your way toward the center of the mysterious Shadow Planet! Solve complex puzzles and upgrade your ship with alien technology as you fight to save your home world.**



Terry Cavanagh *Super Hexagon* Inglaterra | England

Um jogo minimalista com música de Chipzel. **A minimal action game, with music by Chipzel.**



Trickster Arts *Hero of Many* República Tcheca | Czech Republic

“Hero of Many” o leva em uma jornada épica como um pequeno herói em um mundo perigoso. Porém, você não está sozinho: outras criaturas lutam ao seu lado pela sobrevivência nas profundezas de cavernas submarinas. No jogo, você vai explorar lugares misteriosos, salvar seus amigos, descobrir novos poderes, enfrentar uma gama de desafios interativos e – é claro – derrotar monstros. **“Hero of Many” takes you on an epic journey as a tiny hero in a dangerous world. However, you are not alone; other creatures fight on your side for survival in the depths of underwater caverns. In the game, you will explore mysterious places, save your friends, discover new powers, face an array of interactive challenges and – of course – defeat monsters.**

FESTIVAIS
PARCEIROS
PARTNER
FESTIVALS

ADAF - Athens Digital
Arts Festival

/ Abdul Hadi Bin Abdul
Wahab & Vivien Tan
Andre Quek *Princess*
Singapura | Singapore
/ Carlos De Carvalho
Juste de l'eau
França | France
/ Chua Wei Lun
Brandon, Khoo Siew
May, Tan Yin, Sharry
Kwan Wei Xuan
Umbrella
Singapura | Singapore
/ Demetris Shammas
Sciss Cut
Chipre | Cyprus
/ Dimitar Dimitrov *The
day of the bleeding
gums*
Bulgária | Bulgaria
/ Fred Joyeux *A poet*
França | France
/ Georgios Cherouvim
Alosis Grécia | Greece
/ Janneke Meekes
Day In Day Out
Dinamarca | Denmark

/ Joe Bichard
The Waldgeist & Me
Reino Unido |
United Kingdom
/ Jossie Mallis
*Bendito Machine V –
Pull the Trigger*
Chile & Porto Rico |
Chile & Puerto Rico
/ Juan Pablo Zaramella
Luminaris
Espanha | Spain
/ Mark Wee
The Animals
Singapura | Singapore
/ Matt Abbiss
Forming Reino Unido |
United Kingdom
/ Matt Abbiss *Point*
Reino Unido |
United Kingdom
/ Nguyen Tuan Anh
Tran *Downtown*
Singapura | Singapore
/ No Design Athens:
Andreas Platis &
Christos Ioannou
The End Of Genius
Grécia | Greece

/ Out There *BO*
Grécia | Greece
/ Patricia Figueiredo
Foi o fio Portugal
/ Paulo d'Alva
Carrotrope Portugal
/ Rob Zywietz *Port*
Nasty Reino Unido |
United Kingdom
/ Sandrine Deumier
& Philippe Lamy *Fake*
França | France
/ Shunsaku Hayashi
Remember
Japão | Japan
/ Spela Cadez *Boles*
Espanha | Spain
/ Timoleon
Kouimtzoglou *Escape*
Grécia | Greece
/ Ying-Fang Shen
Humanexus Taiwan

FESTIVAIS
PARCEIROS
**PARTNER
FESTIVALS**

**JMAF - Japan Media
Arts Festival**

**DRAWING
ANIMATIONS**

/ AC-bu: Adachi Toru
& Itakura Shunsuke -
Anzen unten no shiori
(*Safe Driving Guide*)

Japão | Japan
/ Georges Schwizgebel
Erlking

Suíça | Switzerland
/ Hashiji Misuzu,
Remember me
production team
(Sakai Yosuke,
Representative)

Remember me
Japão | Japan
/ Izumida Takeshi &
Tekken *A Family Story*

Japão | Japan
/ Kihata Sayaka
Can't Breathe

Japão | Japan
/ Minha Kim, Jacob
Thomas & Islay Bell
Webb *Sea Child* Coreia
do Sul, França & Reino

Unido | South Korea,
France & United
Kingdom

/ Shishi Yamazaki
Yamasuki Yamazaki

Japão | Japão
/ Ueshima Shiro, Asai
Yuki, Kano Akira,
Kanno Satoko, Aihara
Sachie, audioforce,
Izumida Takeshi &
Tekken *A Family Story*
Japão | Japan

**JAPAN MEDIA ARTS
FESTIVAL 2016 FOCUS
IN JAPAN SELECTION**

/ Harano Morihiro,
Damian Kulash Jr.,
Seki Kazuaki, Nishida
Jun & furitsukekagyou
*OK Go "I Won't Let You
Down"* Japão | Japan
/ Hashimoto Baku &
Nogami Katsuki
group_inou "EYE"
Japão | Japan

/ Ito Keigo *Nothing you
need to see*

Japão | Japan
/ Miyaoka Mizuki &
Ishikawa Yasuaki
Shizuku no kotoba
(*Dripping words*)

Japão | Japan
/ Okawara Ryo
SUGAR LUMP
Japão | Japan
/ Shiriagari Kotobuki
Voyage de Hokusai
(*北斎の旅*) (*Journey of*

Hokusai) Japão | Japan
/ Yaskawa Bushido
Project Team
(Abe Mitsushi,
Representative)
Yaskawa Bushido
*Project / industrial robot
vs sword master*

Japão | Japan
/ Yoko *Zdravstvuite!*
Japão | Japan

FESTIVAIS
PARCEIROS
PARTNER
FESTIVALS

SIGGRAPH

2015 COMPUTER
ANIMATION FESTIVAL
ELECTRONIC
THEATER AND DAILY
SELECTS

/ Academy of Media
Arts Cologne
Space-Fluids
Alemanha | Germany
/ Ajou University *Green
Light - Abandoned City*
Coreia do Sul |
South Korea
/ Alpine *Alpine
Vision Gran Turismo*
França | France
/ Axis Animation *Grey
Goo Cutscene Mission
05 Outro* Reino Unido |
United Kingdom
/ Axis Animation *Grey
Goo Launch Trailer*
Reino Unido | United
Kingdom
/ Bigcat Studio *First
Launch* Estados
Unidos | United States

/ Blizzard
Entertainment *Lords
of War Part Three*
Estados Unidos |
United States
/ Blizzard
Entertainment
*Overwatch Cinematic
Trailer* Estados Unidos |
United States
/ Blizzard
Entertainment
*Warlords of Draenor -
Talador Finale* Estados
Unidos | United States
/ Blizzard
Entertainment
*World of Warcraft:
Warlords of Draenor
Cinematic* Estados
Unidos | United States
/ Blur Studio *Tom
Clancy's The Division:
Take Back New York*
Estados Unidos |
United States
/ Bournemouth
University *A New Hue*

Reino Unido |
United Kingdom
/ Brooklyn Digital
Foundry *Architecture
and the Unspeakable
part 3: Detroit* Estados
Unidos | United States
/ Calla Donofrio *3D
Dynamic Simulations
Reel 2014* Estados
Unidos | United States
/ Center for Animation,
Brigham Young
University *Ram's Horn*
Estados Unidos |
United States
/ Clemson University
Peanut Butter Jelly
Estados Unidos |
United States
/ Dans Digital *T4-Logo*
China
/ Dexter Studios
Someone China
/ Dexter Studios
The Kung Fu Robot
China

/ École Supérieure des Métiers Artistiques (ESMA) *Amir & Amira* França | France
 / École Supérieure des Métiers Artistiques (ESMA) *Splash* França | France
 / École Supérieure des Métiers Artistiques (ESMA) *Sweet Cocoon* França | France
 / Epic Games *Kite* Estados Unidos | United States
 / Framestore CFC *Qualcomm Snapdragon 'Bullet Train'* Inglaterra | England
 / Georgios Cherouvim *Alois* Grécia | Greece
 / Gilles-Alexandre Deschaud *Chase Me* França | France
 / Hoorakhsh Studios *Shirley Bassey "If You Go Away" Rebeat Remix* Irã | Iran
 / Kawanimation *Batz* França | France
 / Kawanimation *Racines* França | France
 / L'institut supérieur des arts appliqués (LISAA) *Le Son des Flammes* França | France
 / LAIKA *The Boxtrolls: Time Lapse* Estados Unidos | United States
 / Mighty Coconut *The OceanMaker* Estados Unidos | United States
 / MPC *John Lewis, Monty's Christmas* Canadá, China, Estados Unidos, França, Holanda Inglaterra, Índia & México | Canada, China, United States, France, Netherlands, England, India & Mexico
 / MPC LA *Call of Duty: Advanced Warfare,*

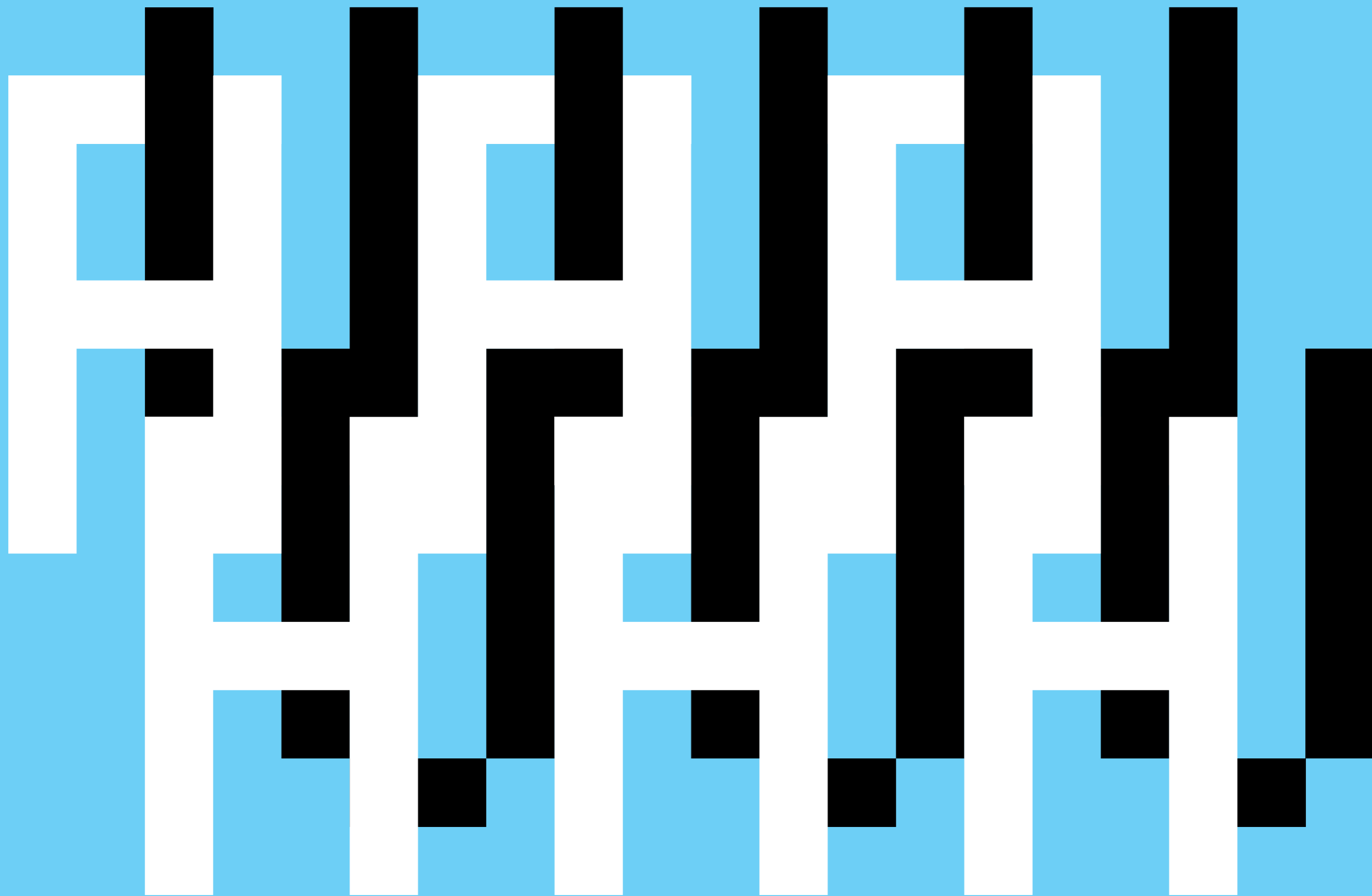
Discover Your Power
 Estados Unidos | United States
 / MPC LA *Xbox Forza, Leave Your Limits*
 Estados Unidos | United States
 / National Aeronautics and Space Administration (NASA), USRA *Moon Phase and Libration from the Other Side* Estados Unidos | United States
 / National Taiwan University of Science and Technology - Department of Industrial and Commercial Design *J'ai vu, une fois, Une Magnifique Image* Taiwan
 / Pixel Veil UT *Heart The Alchemist's Letter* Estados Unidos | United States
 / Punkrobot Animation Studio *Bear Story*

Chile
 / Realtime Limited *Smite: Battleground of the Gods*
 Reino Unido | United Kingdom
 / Red Knuckles *Dark Noir*
 Inglaterra | England
 / Sakowski Studios *Atheum's Way*
 Nova Zelândia | New Zealand
 / Savannah College of Art and Design (SCAD) *I M Possible*
 Estados Unidos | United States
 / Savannah College of Art and Design (SCAD) *The Kiss* Estados Unidos | United States
 / SCIEMENT, The University of Tokyo, RIKEN *Multi-scale Multi-physics Heart Simulator, UT Heart*
 Japão | Japan

/ Sève Films **8.9**
França | France
/ Sève Films **L3.0**
França | France
/ Sève Films **Mortal**
Break-Up Inferno
França | France
/ Sève Films **Murphy**
França | France
/ Sève Films **Nebula**
França | France
/ The Animation
Workshop **Fibers**
Dinamarca | Denmark
/ The Animation
Workshop **Parrot Away**
Dinamarca | Denmark
/ The Animation
Workshop **Roommate**
Wanted Dead or Alive
Dinamarca | Denmark
/ The Animation
Workshop **Tsunami**
Dinamarca | Denmark
/ The School of Visual
Arts **Monster** Estados
Unidos | United States

/ The School of Visual
Arts **Nexus** Estados
Unidos | United States
/ the STUDIO **Give**
Luci Estados Unidos |
United States
/ Tiny Inventions
Between Times
Estados Unidos |
United States
/ Toei Animation
Rakuen Tsuiho -
Expelled from Paradise
França | France
/ Toei Animation
Saint Seiya Legend of
Sanctuary
França | France
/ Unit Image
Peugeot 208 GTi “The
Legend Returns”
França | France
/ Unit Image *The Crew*
Launch Trailer França |
France
/ University of
California Los Angeles
Visions of America:
Amériques

Estados Unidos |
United States
/ University of Texas at
Dallas **Sticky** Estados
Unidos | United States
/ USC Institute for
Creative Technologies
Skin Stretch: Simulating
Dynamic Skin
Microgeometry Estados
Unidos | United States
/ Walt Disney
Imagineering **Gear**
Estados Unidos |
United States
/ WeWereMonkeys
Tide: The Paradox Effect
Canadá | Canada



FILE Videoarte 2016

Imbricações entre nós, as imagens e os espaços

Não apenas as imagens e as telas, mas também as redes online e as câmeras estão em toda parte: vigilantes nas ruas e em espaços privados, nos computadores e nos celulares que nos acompanham constantemente. Quase nenhum acontecimento nas grandes cidades e até mesmo na intimidade passa despercebido, sem registro e sem disseminação geralmente imediata. Como a acessibilidade às câmeras, ao computador e às redes online tem se tornado cada vez maior, também tem aumentado o número e o tipo de vozes que podem se manifestar através dos registros, que ganham outros significados à medida que circulam entre mais pessoas.

Esses registros também podem ganhar outros significados quando feitos com dispositivos distintos, como as recentes câmeras em 360 graus. Essas novas tecnologias são capazes de produzir ambientes de maior imersão, revisitando técnicas mais antigas de cinema, vídeo e animação para atribuir-lhes outras formas de fruição. O conteúdo amador realizado com essas câmeras já pode ser visto em websites de compartilhamento de vídeos, mas como os artistas irão desenvolver suas poéticas com essa mesma tecnologia ainda é uma questão sem resposta, apenas com breves apontamentos, os primeiros passos de um caminho por vir. Nesta edição do FILE, por exemplo, podemos visitar uma praia do Havaí com um par de óculos 3D sentados em uma cadeira. A instalação “Be Boy Be Girl”, dos artistas Frederik Duerinck e Marleine van der Werf, propõe nos envolver não apenas pela visão, mas também pela audição, tato e olfato. Como demonstra essa obra, é evidente que os dispositivos de captação, produção e circulação das imagens alteram nossa forma de perceber e nos relacionar com o mundo.

Tendo isso em vista, o FILE Videoarte apresenta este ano na Galeria de Arte do SESI um recorte da recente produção poética que articula o vídeo e as tecnologias atuais, extrapolando os limites entre eles e evidenciando como os dispositivos técnicos modificam nossa forma de perceber as coisas ao nosso redor. Com quarenta e quatro obras de mais de vinte países, buscamos investigar como se dão as imbricações entre nós e as imagens (com seus dispositivos), e entre nós e os espaços (físicos, digitais, internos e externos).

O destaque da mostra é “EYE”, dos artistas Baku Hashimoto e Katsuki Nogami, um videoclipe feito para a música do duo japonês group_inou. Nele, os integrantes aparecem caminhando sobre estradas no deserto, pontes, avenidas, livrarias e aeroportos. Mas essa não é uma caminhada comum que se dá ao longo do tempo em um mesmo espaço físico. É uma combinação de fotografias dos integrantes em stop motion com uma sequência de paisagens captada no Google Street View. Essa combinação de ambas imagens remete à nossa vivência física e digital, uma mescla cada vez mais imperceptível em nossas vidas diárias.

Além da mostra na Galeria de Arte do SESI, a videoarte também é apresentada este ano na programação do FILE Led Show. Seis vídeos sensoriais fazem a conexão entre o espaço interno da Galeria e o espaço externo da rua, transformando o edifício em uma grande tela. As combinações de cores, linhas e formas são também um pedido para que tenhamos um momento de silêncio e meditação no meio da turbulência das redes urbanas e digitais, redes essas que indicam a imbricação entre nós, as imagens e os espaços.

Fernanda Albuquerque de Almeida
Curadora do FILE Videoarte

FILE Video Art 2016

Imbrications between us, the images, and the spaces

Not only the images and the screens, but also the online networks and the cameras are everywhere: watchful on the streets and in private spaces, in computers and cell phones that go along with us constantly. Almost no event in the big cities and even in our intimacy goes unnoticed, unrecorded or without – usually – immediate dissemination. As accessibility to cameras, computers and online networks has become increasingly larger, it has also increased the number of voices able to manifest through the records, which receives other meanings while circulating among more and more people.

These records can also receive other meanings when made with different devices, such as the recent 360-degree cameras. These new technologies are capable of producing environments with greater immersion, revisiting older cinema, video and animation techniques to assign them other forms of enjoyment. The amateur content made with these cameras already can be seen on video sharing websites, but how the artists will develop their poetic with this same technology is still an unanswered question, with only brief notes, the first steps of a way to come. In this edition of FILE, for example, we can visit a beach in Hawaii with a pair of 3D glasses, sitting on a chair. The installation “Be Boy Be Girl”, by the artists Frederik Duerinck and Marleine van der Werf, proposes to engage us not only by sight, but also by sound, touch and smell. As this work shows, it is clear that the images’ capturing, production and circulation devices change our way to perceive and relate to the world.

With this in mind, FILE Video Art presents this year in the Art Gallery of SESI a cutout of the recent poetic production that combines video and current technologies, breaking the barriers between them and showing how the technical devices change the way we perceive things around us. With forty-four works from over than twenty countries, we seek to investigate how the imbrications between us and the images (with its devices) and between us and the spaces (physical, digital, internal and external) happen.

The highlight of the exhibition is “EYE”, by the artists Baku Hashimoto and Katsuki Nogami, a video clip made for a song by the Japanese duo group_inou. It shows the members walking on roads in the desert, over bridges, avenues, bookstores and airports. However, this is no ordinary walk that occurs over time in the same physical space. It is a combination of pictures of the members in stop motion, with a sequence of landscapes captured on Google Street View. This combination of both images refers to our physical and digital experience, a mix increasingly imperceptible in our daily lives.

In addition to the exhibition in the Art Gallery of SESI, the video art is also presented this year in the FILE Led Show schedule. Six sensorial videos connect the Gallery’s internal space with the street’s external space, turning the build into a big screen. The combinations of color, lines and forms are also a request for us to have a moment of silence and meditation amidst the turbulence of the urban and digital networks that indicate the imbrications between us, the images, and the spaces.

Fernanda Albuquerque de Almeida
FILE Video Art Curator



**Alfredo Ardia & Sandro
L'Abbate**

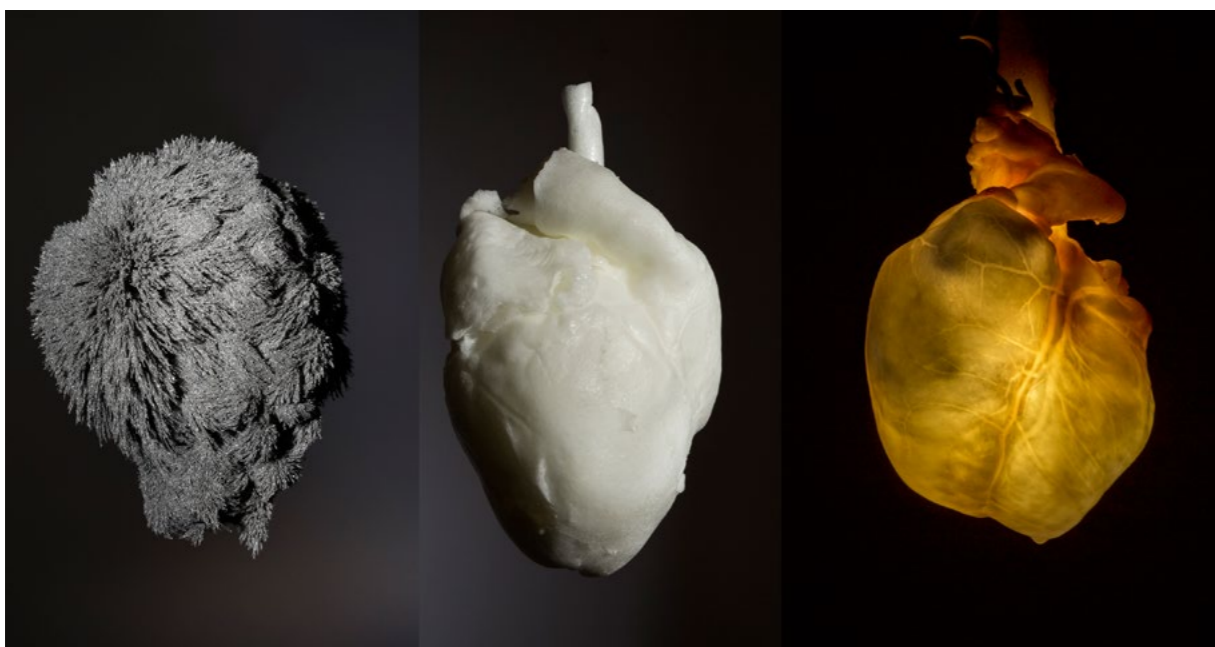
Studio N.1 Itália | Italy

Um indivíduo desorientado torna-se consciente num espaço perpétuo, interage com esse espaço, analisa-o com precisão e toma notas a seu respeito. Mas, como qualquer programa de computador, este é um sistema no qual o defeito, o bug, o distúrbio e qualquer tipo de interferência leva a um ritmo fragmentado da própria narrativa. **A disoriented individual becomes aware in a new perceptual space, interacts with it, analyzes it with precision and takes notes about it. But like any computer program, it is a system where the defect, bug, disruption and any kind of interference, leads to a fragmented pace of the narrative itself.**



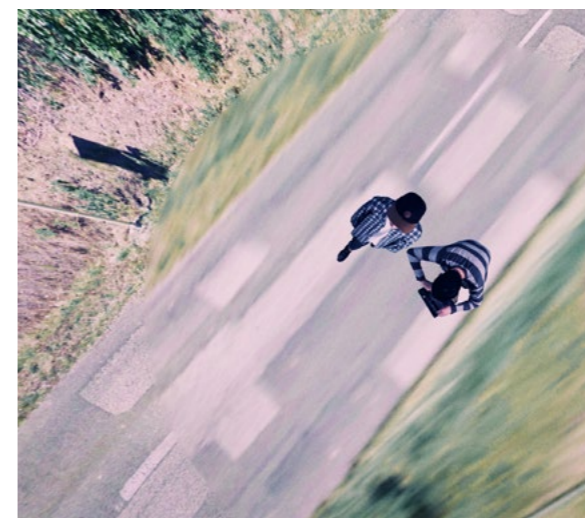
Anna Vasof *Down to Earth* Áustria | Austria

Em “Down to Earth”, Anna Vasof se refere à importância multifuncional de sapatos, ao mesmo tempo em que torce de forma muito particular o conceito de calçado. A artista fabricou artifícios mecânicos altamente distintos para cada um de seus 28 designs de sapato. Alguns deles criam histórias inteiras ao caminharem. Há, por exemplo, um garfo que, em vão, tenta espetar uma azeitona e um martelo que bate na lateral direita do sapato a cada passo. In “Down to Earth”, Anna Vasof refers to the multifunctional significance of shoes while putting a very particular spin on the concept of “footwear”. The artist fabricated highly distinctive mechanical devices for each of her 28 shoe designs, some of which set entire stories in motion upon walking. There is for instance a fork that vainly fishes for an olive, or a hammer that pounds the shoe to its right with each step.



Atelier Monté *The Art of Deception* Holanda | The Netherlands

Através de uma técnica de descélularização, transformamos um coração de porco em um material. O objetivo deste projeto é explorar como as intervenções biológicas e a manipulação estética podem se transformar em ferramentas para a mentira máxima: a transformação da beleza interna, do grotesco à perfeição. Em colaboração com o Professor Toby Kiers (Free University Amsterdam). Using a decellularization technique we manipulated a pig heart into material. The goal of this project is to explore how biological interventions and aesthetic manipulation can be used as tools for the ultimate deception: the transformation of inner beauty, from grotesque to perfect. In collaboration with Professor Toby Kiers (Free University Amsterdam).



Baku Hashimoto & Katsuki Nogami *EYE* Japão | Japan

A ideia base deste vídeo é combinar uma sequência do GoogleStreetView (GSV) com a animação em stop motion do group_inou (cp e imai). Essas imagens são nuvens de pontos carregadas por diversas pessoas anônimas. The basic idea of this video is to combine a GoogleStreetView (GSV) sequence with the stop motion animation from the group_inou (cp and imai). These images are point cloud uploaded by many anonymous people.

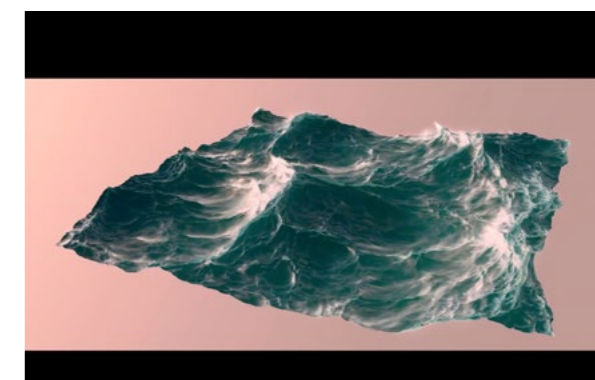


Beatriz Minguez de Molina *Finishing Your Dreams* Espanha | Spain

Este vídeo questiona o usual relacionamento entre tempo e movimento, som e imagem, junto com o relacionamento entre terra e água do “ponto de vista” do mar, sua força e sua energia. Um ponto de vista em movimento, pois na água não existe quietude. This video piece questions the usual relationship between time and movement, sound and image, together with the relationship between land and water from the sea’s “point of view”, its energy and force. A moving point of view because in the water stillness doesn’t exist.

Cole Lu *But, You Know, It’s Often All I Want* Estados Unidos | United States

A obra apresenta uma mistura de vídeos da artista e cenas obtidas na internet, enquanto um executante, com as mãos cobertas de tinta, invoca os movimentos da Linguagem de Sinais Americana para tocar o teremim. Através do uso de múltiplas plataformas de comunicação, a obra de Lu remete a como o significado é construído e desconstruído no clima digital de hoje em dia. The work features a mixture of artist’s video and sourced footage from the Internet; while a performer, whose hands are covered in paint, invokes the movements of American Sign Language to play the Theremin. Using multiple communication platforms, Lu’s work speaks to how meaning is constructed and destructed in today’s digital climate.





Con.Tatto: Francesca Leoni & Davide Mastrangelo *Androgynous* Itália | Italy

Apesar de estarmos conectados e de falarmos a mesma língua, muitas vezes somos incapazes de nos comunicar com o próximo. “Androgynous” começa com a união de indivíduos e se torna um arquétipo. É apenas ao aceitar as diferenças – o que só é possível com a verdadeira liberdade individual – que cada um de nós conseguirá encontrar sua verdadeira essência. **Although we are connected and speak the same language we are often unable to communicate with the other. “Androgynous” begins with the union of individuals and becomes an archetype. It is only in the acceptance of the differences – possible only with true individual freedom – that each one of us can find their own true self.**



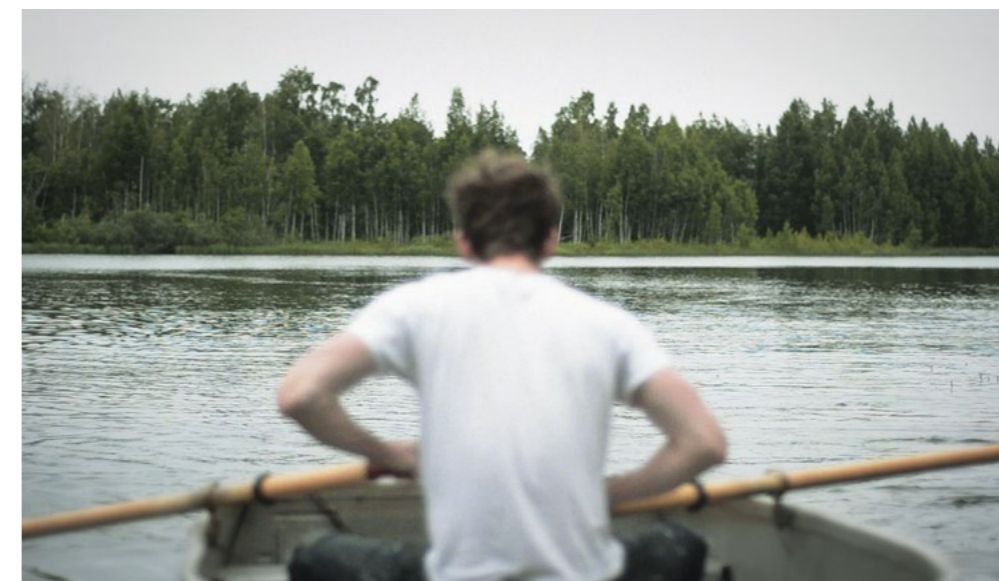
Constanza Meléndez *Untitled (1990)* Alemanha | Germany

“Untitled (1990)” mostra duas histórias que colocam em conflito a ideia de liberdade pós-ditadura e o retorno da democracia no Chile. Uma das histórias conta pequenas anedotas de um personagem em sua infância no Chile e seu dia a dia como imigrante nos EUA. A outra nos é oferecida pelos pescadores desde a costa de Dichato até a de Pingueral. **“Untitled (1990)” shows two stories that put into conflict the idea of freedom after the dictatorship and the return to democracy in Chile. One story tells little anecdotes lived by a character during his childhood in Chile and everyday experience as an immigrant in USA. The other is offered by the local fishermen from the coast of Dichato to the coast of Pingueral.**



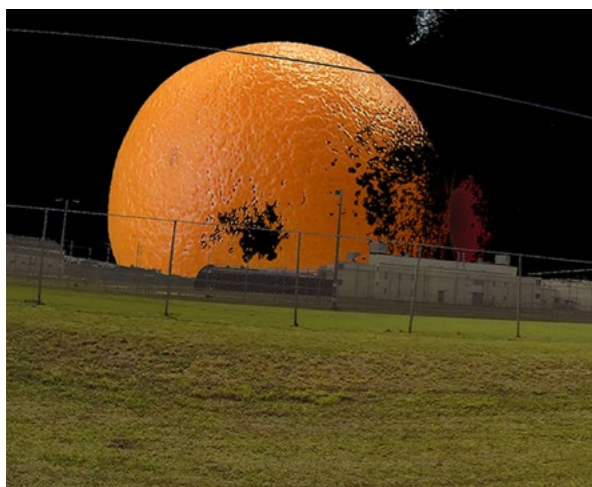
Cristina Pavesi *Giallo* Itália | Italy

Durante quinze dias, escondi da natureza morta, onde as flores estavam sendo secas, um objeto por dia. Este vídeo é parte de um projeto para revitalizar a natureza morta como um gênero renovado pelo fator tempo e pelo movimento do vídeo como um meio de comunicação. **I have hidden an object per day during fifteen days from the still life while the flowers were being dried. This video is part of a project to revitalize the still life as a genre renewed by the time factor and the movement of the video as a medium.**



Daniel Alexander Smith *Sea Change* Estados Unidos | United States

“Sea Change” é uma narrativa experimental que representa o mapeamento do mundo material num plano virtual. O vídeo se inspirou na magia transformativa em A Tempestade, mas substitui a paisagem mágica por uma tecnológica. Enquanto o mundo de Shakespeare é charmoso e resoluto, o ambiente digital do “Sea Change” se transforma numa estranha assíntota. Conforme nos movemos através do quadro, as ondas são retardadas artificialmente, escaneadas e reconstruídas num reino platônico. **“Sea Change” is an experimental narrative depicting the mapping of the material world onto a virtual plane. The video is inspired by the transformative magic in The Tempest, but it replaces the magical landscape with a technological one. Whereas Shakespeare’s world is one of charm and resolution, the digital environment of Sea Change becomes an alien asymptote. As we move through the frame, the waves are artificially slowed, scanned, and reconstructed in a platonic realm.**



Daniel H. Dugas
Apples and Oranges
 Canadá | Canada

“Apples and Oranges” (Maçãs e Laranjas) examina a questão das barreiras. É um vídeo sobre liberdade e cativeiro, sobre a vida ao ar livre e o confinamento, sobre uma prisão que existe ao lado de um Parque Nacional.
 “Apples and Oranges” examines the question of boundaries. It is a video about freedom and captivity, about wilderness and confinement, about a prison existing next to a National Park.



David Clark *The Cinema of Sweat*
 Canadá | Canada

Imagino esta obra como um vídeo educativo de uma instituição chamada “The Copenhagen Interpretation Centre”, que examina a possibilidade de existir uma tecnologia que nos permitirá observar o multiverso. É uma reflexão absurda sobre o status ontológico do nosso mundo de imagens. I imagine this work as an instructional video from an institution called “The Copenhagen Interpretation Centre” that examines the possibility that there exists a technology that will allow us to observe the multiverse. It is an absurdist reflection on the ontological status of our world of images.



Daniel Wechsler
Dust Israel

“Dust” é um vídeo abstrato que observa o bombardeio e suas consequências em Hiroshima e Nagasaki. A técnica visual é um resultado de erros de usuários e CPU. “Dust” is an abstract video work observing the bombing and the after math of Hiroshima and Nagasaki in a new form. The visual technique is a result of user and CPU mistakes.



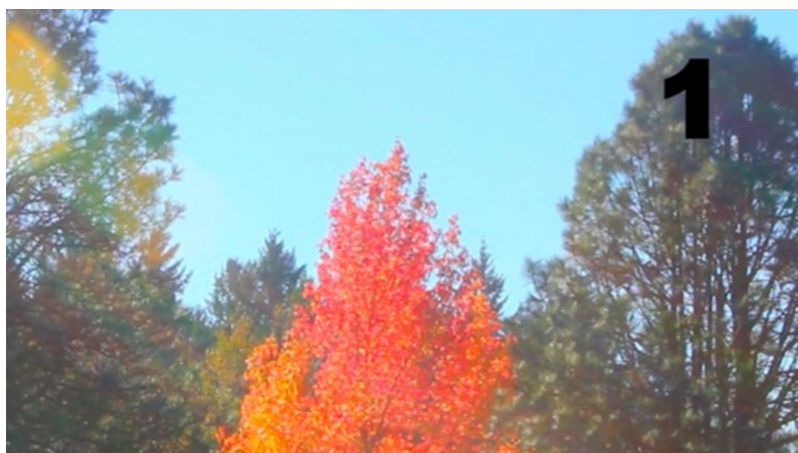
Das Vegas
STRATA Lituânia/Suécia
 | Lithuania/Sweden

O projeto explora a interação entre o que é sentido e o que é impulsionado nas expressões de mídia interativa, e as propriedades estéticas das transformações análogas/digitais formadas por limitações e qualidades de diversas formas de aparelhos sensoriais. Desta vez o resultado toma a forma de uma paisagem sonora hipnótica ligada a uma animação visualmente controlada pela funcionalidade básica de componentes eletrônicos. Feito em colaboração com o projeto STRATIC.
 The project explores the interplay of the sensed and the actuated in interactive media expressions, and the aesthetic properties of analogue/digital transformations formed by limitations and qualities of various forms of sensing apparatus. This time the result takes the form of a hypnotic soundscape linked with an abstract animation visually controlled by the raw functionality of electronic components. Made in collaboration with STRATIC project.



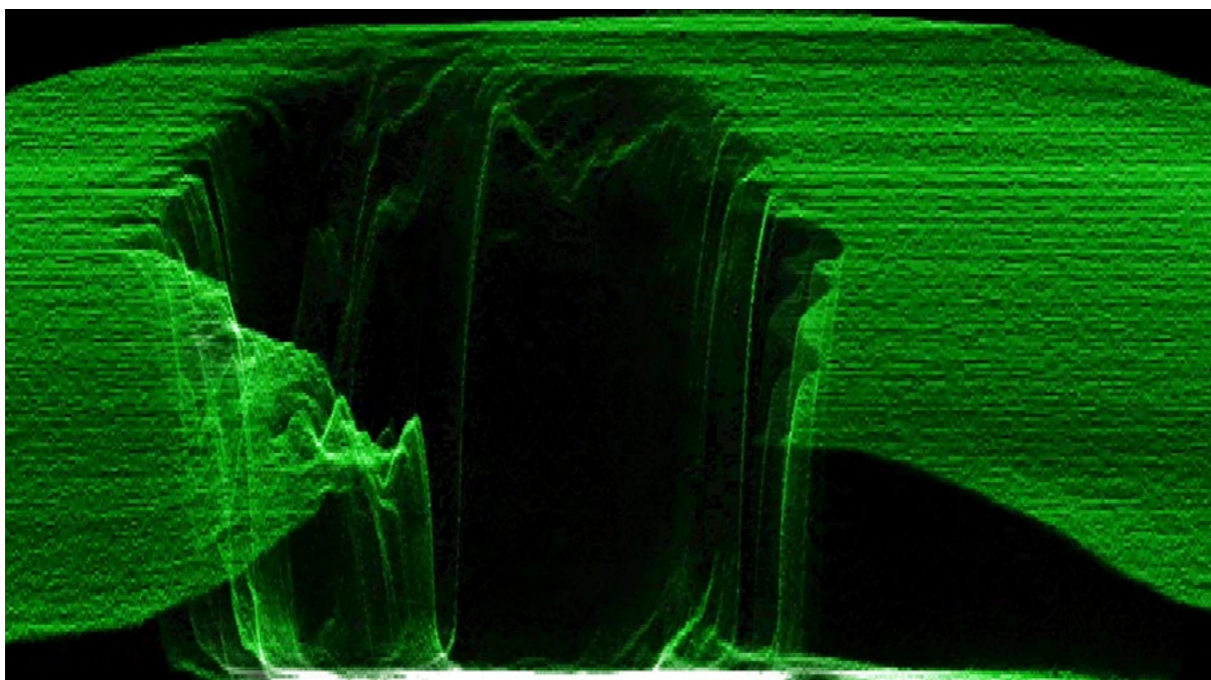
Diran Lyons *Keep the Clubs Swingin’*
 (#Obeezy | Dr. Dre Remix) Estados Unidos | United States

Este remix mostra Barack Obama cantando rap numa versão modificada de “Keep Their Heads Ringin’ (Ring Ding Dong)”, de Dr. Dre. A letra modificada satiriza o amor de Obama por golfe, sua política estrangeira, o NSA e o uso de drones predadores. This remix features Barack Obama rapping a modified version of Dr. Dre’s “Keep Their Heads Ringin’ (Ring Ding Dong)”. The revised lyrics satirize Obama’s love of golf, his foreign policy, the NSA, and the use of predator drones.



Dustin Morrow *Treetops* Estados Unidos | United States

“Treetops” é um filme experimental sobre o espaço entre o mundo natural e a tecnologia que usamos para capturá-lo e reproduzi-lo. A obra varia entre imagens coloridas, saturadas e nítidas, e imagens dessaturadas e rasas, indo então para preto e branco, fora de foco, distorcido e superexposto, desbotado e granuloso. **“Treetops” is an experimental film about the space between the natural world and the technology we use to capture and reproduce it. The work moves from full-color, saturated and crisp imagery, to desaturated and flat images, then to black and white, to out-of-focus, to distorted, to overexposed, washed out and grainy images.**



Edu Rabin & Renata de Lélis *Onda* Brasil | Brazil

“Onda” é sobre a intersecção entre vídeo e dança usando o monitor de forma de onda como meio expressivo. O uso pré-programado do osciloscópio revela a poesia de um corpo em movimento que representa uma linguagem visual inexplorada. Trilha: Caio Amon. **“Wave” is about the intersection between video and dance using the waveform monitor as an expressive medium. The pre-programmed use of the oscilloscope reveals the poetry of a moving body that depicts an unexplored visual language. Sound track: Caio Amon.**



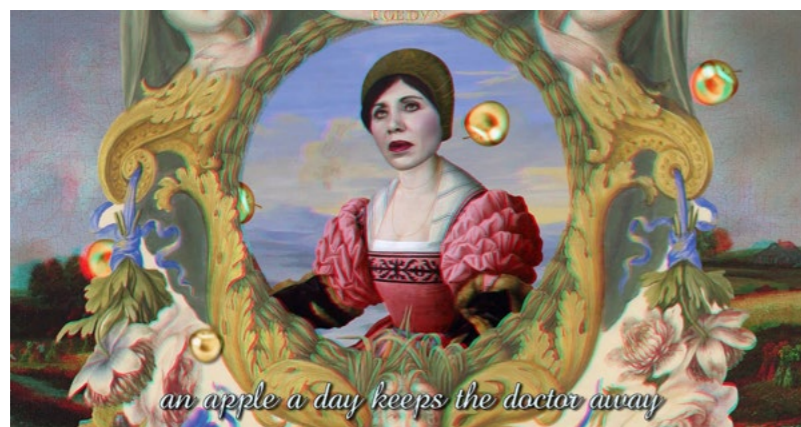
Fabio Scacchioli & Vincenzo Core *Bang Utot* Itália | Italy

“Bang-utot” literalmente significa ‘tentando se levantar e gemendo...’ A morte acontecendo no correr de um pesadelo... Em Manila, cerca de doze casos de morte por Bang-out são registrados a cada ano. Um homem que se recuperou disse que ‘um homenzinho’ sentado em seu peito o estava estrangulando. William Burroughs, Naked Lunch. **“Bang-utot”, literally, ‘attempting to get up and groaning...’ Death occurring in the course of a nightmare... In Manila about twelve cases of death by Bang-utot are recorded each year. One man who recovered said that ‘a little man’ was sitting on his chest and strangling him. William Burroughs, Naked Lunch.**



Fabio Scacchioli & Vincenzo Core *Scherzo* Itália | Italy

“Oh, maravilha!
Tantas formosas criaturas aqui se encontram,
Como é magnífica a humanidade! Admirável mundo novo,
Onde vive gente assim.”
William Shakespeare, A Tempestade
**“O, wonder!
How many goodly creatures are there here!
How beauteous mankind is! O brave new world,
That has such people in’t!”**
William Shakespeare, The Tempest



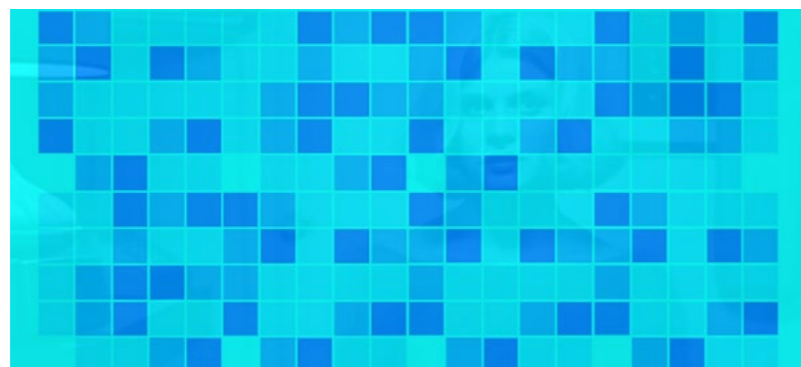
Francesca Fini **DADALOOOP** Itália | Italy

Um ratatouille dadaísta de imagens onde a comida se transforma em sonho – ou pesadelo – e o reflexo das dietas esquizofrênicas, no quadro claustrofóbico de um autorretrato. **A dadaist ratatouille of images in which food becomes a dream – or nightmare – and the reflection of schizophrenic diets in the claustrophobic frame of a self-portrait.**



Hakan Lidbo **Tightrope** Suécia | Sweden

Linhas brancas com um a doze pixels de largura se movimentam sobre a tela, exibindo e amplificando sua forma. As linhas se movem em ritmos interferentes, criando padrões polirrítmicos. Esta peça é uma expressão de música, mas sem som – e uma expressão de gravidade. **White lines with a width of 1 to 12 pixels move over the screen, displaying and amplifying its shape. The lines move in interfering tempos, creating polyrhythmic patterns. The piece is an expression of music, but without sound – and an expression of gravity.**



Hakeem b **Jane's Electronic Poem** França | France

“Jane's Electronic Poem” reescreve duas cenas do filme Paris, Texas, de Wim Wenders, em um poema de 18.000 quadros dedicado às áreas físicas e emocionais. **“Jane's Electronic Poem” rewrites two scenes from the Wim Wenders feature Paris, Texas in a 18.000 frames poem dedicated to the physical and emotional territories.**

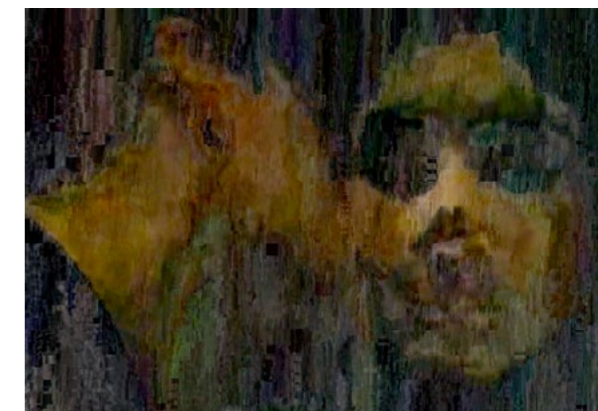


Jaret Vadera **On Kings and Elephants** Estados Unidos | United States

Na série “On Kings and Elephants”, um narrador robótico com sotaque lê diferentes traduções da antiga história “Quatro homens cegos e o elefante”. Ao longo dos séculos, essa história tem viajado pelas culturas. Um aviso contra as armadilhas do ego, da religião e da certeza. **In the “On Kings and Elephants” series, an accented robotic narrator reads different English translations of the ancient story of the Four Blind Men and the Elephant. Over the centuries, this story has traveled across cultures. A warning against the trappings of ego, religion, and certainty.**

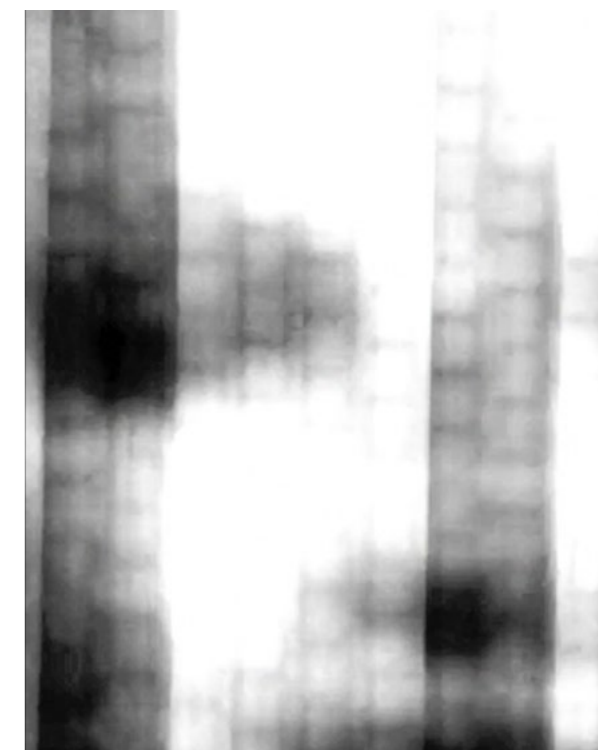
Jeroen Cluckers **Tears in Rain** Bélgica | Belgium

Um poema visual que tenta capturar na estrutura de suas imagens a poética de uma chuva cinematográfica. **A visual poem trying to capture the poetics of a cinematic rain shower into the structure of its images.**



Laura Focarazzo **The Uninvited** Argentina

“The Uninvited” coloca o espectador frente a um rosto anônimo evasivo, uma representação distorcida de alguns dos fantasmas que habitam nosso subconsciente. Darren McClure fez os sons baseado em minhas próprias gravações. **“The Uninvited” places the viewer in front of an anonymous, elusive face, a distorted representation of some of the ghosts that inhabit our unconscious. Darren McClure made the sound art based on my own recordings.**



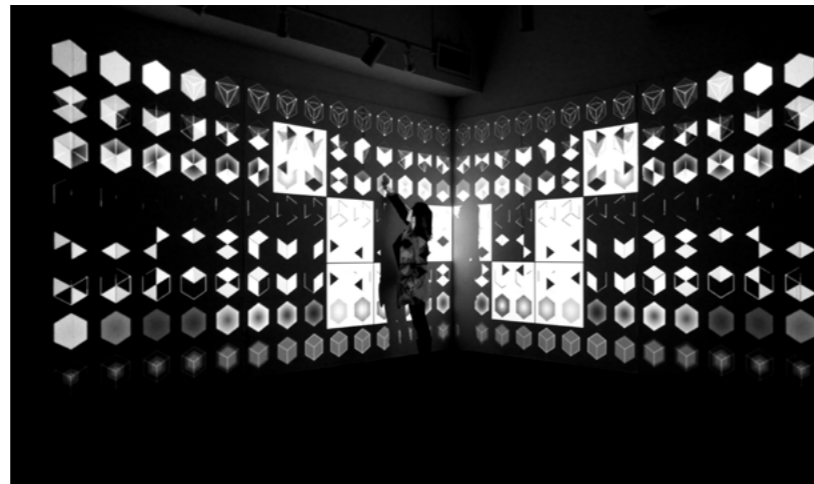
Liliana Farber *The Blue Marble* Israel

“The Blue Marble” é um vídeo criado por um software feito sob medida que reorganiza a informação visual de uma imagem da Terra vista do espaço numa timeline em vídeo. O algoritmo organizou os pixels no tempo ao invés de no espaço, criando um novo espaço temporal. “**The Blue Marble**” is a video created by a custom-made software that rearranges the visual information of an image taken of the whole earth from outer space on a video timeline. The algorithm arranged the pixels in time instead of in space, thus creating a new temporal space.



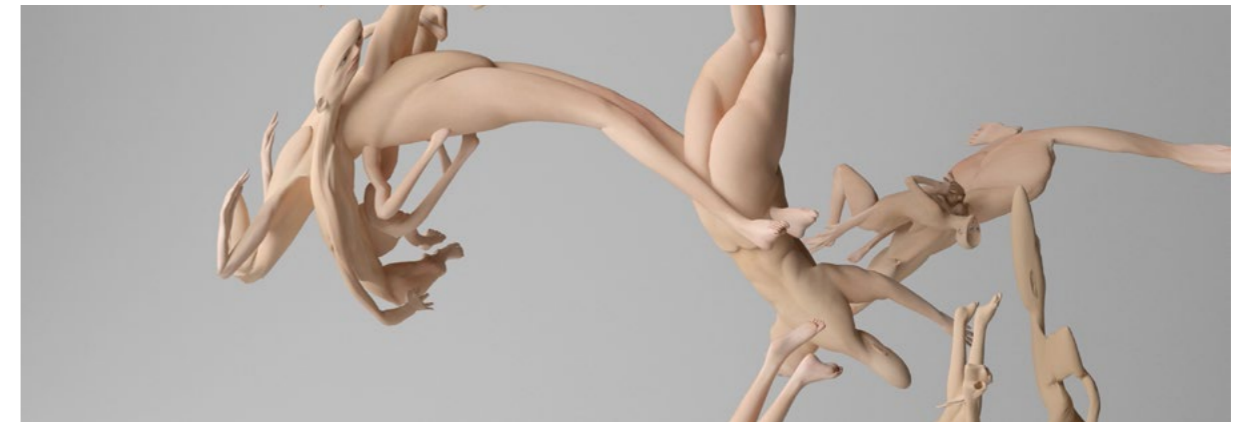
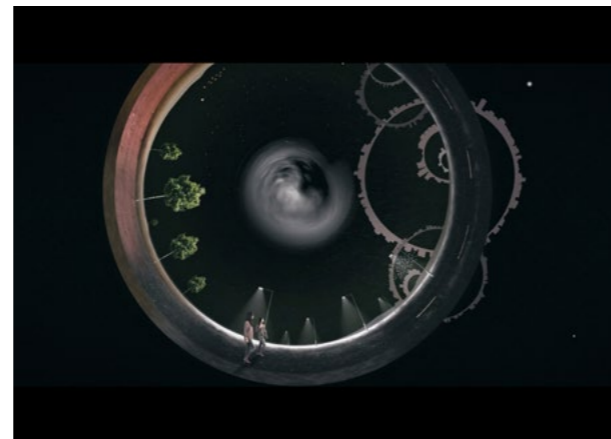
Liu Chang & Miao Jing *INFINITE* China/ Estados Unidos | China/United States

“INFINITE” é uma instalação audiovisual criada pela dupla de artistas visuais com base em Nova York Liu Chang e Miao Jing, com a colaboração do artista sonoro Gan Jian. “INFINITE” explora a conexão entre tempo e espaço, discute gravidade espacial e sua influência na percepção humana. Elementos visuais e sonoros estão em perfeita sintonia de modo a contribuir com a experiência imersiva. “**INFINITE**” is an audiovisual installation created by New York-based visual artist duo Liu Chang and Miao Jing, in collaboration with sound artist Gan Jian. “INFINITE” explores the connection between time and space, discusses about spatial gravity and its influence to human’s perception. Sound and visual elements are in completely in sync in order to contribute the immersive experience.



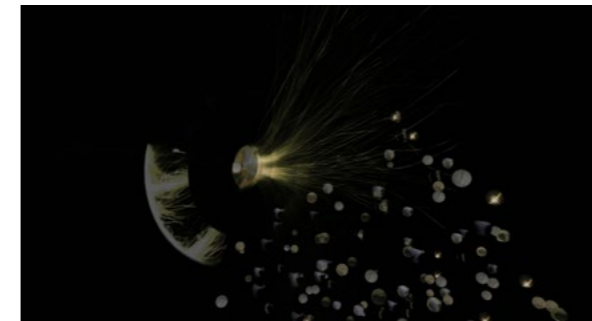
Marcell Andristyák *Roadlovers* Hungria | Hungary

“Roadlovers” é uma curta meditação visual da estrada que já viajamos até agora, da estrada à nossa frente, das pessoas que são nossos companheiros viajantes e do fim da estrada, se é que existe um fim. É originalmente um filme de dança, feito por e para uma performance de dança dirigida e executada por Ida Szucs Dóra e Petra Dravucz. “**Roadlovers**” is a short visual meditation of the road which we have travelled so far, the road ahead of us, the people who are our fellow travelers and the end of the road if it has one. It is originally a dance film made for and from a dance performance directed and performed by Ida Szucs Dóra and Petra Dravucz.



Michael Pelletier *Coordinated Movement* Holanda | The Netherlands

“Coordinated Movement” é uma animação 3D experimental centrada em uma série de sequências capturadas através de open source onde atores simulam uma variedade de movimentos de natação. As sequências são mapeadas em formas humanas líquidas, que flutuam e saltam através do éter digital. “**Coordinated Movement**” is an experimental 3D animation centered around a series of open source motion capture sequences in which actors simulate a variety of swimming motions. The motion capture sequences are mapped onto liquid human forms who float and glitch their way through the digital aether.



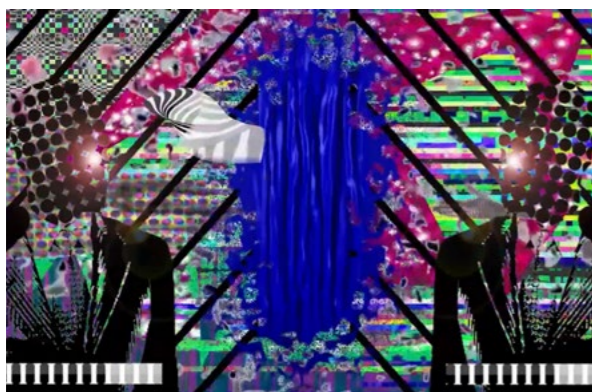
Paganmuzak *N3* Itália | Italy

“N3” é uma composição audiovisual baseada em sistemas de partículas e superfícies de rotação deformadas pelo som de geradores caóticos. “**N3**” is an audiovisual composition based on particle systems and surfaces of rotation deformed through the sound of chaotic generators.



Paulina Rutman *Fall* Chile

“Fall”, um filme de dança experimental. Uma queda incessante conforme a dança se anuncia nas sombras que seguem em cada quadro revelando a maré dentro da sala. “**Fall**”, an experimental dance film. Unceasing fall when the dance is announced in the shadows, as they go within every framework revealing the tide inside that room.



Peter Whittenberger *What's the Worst That Can Happen?* Estados Unidos | United States

“What's the Worst that Can Happen?” é uma reflexão abstrata sobre nossa inabilidade em controlar o tempo e como ele molda as nossas vidas. Minha intenção foi criar uma composição fluida que abrange a aleatoriedade de tudo o que existe dentro do tempo linear e como o tempo modela o conteúdo de nossas vidas. “What's the Worst that Can Happen?” is an abstract reflection on our inability to control time and how it shapes our lives. My intention was to create a fluid composition that encompassed the randomness of everything that exists in linear time and how that time forms the content of our lives.

Peter William Holden *The Invisible* Alemanha | Germany

“The Invisible” é apresentado como uma performance escultural composta por oito chapéus Fedora, todos suspensos no ar e anexados a estruturas robóticas idênticas, que estão dispostas num padrão circular. Sob a orientação de um programa de computador, os chapéus dão guinadas, girando e se movimentando ao acompanhamento da Cavalgada das Valquírias, de Wagner, numa homenagem teatral surreal à cena do ataque de helicóptero do filme Apocalypse Now. “The Invisible” is presented as a sculptural performance comprised of eight Fedora hats all suspended in the air and attached to identical robotic structures that are arranged in a circular pattern. Under the guidance of a computer program the hats swerve in formation, gyrating and dashing to the accompaniment of Wagner's Ride of the Valkyries in a surreal theatrical homage to the helicopter attack scene from the film Apocalypse Now.

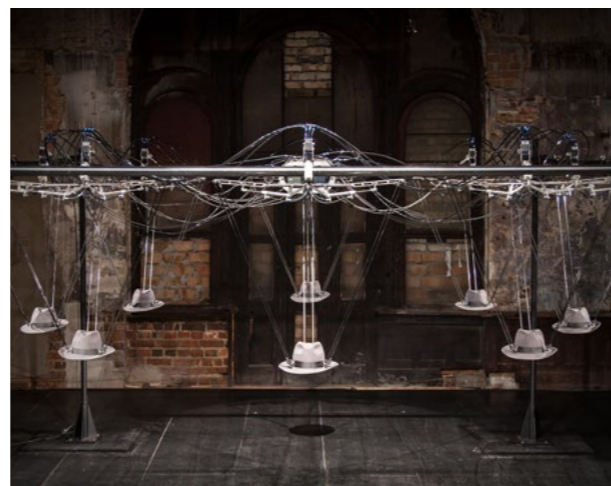


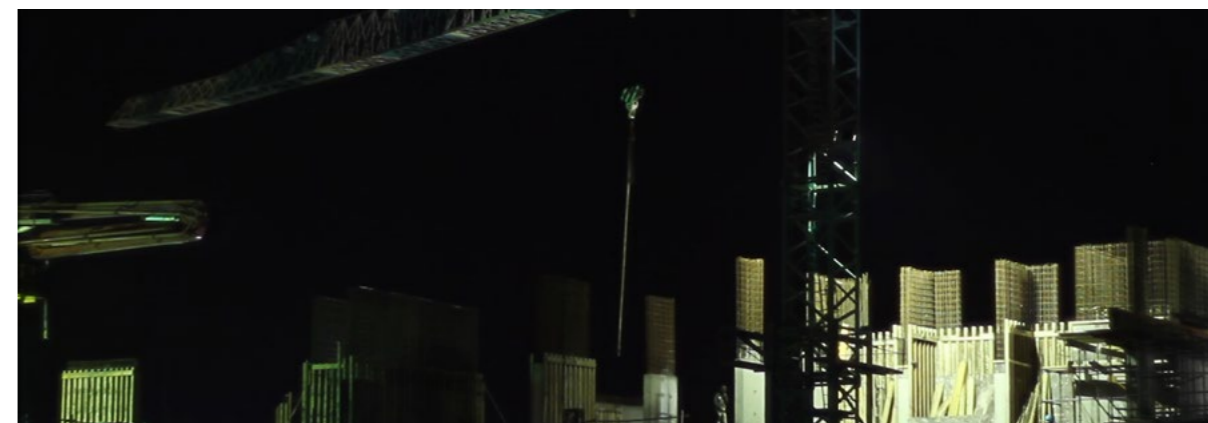
Photo: Medial Mirage / Matthias Möller

pixels+fibre: Myrto Angelouli & Fiona Gavino *(My) Space I* Austrália | Australia

“(My) Space I” sugere uma dimensão de tempo e espaço alternativa, usando um vídeo com time lapses e lugares públicos como o espaço performático. Os artistas criam seu próprio espaço público livre cheio de uma dignidade frágil que resulta em uma zona de comunicação alternativa. “(My) Space I” suggests an alternative time-space dimension using time lapse video and public locations as the performative space. The artists create their own free public space filled with a fragile dignity that results in an alternative communication zone.



Photo: Elliot Welsford



Przemek Wegrzyn *Lullaby* Polônia | Poland

O prédio em construção expõe seu esqueleto de aço na escuridão, e nós enxergamos os trabalhadores. Na voz de Maria Callas, o prédio, decorado com luzes coloridas, parece um palco lindamente projetado. Os movimentos dos trabalhadores completam a cuidadosa mise-en-scène. The building under construction exposes its steel skeleton in the dark, and we see the workers in it. On Maria Callas' voice, the building decorated with colorful lights seems like a beautifully designed stage. The workers' movements complete the careful mise-en-scène as the performers.



Przemek Wegrzyn *Home Movie* Polônia | Poland

Nesta obra, usei uma filmagem silenciosa do meu filho chorando como a imagem de uma voz perdida. Quadros, como espectrogramas, foram convertidos para som num método similar à televisão de varredura lenta usada no início da exploração espacial. A voz perdida é recuperada da imagem; a imagem da ambivalência de meus sentimentos em relação ao seu nascimento. In this work I used a silent footage of my crying son as the image of a lost voice. Frames, as spectrograms, were converted to sound in a method similar to slow-scan television used in early space exploration. Lost voice is retrieved from image, the image of ambivalence of my feelings regarding his birth.

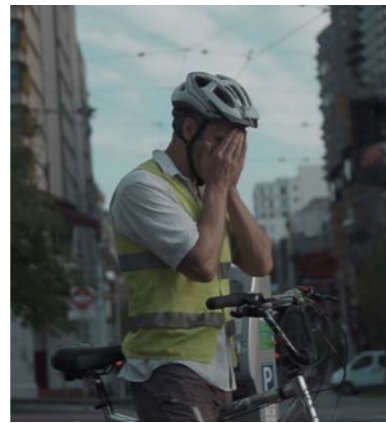
Przemek Wegrzyn *Security Measures* Polônia | Poland

Um vídeo inspirado nas mensagens de aviso que recebi por engano da Embaixada dos EUA a respeito de problemas exagerados de segurança para cidadãos americanos residentes na Polônia. A obra justapõe mensagens de segurança nacional com imagens insípidas de cruzamentos na fronteira em paisagens isoladas para um efeito surreal. A video inspired by the US Embassy warning messages I received in error, regarding exaggerated security problems for American citizens residing in Poland. The work juxtaposes messages of national safety with dull images of border crossings in isolated landscapes for a surreal effect.



Shaun Wilson *Uber Memoria XIX* - Part VII Austrália | Australia

A terceira de cinco peças de videoarte para o filme de longa-metragem 'Indigo Rising' (2016). Atores e amigos imitam poses de personagens encontrados em pinturas medievais germânicas de 800 anos, as quais desempenham uma 'memória' das obras originais. **The third of x5 companion video art pieces to the feature film 'Indigo Rising' (2016). Actors and friends mimic poses of characters found in 800 year old German medieval paintings which play out a 'memory' of the original artworks.**



Silvia De Gennaro *Travel* *Notebooks: Venice, Italy* Itália | Italy

Utilizando detalhes de fotoreportagem, esta obra tenta devolver não apenas as impressões e influências vividas, mas também os pontos de vista do olho do viajante, que agora foca em uma área específica, depois em outra, simultaneamente aproximando e afastando a vista de modo que a perspectiva não se dá por regras científicas, mas pela emoção que se sente durante a observação e o descobrimento. **Using details from photo reportage, this work tries to give back not only lived impressions and influences, but also the points of view of the traveler's eye, who now focuses on a particular, now on another one, zooming in and zooming out simultaneously, in a way where perspective is not given by scientific rules, but by emotion felt while observing and discovering.**

Silvia De Gennaro *Travel Notebooks: Barcelona, Spain* Itália | Italy

"Barcelona" é um grande teatro. Como cenário, edifícios com curvas bizarras se movem junto com as nuvens num fundo azul. Torres futurísticas e pináculos de areia úmida escorregam das mãos e brigam pelo topo do céu. Enquanto o mar e as ruas seguem o ritmo da vida, todos se sentem como atores de um dia especial. **"Barcelona" is a big theatre. On the backdrop, buildings made with bizarre curves move together with the clouds in a bright blue. Futuristic towers and spires of wet sand slid off the hands, contending for the top of the sky. While the sea and the streets beat the life rhythm, everyone feels as an actor of a special day.**



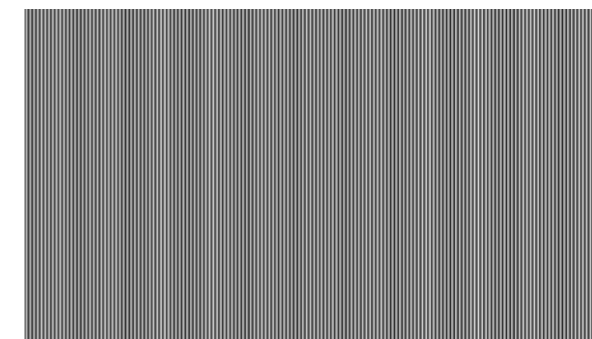
Stuart Pound *Coming & Going* Inglaterra | England

Uma sequência de cenas tiradas do filme A Few Dollars More, de Sergio Leone, foi reeditada para mover o tempo gravado simultaneamente para frente e para trás. No meio de cada quadro, o deslocamento de imagens converte e exhibe a natureza animada do filme. **A sequence of shots taken from Sergio Leone's film A Few Dollars More are re-edited to move recorded time forwards and backwards simultaneously. At the mid-point of each shot, the image displacement converges and shows the animated nature of film.**



Stuart Pound *Six Portraits of Clara Schumann* Inglaterra | England

"Six Portraits of Clara Schumann" envolve talvez o mais antigo múltiplo que conhecemos. **"Six Portraits of Clara Schumann" involves perhaps the oldest multiple we know.**



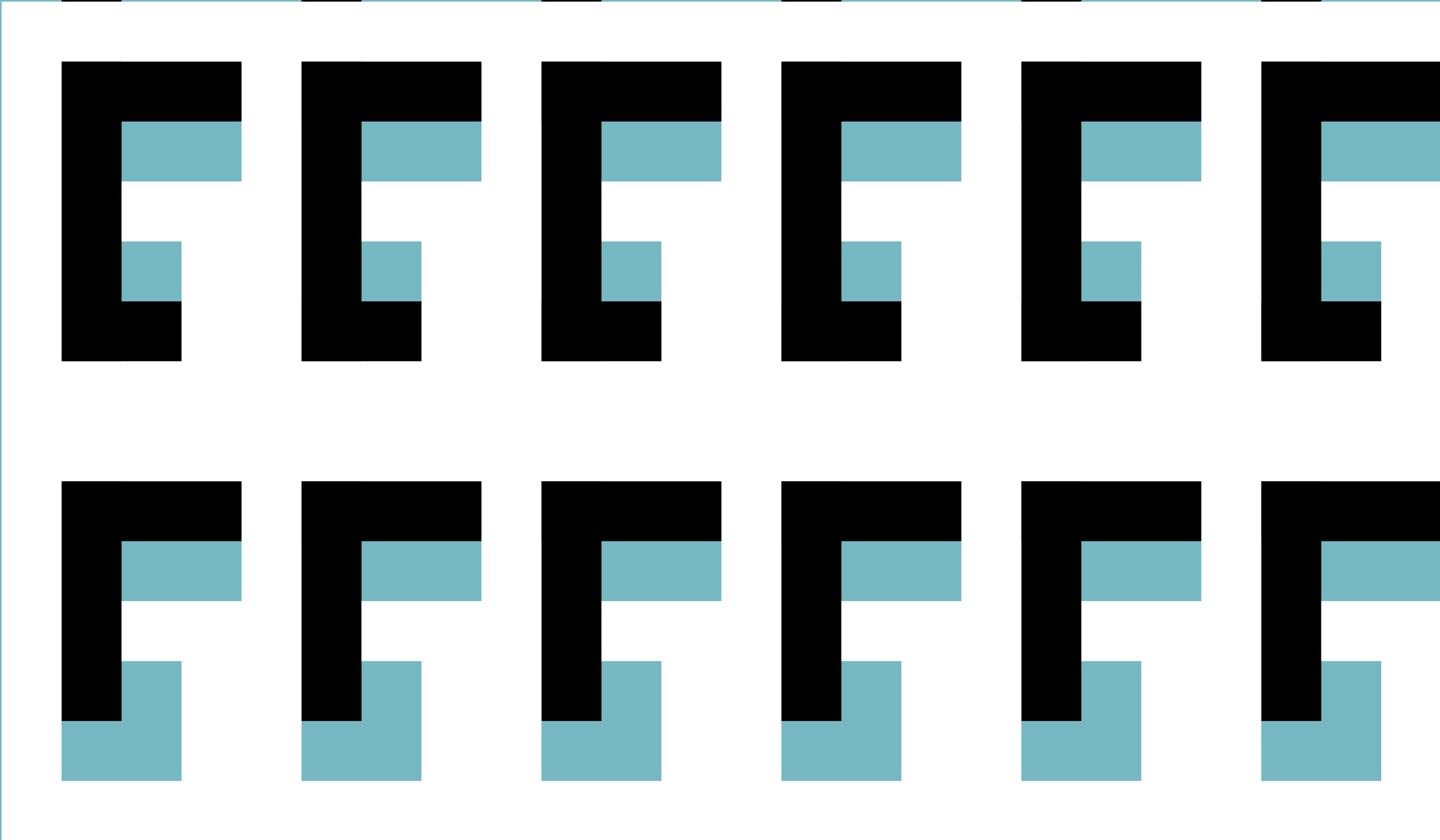
Stuart Pound *Song Lines* Inglaterra | England

O som de aplausos e as vozes de duas meninas africanas orquestram a densidade de linhas pretas verticais. **The sound of clapping hands and the voices of two African girls orchestrate the thickness of vertical black lines.**

Vera Sebert *Panorama Panic* *Botany* Alemanha | Germany

Este filme experimental coloca a questão de uma fronteira entre o natural e o artificial. Ciente da transfiguração do impulso visual, ele inspira que se faça o invisível acessível através de outros sentidos. **This experimental film poses the question for a border between natural and artificial. In awareness of transfiguring the visual impulse, it inspires to make the unseen accessible through other sensory perception.**





FILE GIF 2016 - padrões

GIF como paradoxo do tempo: entre a efemeridade e a permanência

Padrões são repetições que se dão no tempo. Não existe a constatação de um padrão sem que haja o elemento temporal que torna possível a percepção de algo que se repete. O tempo, por sua vez, é inapreensível. Desenvolvemos estratégias para percebê-lo, demarcando segundos, minutos, horas e anos. Achemos que podemos preservá-lo de alguma forma, como quando usamos a fotografia para lembrar um momento que já foi. Mas a realidade é que o tempo nos escapa a todo momento, a cada respiração.

A percepção do tempo tem sido problematizada por muitos teóricos que estudam o impacto das invenções técnicas e tecnológicas na nossa vida cotidiana desde o final do século XIX com a Revolução Industrial. Com o advento da telefonia e das transmissões televisivas, a troca de informações passa a ocorrer “ao vivo”. Se antes demorávamos dias, semanas ou meses até recebermos uma informação, agora, com a internet e os dispositivos móveis, essa informação se torna disponível quase ao mesmo tempo em que é produzida para locais geograficamente distantes. O tempo e até mesmo o espaço se tornam ubíquos.

As GIFs são um fenômeno típico das redes online ubíquas do início do século XXI. Inventadas no final dos anos 1980, elas eram uma forma de produzir, transmitir e armazenar imagens em baixa resolução compatível com a tecnologia da época. Hoje esse objetivo se diluiu, e elas representam a disseminação de padrões que, justamente por sua abrangência, comunicam grande parte dos usuários da web, tornando-se memes, fenômenos culturais cujas informações são propagadas pela internet com grande repercussão, “viralizando-se”. Tão logo são produzidos e disseminados, esses memes se perdem, pois têm caráter efêmero, mas não deixam de existir. Deste modo, assim como os memes, podemos dizer que as GIFs são paradoxais. Efêmeras e permanentes, ou seja, relativas a padrões, portanto a algo que se constitui no tempo, mesmo que esse tempo seja breve e ubíquo.

As GIFs e os memes são geralmente produzidos por anônimos, mas, cada vez mais, há artistas que escolhem esse meio para desenvolver sua poética. Nesta edição do FILE, apresentamos uma seleção de mais de 40 propostas que enfatizam a própria estrutura do meio, ao abordarem padrões, enfatizando-os ou os rompendo-os, sejam eles comportamentais (individuais e sociais) ou formais.

O destaque da exposição é “Dust Loops”, de Sumit Sijher. Como o nome sugere, a GIF contém pontos que se movimentam ao longo do quadro como partículas de poeira. Os movimentos parecem caóticos e aleatórios, mas a sequência possui apenas 20 quadros que se repetem em 2 segundos. Isso torna curioso o fato de não conseguirmos acompanhar a trajetória completa de uma partícula ao longo desses 2 segundos, nem ao longo de 10 ou 60. Segundo o artista, meia hora seria necessária para isso. Essa GIF vem de encontro à proposta desta exposição, pois o tempo aqui é fundamental para a sua compreensão. É uma maneira de expandir a própria noção de GIF, cuja visualização geralmente é brevíssima, bem como suas possibilidades criativas.

A produção de Sijher, assim como a todos os artistas desta mostra, pode ser encontrada online, espalhada pela internet em diversos sites e plataformas de compartilhamento. Elas representam parte da diversidade das GIFs produzidas nos últimos anos, as quais resultam de diversos processos criativos com algoritmos, fotografias, desenhos e animações, mas que tem em comum a repetição que ocorre nas redes físicas e também online.

Fernanda Albuquerque de Almeida
Curadora do FILE GIF 2016

FILE GIF 2016 - patterns

GIF as time paradox: between transience and permanence

Patterns are repetitions that occur in time. There is no realization of a pattern without the temporal element that makes possible the perception of something that repeats. Time, on the other hand, is unfathomable. We develop strategies to perceive it, demarcating seconds, minutes, hours and years. We think we can preserve it somehow, such as when we use photography to recall a moment that is gone. However, the reality is that time escapes us all the time, at every breath.

The perception of time has been problematized by many theorists that study the impact of technical and technological inventions in our everyday life since the end of the 19th century with the Industrial Revolution. With the advent of the telephone and television broadcasts, the exchange of information starts taking place “live”. If before we would take days, weeks or months to receive some information, now, with internet and mobile devices, this information becomes available almost at the same time that it is produced for geographically distant locations. Time and even space become ubiquitous.

GIFs are a typical phenomenon of the ubiquitous online networks in the early 21st century. Invented in the late 1980s, they were a way to produce, transmit and store images in low resolution compatible with the technology of the time. Today, this objective was diluted and they represent the dissemination of patterns that, precisely because of its scope, communicate with much of the web users, becoming memes, cultural phenomena whose information is propagated through the internet with great impact, viralizing. As soon as they are produced and disseminated, these memes are lost because of their ephemeral nature, but do not cease to exist. Thus, like memes, we can say that GIFs are paradoxical. Ephemeral and permanent, that is, related to patterns, therefore, to something that is formed on time, even if that time is short and ubiquitous.

GIFs and memes are generally produced by anonymous, but, increasingly, there are artists that choose this way to develop their poetic. In this edition of FILE, we present a selection of more than 40 proposals that emphasize the own medium structure addressing patterns, emphasizing or breaking them, whether they are behavioral (individual and social) or formal.

The highlight of the exhibition is “Dust Loops”, by Sumit Sijher. As the name suggests, the GIF contains points that move along the frame as dust particles. The movements seem chaotic and random, but the sequence has only 20 frames that repeat in 2 seconds. This makes curious the fact that we cannot follow the complete trajectory of a particle over these 2 seconds, not even over 10 or 60. According to the artist, we would need half an hour for this. This GIF meets the proposal of this exhibition, for time here is fundamental for its comprehension. It is a way to expand the notion of GIF, whose visualization usually is very brief, as well as its creative possibilities.

The production of Sijher and of all the other artists in the exhibition can be found online, spread through the internet in several sharing websites and platforms. They represent part of the diversity of GIFs produced in recent years, which result from different creative processes with algorithms, photographs, drawings and animations, but have in common the repetition that occurs in the physical and online networks.

Fernanda Albuquerque de Almeida
FILE GIF 2016 Curator

GIF

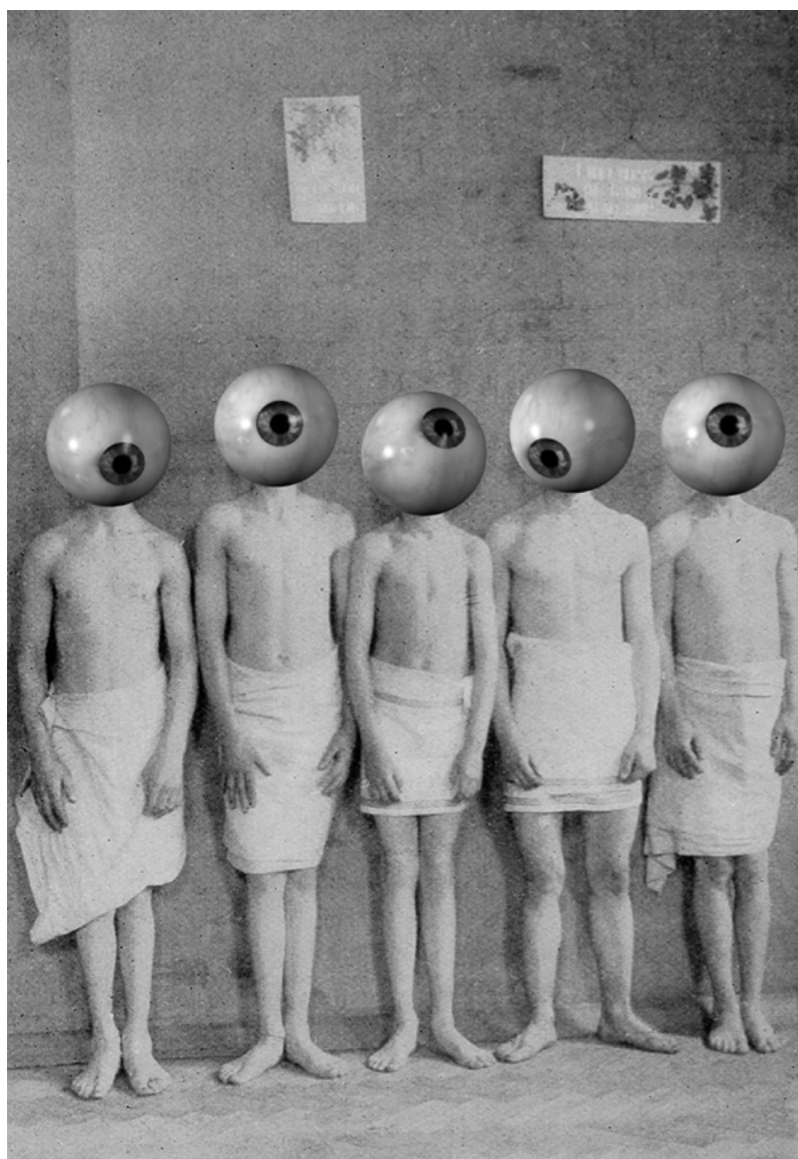
Bill Domonkos *Grapevine* Estados Unidos | United States

Foto: Young Woman Posed, de Fitz W. Guerin, c. 1902 (The Library of Congress). Uma combinação de imagens de arquivo e animação 3D. Photo: Young Woman Posed by Fitz W. Guerin, c. 1902 (The Library of Congress). A combination of archive imagery and 3D animation.



Bill Domonkos *Open 24 Hours* Estados Unidos | United States

Imagem: Seated Portrait of a Man (Costică Acsinte Archive). Uma combinação de imagens de arquivo, animação 3D e efeitos especiais. Image: Seated Portrait of a Man (Costică Acsinte Archive). A combination of archive imagery, 3D animation and special effects.

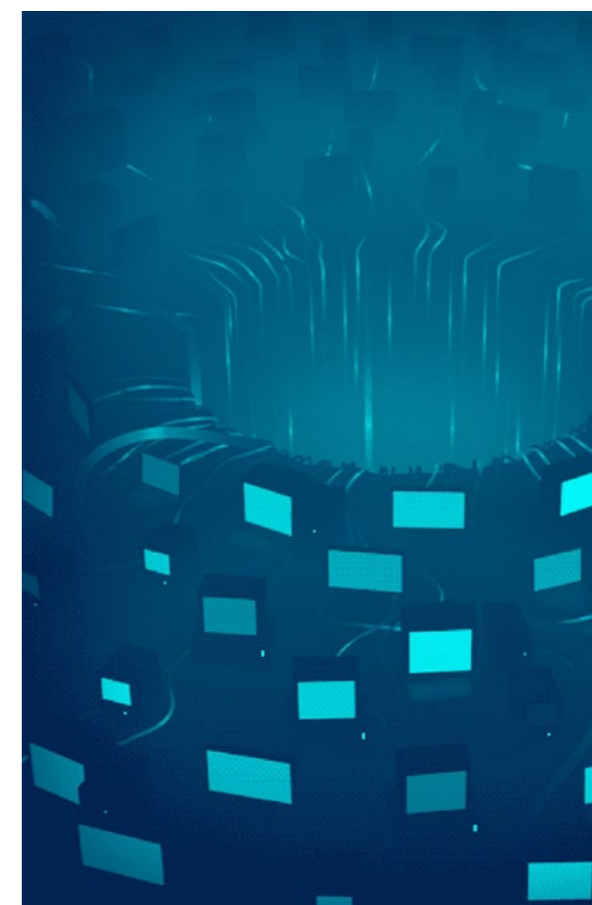


Bill Domonkos *Personality & Crime* Estados Unidos | United States

Imagem: The Internet Archive Book Images, da página 298 de Educação, Personalidade & Crime – 1908. Uma combinação de imagens de arquivo e animação 3D. **Image: The Internet Archive Book Images, from page 298 of “Education, Personality & Crime”, 1908. A combination of archive imagery and 3D animation.**

Carl Burton *Well* Estados Unidos | United States

“Well” foi o resultado de considerar a tecnologia movida à eletricidade como sendo movida por uma força primordial. **“Well” was the result of considering electricity-driven technology as being driven by a primal force.**



Carolina Costa *Hypnotist Yamamoto* Brasil | Brazil

Escolhi a foto icônica da marca do estilista japonês Yohji Yamamoto e misturei com um autorretrato em vídeo. O misticismo da espiral em movimento sugere a ascensão espiritual, o infinito e a sobreposição do tempo. No entanto, a hipnose da nova era é uma “egotrip” repetitiva resumida nas redes sociais através de selfies e de perfis “overachievers”. **I chose the iconic picture of Japanese stylist Yohji Yamamoto’s brand and mixed it with a self portrait in video. The moving spiral’s mysticism suggests spiritual ascension, the infinite and time overlapping. However, the new age’s hypnosis is a repetitive “egotrip” summarized in the social networks through selfies and overachiever profiles.**

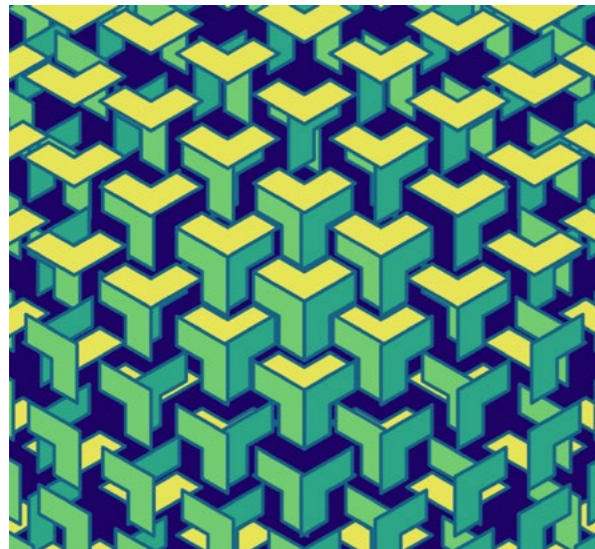


Cal Dean *Minimal GIFs* Austrália | Australia

Essas animações em GIF são fundamentalmente experimentos em código e explorações na natureza da beleza. Eu quis criar algo bonito a partir de restrições aparentemente rígidas de cor, de forma, dos meios de publicação e da minha própria habilidade. As GIFs parecem simples, mas o processo foi um intenso exercício de experimentação, exclusão e recriação. **These GIF animations are fundamentally experiments in code and explorations in the nature of beauty. I wanted to create something beautiful out of seemingly rigid constraints of color, shape, the publishing medium, and my own skill. The GIF animations look simple but the process was an intense exercise of experimentation, deletion and recreation.**

Clayton Shonkwiler
Coalesce, Come Along, Derange, Epicenter & Reinvention **Estados Unidos | United States**

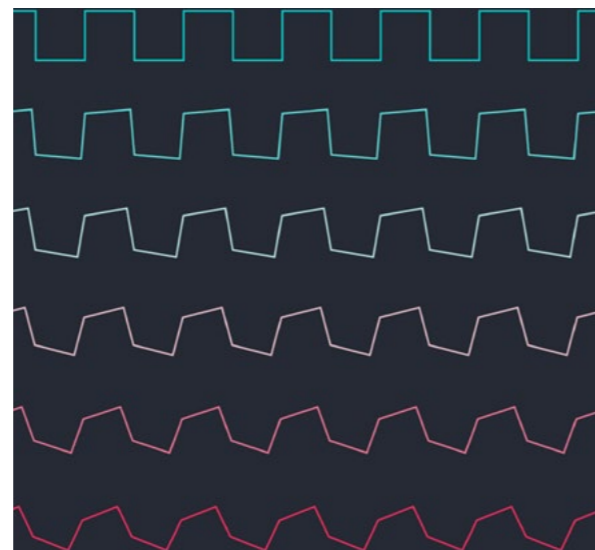
A simetria é ao mesmo tempo frágil e resiliente.
 Symmetry is both fragile and resilient.



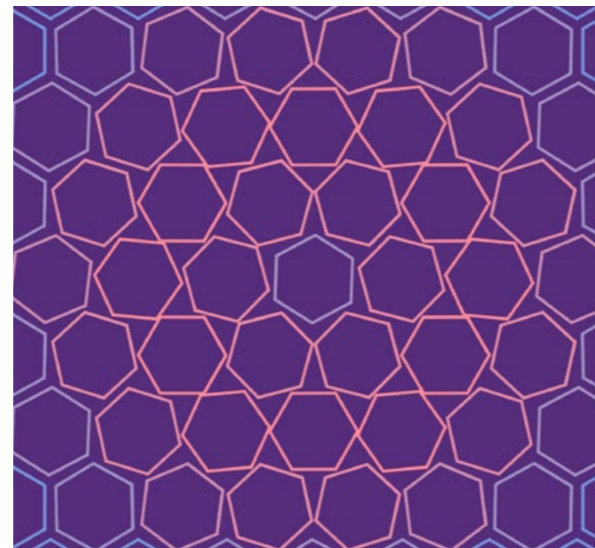
Coalesce



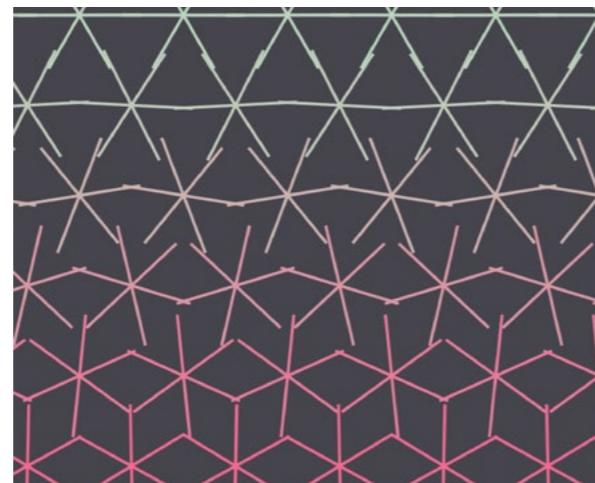
Derange



Come Along



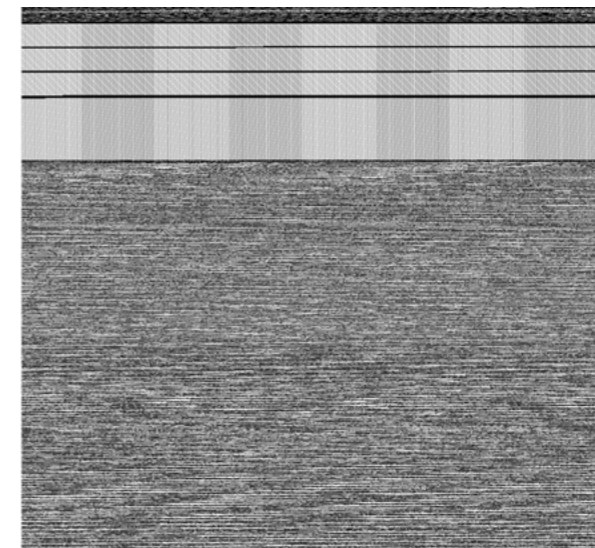
Epicenter



Reinvention

Cleber Gazana *Read Error: Black-Grey-White* **Brasil | Brazil**

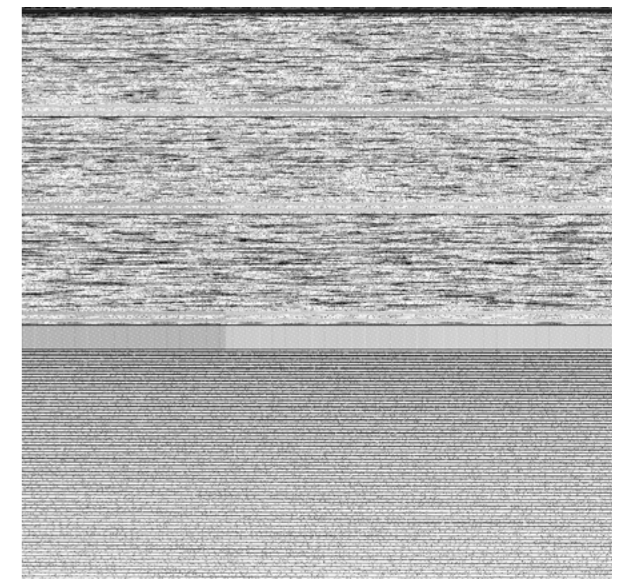
O trabalho foca na potencialidade de explorar o erro como possibilidade estética. São resultados visuais de erros de codificação e decodificação de dados digitais com o uso do computador. **The work focuses on exploring the potential of error as aesthetic possibility. They are visual results of coding and decoding errors of digital data with computer use.**



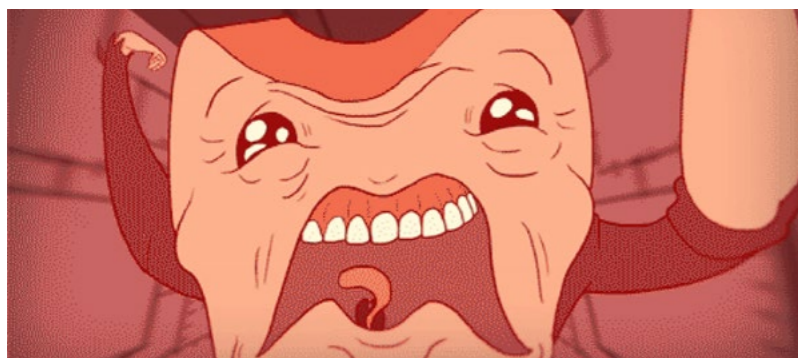
Grey



Black

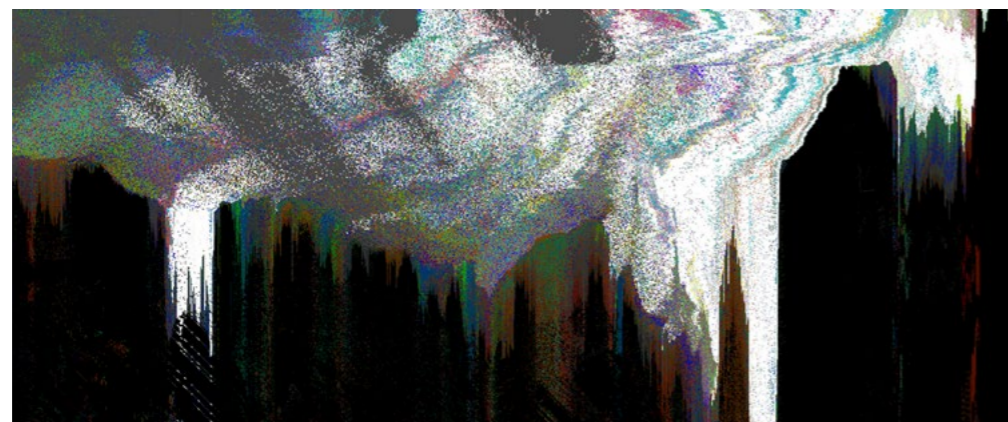


White



Cody Walzel *Breadheads* Estados Unidos | United States

Esta GIF faz parte de um projeto maior, meu curta-metragem de animação, "Breadheads". "Breadheads" é o meu trabalho de conclusão de curso para o Pratt Institute. O filme completo está disponível no meu Vimeo: vimeo.com/64182445. This GIF is a part of a larger project, my animated short film, "Breadheads". "Breadheads" is my graduation project for Pratt Institute. The full film is available on my Vimeo: vimeo.com/64182445.



Dora Bartilotti *_cascade* México | Mexico

Esta obra é a consumação de um conceito que se resume a duas possibilidades visuais paradoxais: de um lado, o fluxo contínuo que converge em outra forma; de outro lado, a ilusão escultural estática que esse fluxo contínuo forma em nossa percepção, igual a uma cachoeira. This piece is the consummation of a concept that comes down to two paradoxical visual possibilities: From one hand, the continuous flow that converges in another form and, from the other hand, the static sculptural illusion that this continuous flows gives to our perception, just like a waterfall.

Eleonora Roaro *Achilles used to love Mrs. Turtle, endlessly* Itália | Italy

Na sequência em loop "Achilles used to love Mrs. Turtle, endlessly", o paradoxo de Zenão vira uma metáfora para o desejo e o amor humanos. In the loop sequence "Achilles used to love Mrs. Turtle, endlessly" Zenone's paradox becomes a metaphor for human desire and love.



George RedHawk *Meat Meier, Pierre Alain D. & Thomazs Allen Kopera* Estados Unidos | United States

George RedHawk é um artista americano portador de deficiência visual/legalmente cego estabelecido na França, que se especializou em criar um estilo único de arte gráfica em movimento feita a partir de fotos estáticas tiradas por outros artistas. George RedHawk is a visually impaired/legally blind American artist based in France who specializes in creating a unique style of graphic motion art from existing static photos by other artists.



Meat Meier



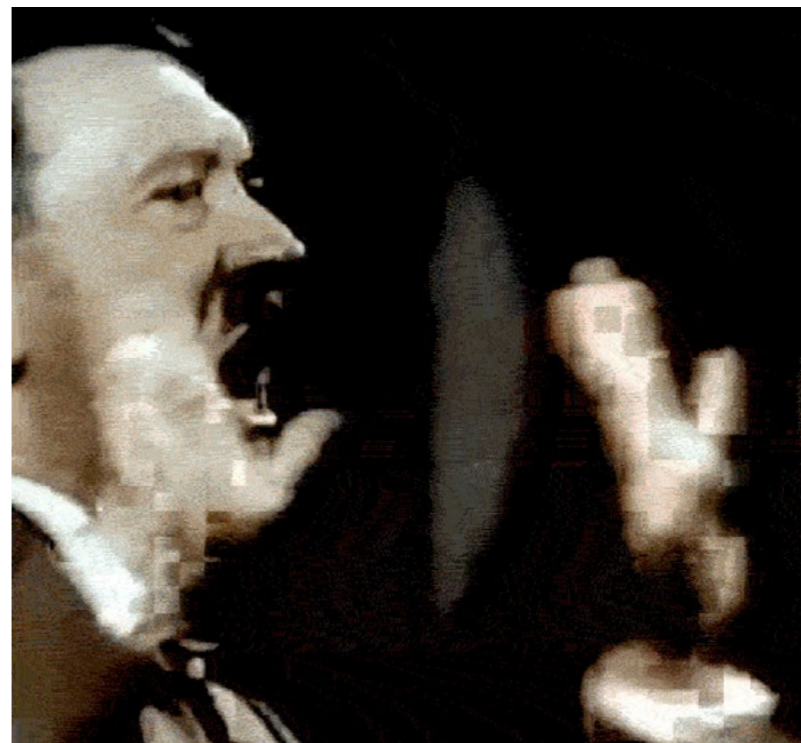
Pierre Alain D.



Thomazs Allen Kopera



INSA *The Loading Series*
Inglaterra | England



Leche de Mipalo *fiends*
Porto Rico | Puerto Rico

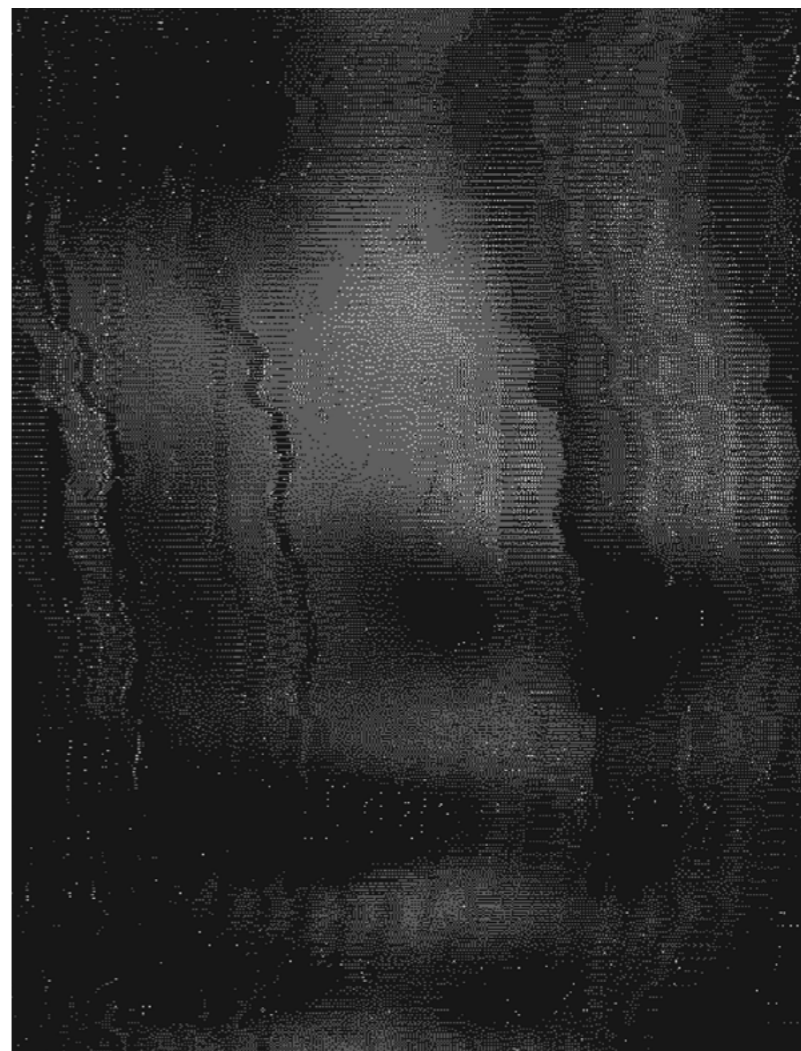


Jacky Ke Jiang *Timecard Time*
Estados Unidos | United States

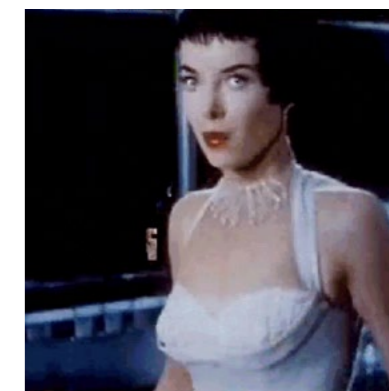
#CartãodoTempo #Disney #3d #amizade #amigo #personagens #autokite #cgcgcgcg #LOOP #GIFreminder #telefonecelular #smartphone #mobile #jogos mobile #animação #salto #swipe #brincadeiradiadepagamento #grupo #time #Timecard #Disney #3d #friendship #friend #characters #autokite #cgcgcgcg #LOOP #GIFreminder #cellphone #smartphone #mobile #games mobile #animation #jump #swipe #playpayday #group #team

Kevin Welsh *Holding for Life*
Estados Unidos | United States

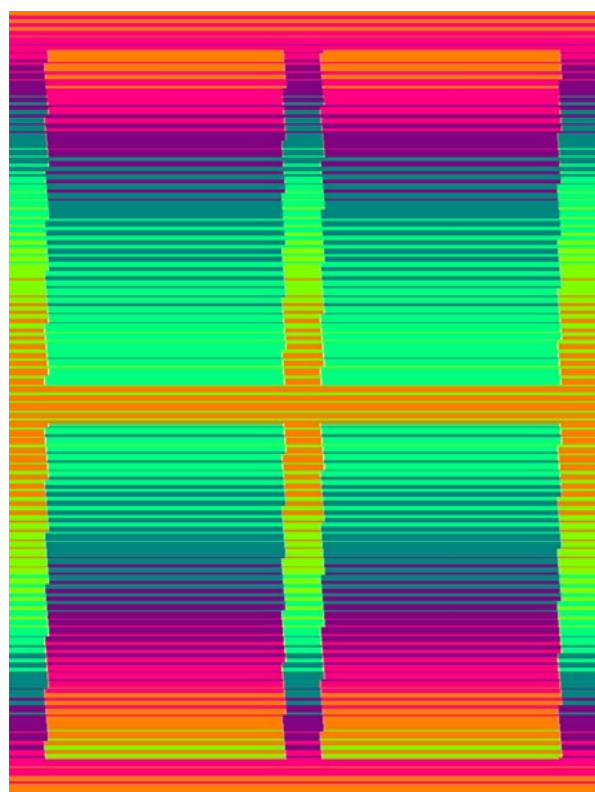
Para encontrar entendimento na ilusão, figuras ambíguas despidas de identidade são colocadas em uma variedade de ambientes. Padrões de repetição são usados para reafirmar a instabilidade perceptual que encaramos. Minha série abre uma discussão para as realidades falsas que encaramos regularmente e os paraísos que aspiramos encontrar. **In order to find understanding in delusion, ambiguous figures stripped of their identity are placed in a variety of environments. Repeat patterns are used to reaffirm the perceptual instability we face. My series open a discussion to the false realities we face regularly and the paradises we strive to find.**



Leche de Mipalo *the-truth-is-ordinary:*
VHS Porto Rico | Puerto Rico



Leche de Mipalo *thereur*
Porto Rico | Puerto Rico



Nicolas Sassoon *Window* Canadá | Canada

O trabalho de Nicolas Sassoon utiliza vários processos computacionais para trazer visões fantásticas de arquiteturas, paisagens e ambientes domésticos. Ele também materializa sua atuação na web na forma de esculturas, impressões, tecidos e instalações site-specific. Seu trabalho frequentemente explora as dimensões contemplativas e projetivas do digital, e também como um espaço gerado por computador pode ser inscrito dentro do reino físico. **The work of Nicolas Sassoon makes use of various computer-based processes to render fantastical visions of architectures, landscapes and domestic environments. He also materializes his web-based practice into sculptures, prints, textiles and site-specific installations. His work often explores the contemplative and projective dimensions of the digital, as well as how computer-generated space can be inscribed within the physical realm.**



Samantha Harvey *Deconstruct* Reino Unido | United Kingdom

Desconstruindo os interiores da Central Saint Martins, Londres. **Deconstructing the interiors of Central Saint Martins, London.**

Siyu Mao *Nothing but Nonsense* Alemanha | Germany

Internet, o maior projeto voluntário na história da humanidade, oferece uma plataforma para este caos virtual com mais de tudo: mais histórias, mais ideias, mais amadores, mais especialistas, mais mentiras, mais verdade, mais pornografia, mais amor... Tal coletivismo permanente criou um equilíbrio delicado que dá sentido ao nonsense. **Internet, the largest voluntary project in the history of humanity, provides a platform for this visual chaos with more of all, more stories, more ideas, more amateur, more experts, more lies, more truth, more porn, more love... Such permanent collectivism created a delicate equilibrium that makes sense of nonsense.**



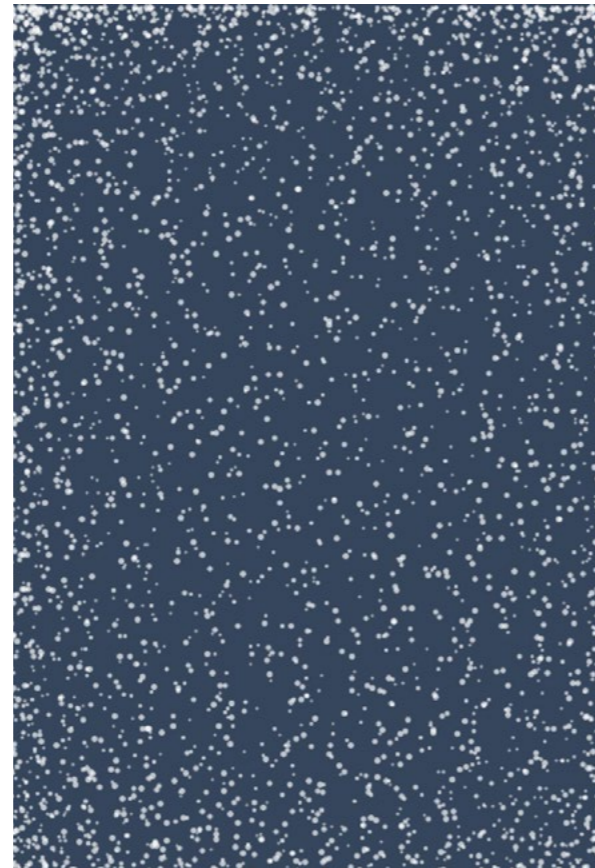
Stephen Vuillemin *The New-York Times* França | France

O uso original do formato GIF por Stephen mistura ilustração, quadrinhos e animação. Esta GIF em particular foi encomendada pela diretora de arte Aviva Michaelov, do The New York Times, para ilustrar um artigo a respeito da velocidade em banda larga nos EUA. Houve um intervalo de uma semana entre a ideia e a entrega final. Esta é também a GIF de maior sucesso do artista no tumblr. **Stephen's original use of the GIF format mixes illustration, comics and animation. This particular GIF was ordered by the art director Aviva Michaelov for The New York Times, to illustrate an article about broadband speed in the USA. It was about 1 week turnover between pitching the idea to final delivery. It is also the artist's most successful GIF on tumblr.**



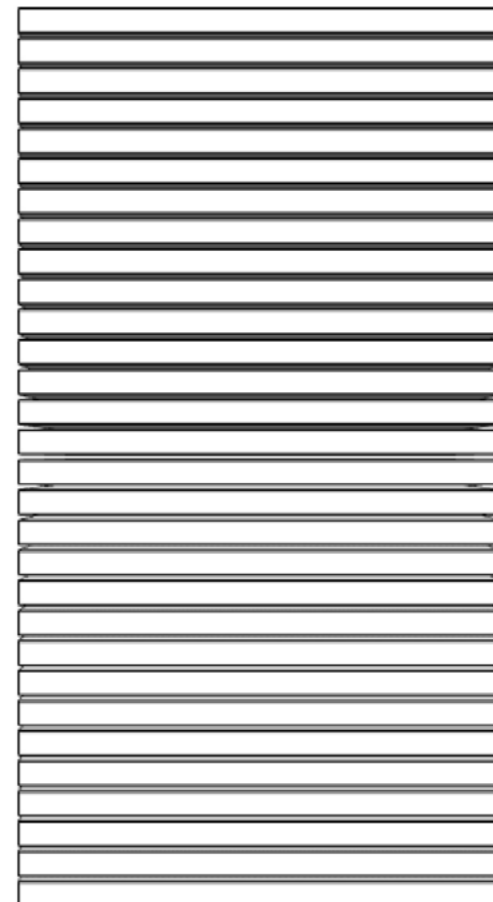
Sumit Sijher *Dust* *Loops* Estados Unidos | United States

O movimento aparentemente aleatório e caótico de 5 mil partículas é capturado em apenas 20 quadros que se repetem em um loop simples de 2 segundos, mas resulta em um movimento que parece ser muito mais longo. Quando se segue o movimento de uma única partícula, ela demora 30 minutos para voltar à posição inicial. **The seemingly random and chaotic motion of 5,000 particles are captured in just 20 frames which repeat in a mere 2 second long loop, but results in a much longer apparent motion. If the motion of any single particle is followed it takes about 30 minutes for the particle to return to its original location.**



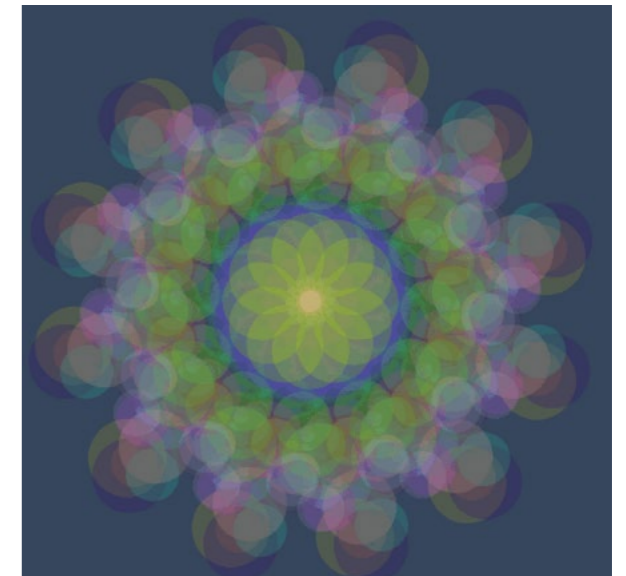
Sumit Sijher *Harmonic* *Twist* Estados Unidos | United States

Uma pilha de blocos gira em velocidades variáveis: em relação ao primeiro bloco na base da pilha, o segundo gira duas vezes mais rápido, o terceiro gira três vezes mais rápido, e assim por diante. O movimento como um todo resulta em momentos de flutuação entre ordem e desordem na estrutura como um todo, conforme ela continua a girar em torno de si mesma. **A stack of blocks spin around at varying speeds: relative to the 1st block at the bottom of the stack, the 2nd block spins twice as fast, the 3rd block spins three times as fast, and so on...** The overall motion results in fluctuating moments of order and disorder in the overall structure as it continuously twists about itself.



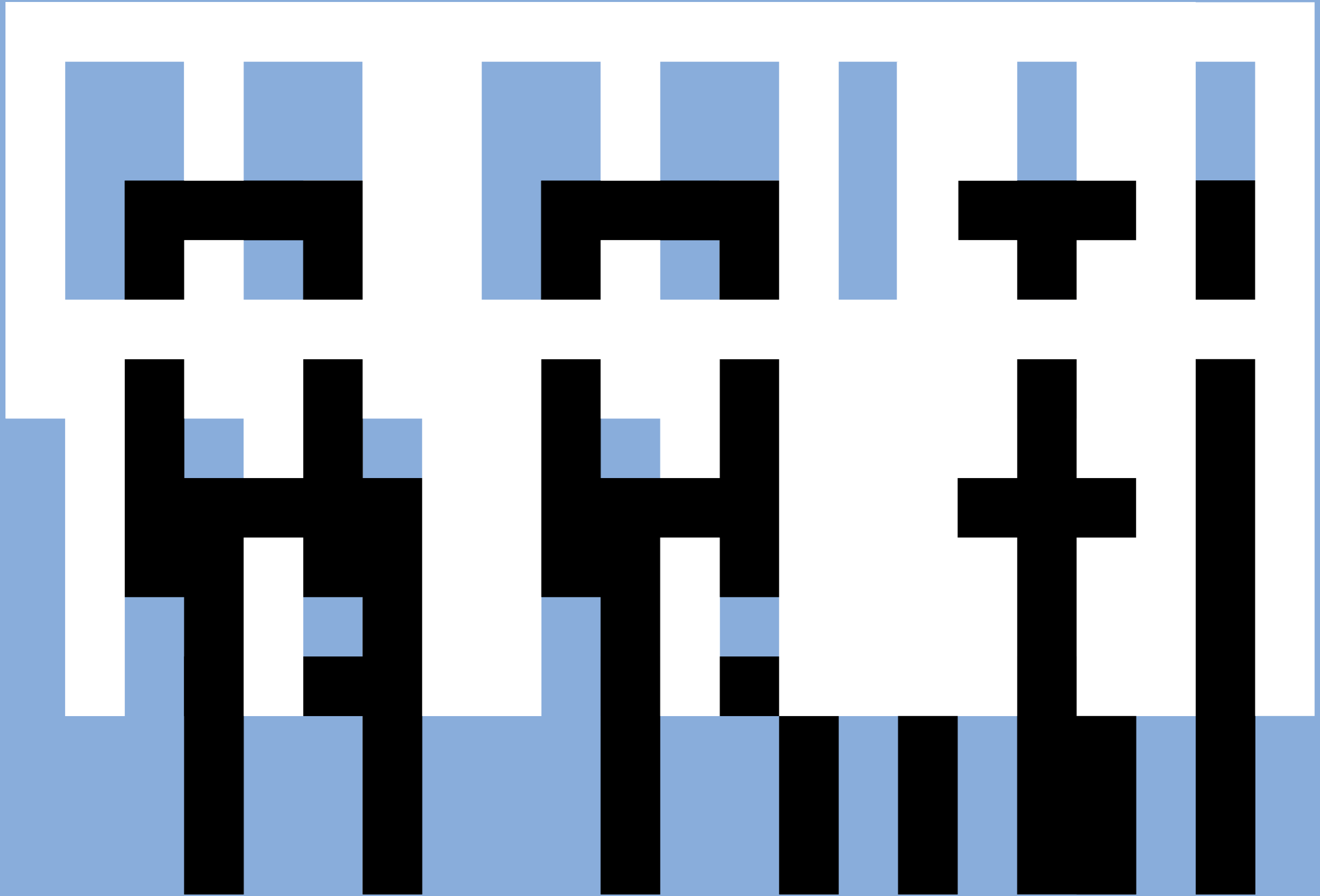
Sumit Sijher *Perpetual* *Bloom* Estados Unidos | United States

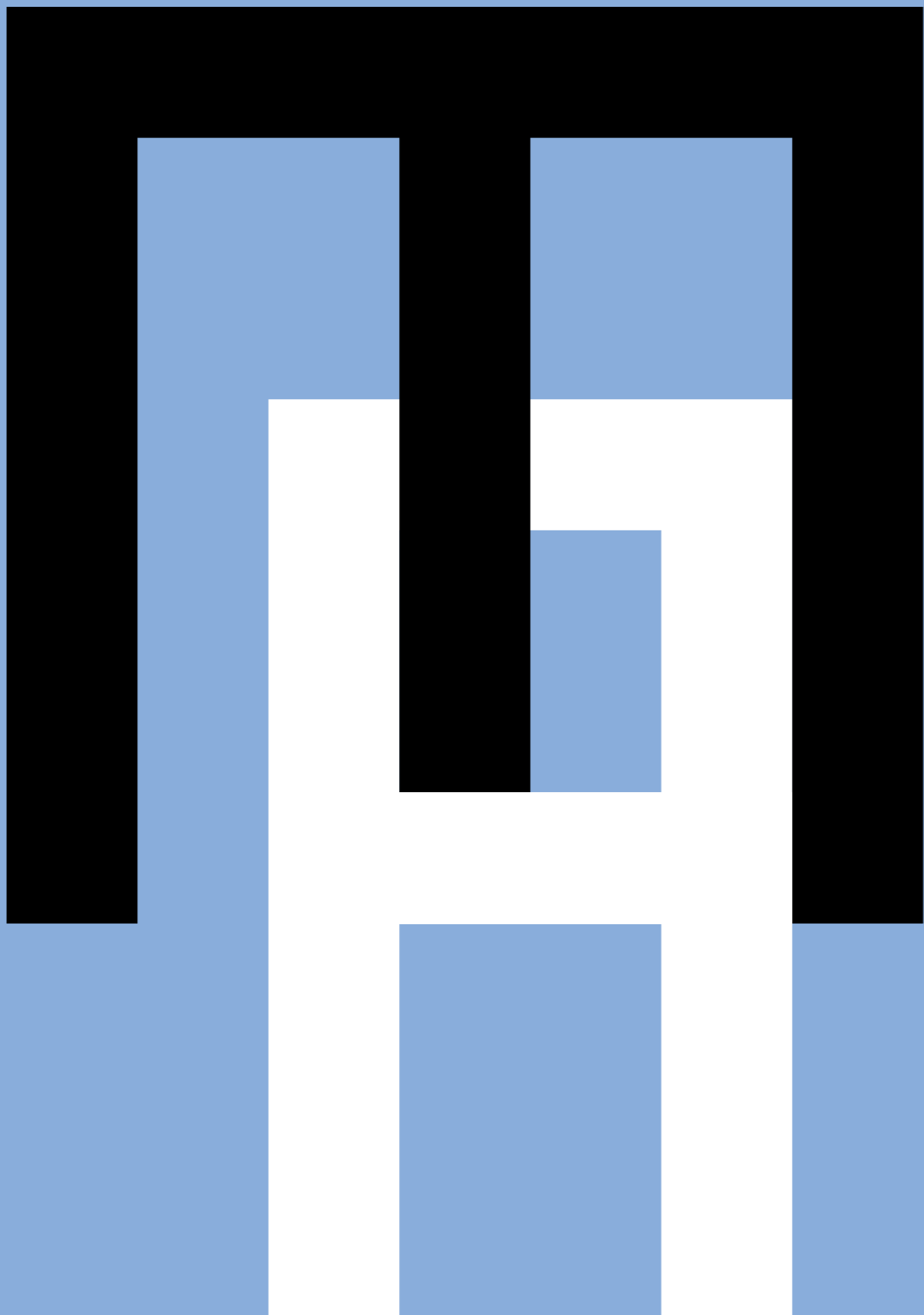
Usando aleatoriedade algorítmica, vários discos coloridos aparecem e somem, de acordo com uma simetria rotacional na ordem de treze, dando a aparência de um tipo de flor em eterno estado de desabrochar. **Using algorithmic randomness, various colored disks fade in and out while conforming to a 13-fold rotational symmetry giving the appearance of a kind of flower in a state of perpetual bloom.**



Sumit Sijher *Zeno's* *Waterfall Phase* Estados Unidos | United States

Uma série de curvas em forma de sinos balança para frente e para trás enquanto é verticalmente justaposta, com seu movimento levemente defasado em relação à camada anterior. A dinâmica resultante revela um movimento vertical aparente nas duas direções; no entanto, como fica evidente com as linhas estáticas horizontais, na verdade nada está se movendo para cima nem para baixo no campo visual. **A series of bell-like curves sway back and forth while being overlaid vertically, and having their motion slightly out of phase from the preceding layer. The resulting dynamics reveal apparent motion in both directions along the vertical; however, as made evident by the static horizontal lines, nothing is actually moving up or down in the visual field.**

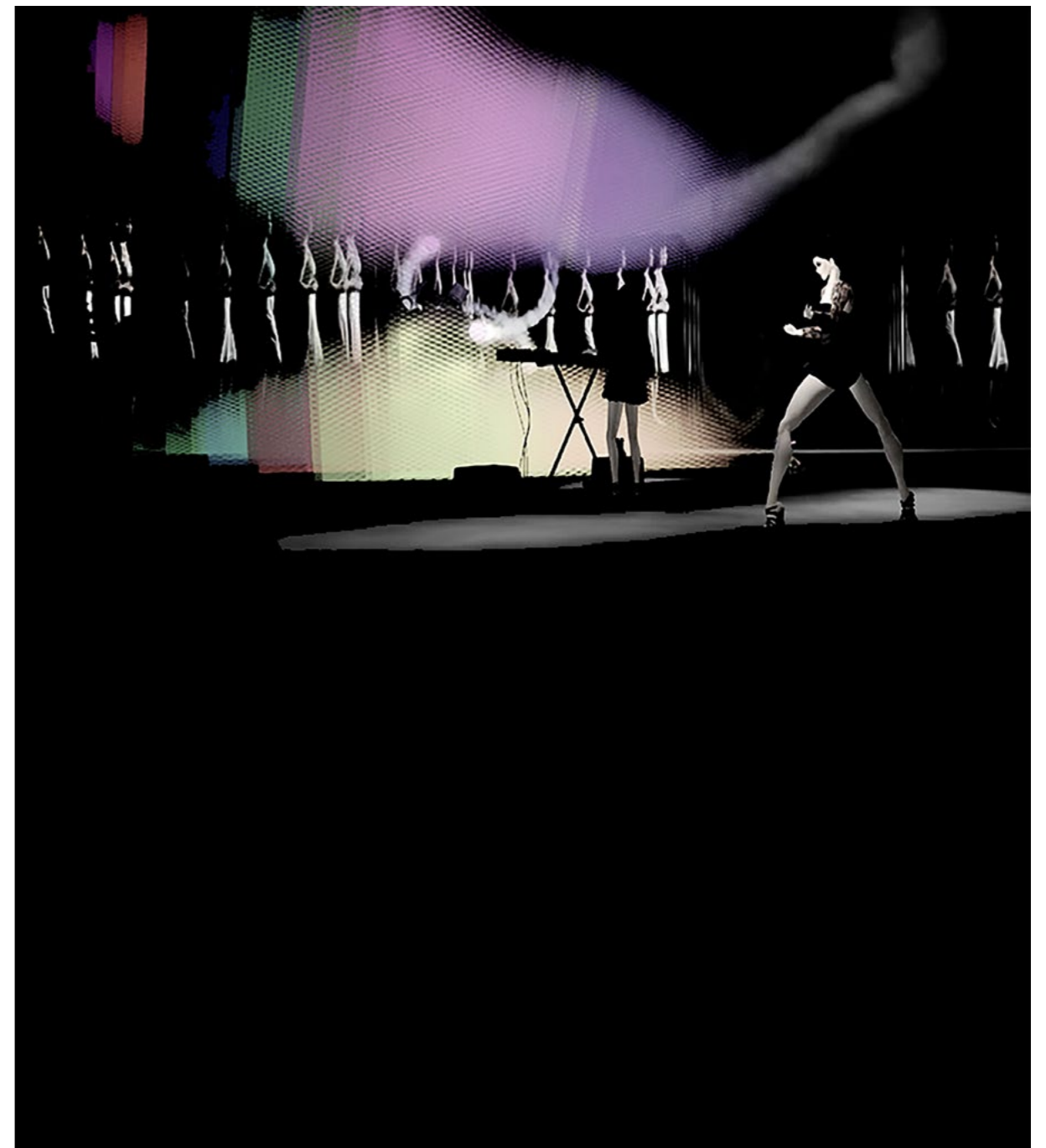




MÍDIA ARTE MEDIA ART

Glasz DeCuir *The Performance that Was Not Allowed* Espanha | Spain

“The Performance that Was Not Allowed” é um machinima baseado na obra de SaveMe Oh, um teste para o memorial de “Nitro Fireguard” e um extraordinário exemplo de arte virtual imersiva. “**The Performance that Was Not Allowed**” is a machinima based on SaveMe Oh’s work, a try out for the Memorial of “Nitro Fireguard” and an outstanding example of immersive virtual art.



group soul *A Full Expression* Canadá | Canada

“A Full Expression” é uma série de doze vídeos. Seis sob o cabeçalho Heaven (Paraíso) e seis sob o cabeçalho Earth (Terra). Esta obra reflete o potencial do pensamento durante o exercício físico, e inclui formas de movimento ancestrais e mais recentes, a flor da vida, o círculo como um espírito e a experiência perfeita. **“A Full Expression” is a series of 12 videos. There are 6 videos under the heading Heaven and 6 videos under the heading Earth. This work reflects the potential of thought during exercise, and includes ancient and recent movement forms, the flower of life, the circle as a spirit, and the perfect experience.**



Prayer Request

Type your prayer into the form below. Click send prayer.

Click the circle if you want to share your prayer.

publish prayer on aprayerforyou.ca

Send Prayer

group soul *A Prayer for You* Canadá | Canada

Escreva um pedido de oração no formulário e clique em “send prayer”. Suas preces serão recebidas e alguém rezará por você. Nenhum pedido é negado. Pode-se pedir uma prece por qualquer coisa, por qualquer um. **Type a prayer request into the form and click “send prayer”. Your prayer will be received and you will be prayed for. No request is denied. A prayer can be requested for anything or anyone.**



group soul *The Record of my Ascension* Canadá | Canada

Melhorias em corpos de luz, sonhos, visões, o despertar do terceiro olho, clarividência, clariaudição, reuniões familiares de luz estelar, abertura e fortalecimento de canais. A questão é: como ajudar os outros ao dividir nossas experiências? Aspectos explorados por vídeo, texto, fotografia, prece, meditação, conexão e criação. **Light body upgrades, dreams, visions, third eye awakening, clair audience, sentience, and voyance, star light family reunions, channel openings and strengthening. The question is, how can I help others by sharing my experiences? Aspects explored by way of video, writing, photography, prayer, meditation, connection, and creation.**

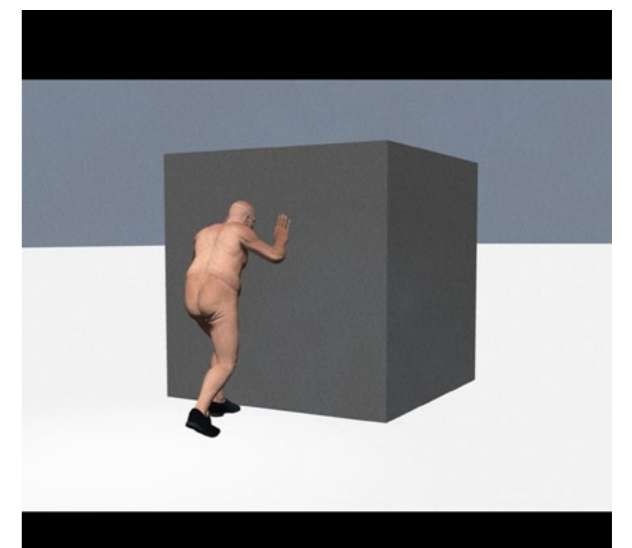
Ioan Cernei *Embroidered Data* Áustria | Austria

“Embroidered Data” é um sistema de linguagem digital de bordado generativo baseado em dados pessoais e em técnicas de artesanato têxtil tradicional do Leste Europeu e Oriente Médio. **“Embroidered Data” is a generative embroidery digital language system based on personal data. It draws upon research into traditional textile craft techniques of Eastern Europe and the near Middle East.**



Ip Yuk-Yiu *S for Sisyphus* Hong Kong

Uma atualização contemporânea e uma reformulação criativa do Mito de Sísifo, de Albert Camus, “S for Sisyphus” é um projeto de videogame experimental que visa explorar ação, significado e intencionalidade humana através de uma experiência animada. **A contemporary update and a creative reworking of Albert Camus’s “The Myth of Sisyphus”, “S for Sisyphus” is an experimental video game project aiming to explore action, meaning, and human intentionality via an animated experience.**



Jean-Michel Rolland *Melting Point* França | France

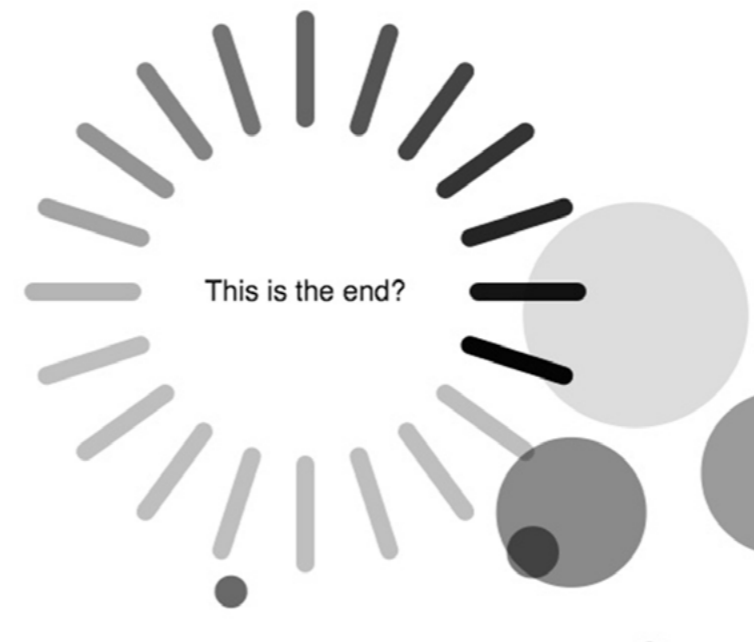
Após uma fase de expansão mundial, a humanidade agora experimenta o começo de uma fase de miscigenação, onde pessoas com cor de pele diferente se encontram e se misturam. Será que, dentro de alguns séculos ou milênios, nós todos teremos a mesma cor? Serão apagadas todas as nossas diferenças culturais e de religião? E essa harmonização vai nos trazer finalmente a paz? **After a worldwide expansion phase, humanity is now experiencing the beginning of a mixing phase where different skin colored people meet and mingle. In a few centuries or in a few millennia, are we all going to be the same color? Will all our differences in culture and religion be erased? Will this harmonization bring us peace at last?**



GOOGLE.COM EMITTED 12638.43 KG OF CO2 SINCE YOU OPENED THIS PAGE

Joana Moll *CO2GLE* Espanha | Spain

“CO2GLE” é um website que mede a emissão de CO2 proveniente das visitas globais ao site Google, com a cada segundo. **“CO2GLE” is a website which measures the amount of CO2 emissions derived from the global visits to Google.com every second.**



Kwon Daye *Where is the end of the world?* Coreia do Sul | South Korea

Assim como o Universo, o mundo da internet está se expandindo sem parar, com milhares de informações. Inspirada na tecnologia ‘infinite scroll’, fiz um trem indo até o fim do mundo. Os textos que estão passando são tweets em tempo real que contêm as palavras ‘world’ (mundo) e ‘end’ (fim). No entanto, não existe fim, já que a informação vai se empilhando, e o trem continua sua viagem infindável. **Like the Universe, the internet world is expanding endlessly with data piled on. Inspired by the ‘infinite scroll’ technology, I made a train running to the end of the world. Texts passing through are the real-time tweets including the word ‘world’ and ‘end’. However, there will be no end since the data is being stacked up, and the train continues its endless journey.**



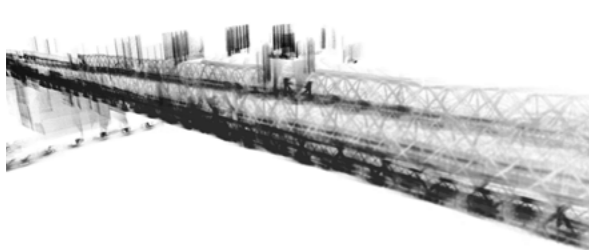
Lenina *the otherness* Argentina

“the otherness” é um lugar onde o espaço-tempo se torna uma variável aleatória/relativa. Na internet, o tempo depende do usuário e as dimensões são diferentes. O espaço virtual é igual ao Universo em que tudo se move, nada descansa. Paradoxos e viagens no tempo se apresentam nesta experiência. Existências virtuais já se encontravam ali e vão continuar existindo quando o usuário não estiver mais presente. **“the otherness” is a place where space-time becomes a random/relative variable. On the internet, the time depends on the user and the time scales are different. The virtual space is like the universe in which everything moves and nothing is at rest. Paradoxes and time travel are presented in this experience. Virtual existences were there before and will keep on existing when the user is no longer there.**



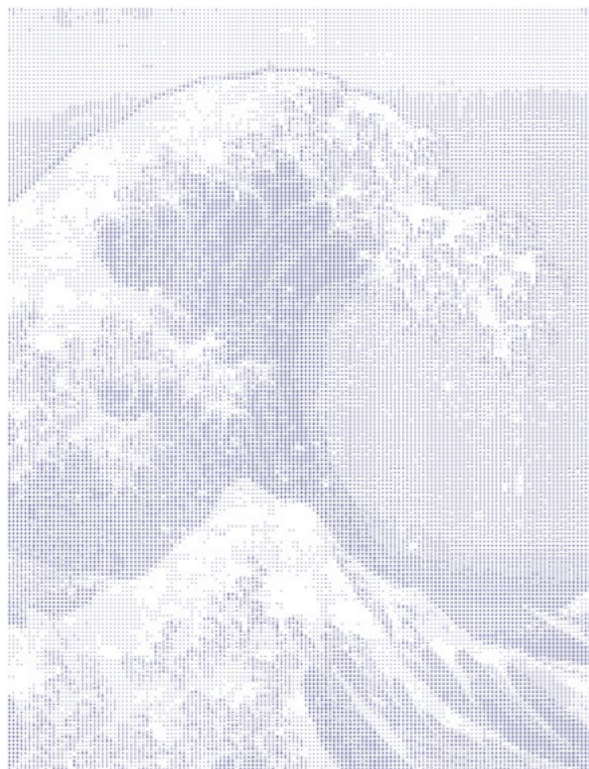
Patricio Gonzalez Vivo *RandomCity* Estados Unidos | United States

A energia inesgotável da cidade se transforma em movimento aleatório que cobre formas extrudidas e tesselladas de informação colaborativa de OpenStreetMap. Apesar de os streams serem caóticos, eles se unem numa espécie de harmonia digital. Inspirado no artista Ryoji Ikeda. **The incessant energy of the city is transformed into aleatory movement covering the extruded and tessellated forms of crowdsourced OpenStreetMap data. Though the streams are chaotic, they coalesce into a kind of digital harmony. Inspired by the artist Ryoji Ikeda.**



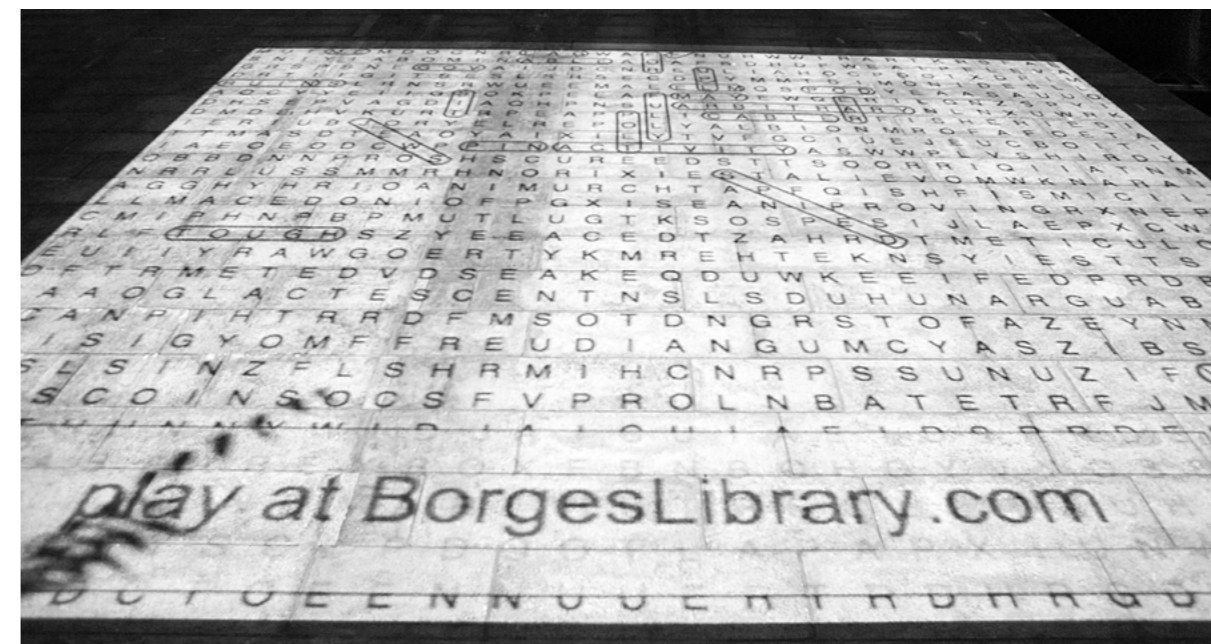
Patricio Gonzalez Vivo *Skylines III* Estados Unidos | United States

A série Skyline é sobre percepção. É sobre as ferramentas e técnicas que usamos para ver o mundo ao nosso redor. "Skylines 03": cartões postais que revelam a informação invisível de uma cidade que está, de outra forma, presa dentro de bases de dados corporativas, libertando a informação privada coletada em espaços públicos. **The Skylines series is about awareness. It is about the tools and techniques we use to see the world around us. "Skylines 03": postcards revealing the invisible information of a city that is otherwise trapped inside corporate databases, freeing private information collected from public spaces.**



Pedro Veneroso *ASCIIVideo* Brasil | Brazil

O website "ASCIIVideo" nasceu da intersecção entre palavra e imagem. Capturando-se um vídeo e processando seu sinal, outro vídeo é gerado em tempo real, traduzindo a cena capturada em texto, que codifica a informação de luz e sombra para produzir imagens. **"ASCIIVideo" website was born from the intersection between word and image. By capturing video and processing this signal, another real time video is generated, translating the captured scene into a text, which codifies light and shadow information to produce images.**



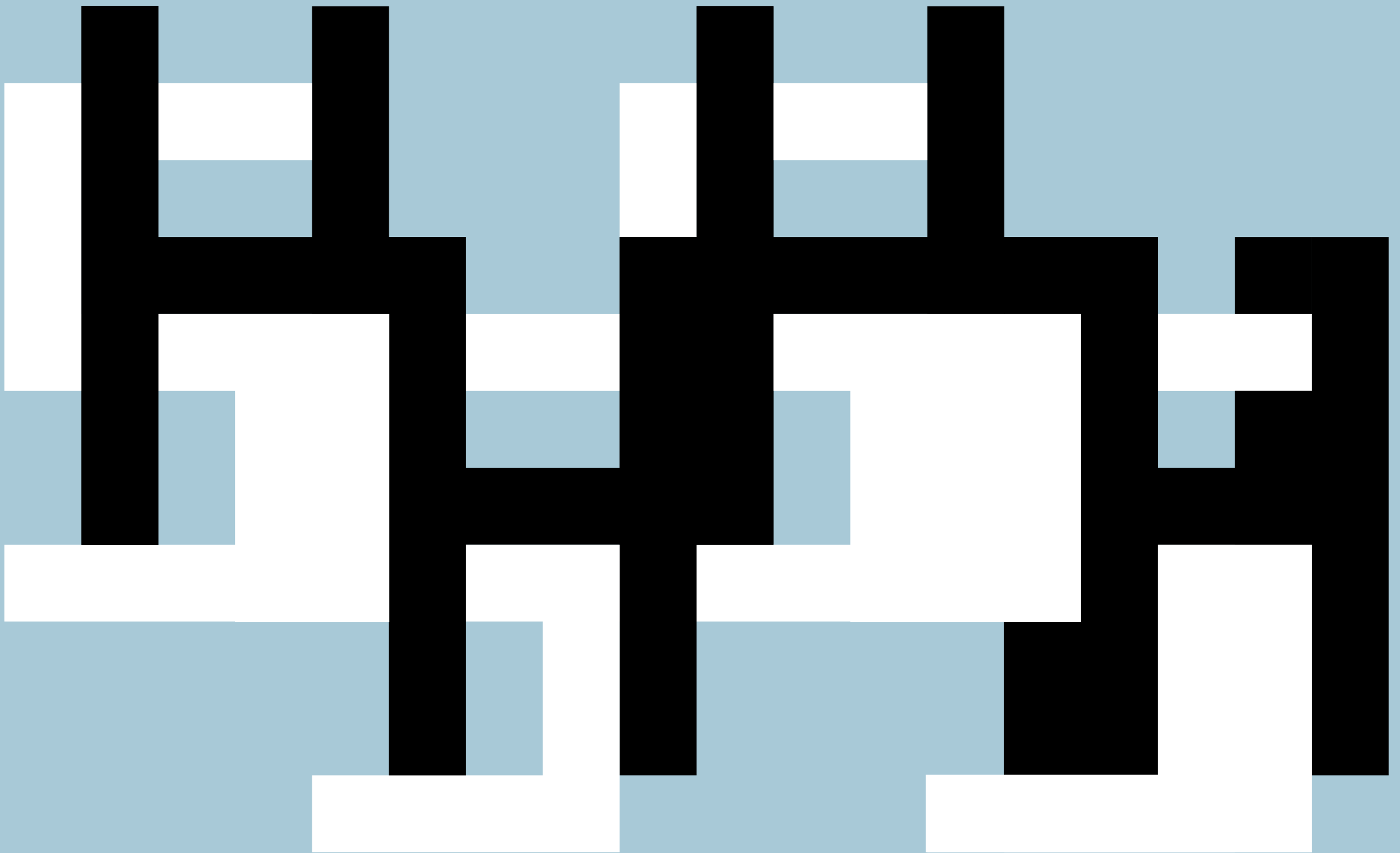
Rony Maltz & Daniel Temkin *Borges: The Complete Works* Brasil | Brazil

"Borges: The Complete Works" é um gigantesco jogo de caça-palavras que abrange toda a produção literária de Jorge Luis Borges. **"Borges: The Complete Works" is a gigantic word-search puzzle comprising the entire literary output of Jorge Luis Borges.**



TeYosh: Teodora Stojkovic & Sofija Stankovic *Dictionary of Online Behavior* Holanda | The Netherlands

Com base em termos atualmente conhecidos, por exemplo, "cyberbullying" e "selfie", o "Dictionary of Online Behavior" (Dicionário de Comportamento online) é um inventário em expansão de normas, hábitos e formas de expressão que surgiram online. O dicionário oferece ferramentas essenciais para decodificar e participar da evolução contínua do comportamento humano na esfera social digital. **Building on by now popular terms such as "cyberbullying" and "selfie", "Dictionary of Online Behavior" is an expanding inventory of social norms, habits and modes of expression that have emerged online. The dictionary offers essential tools to decode and to partake in the ongoing evolution of human behavior in the digital social sphere.**



HIPERSONICA

PERFORMANCE

DOMINGO NA PAULISTA **SUNDAY AT PAULISTA**



Cassino Queen: Bóris & Mari **Brasil | Brazil**

Cassino Queen, formado em 2011, possui 2 integrantes (Bóris e Mari) que criam e produzem as músicas e, ao vivo, contam com um Dj convidado.

Bóris é o “Bigwolf” do projeto, com um baixo de alta distorção e perturbação, e Mari, o espírito caótico que dá voz a um conjunto de eletrônico, noise, rock e punk.

Sem intervalos durante o show, Cassino Queen liberta e hipnotiza, fazendo o público entrar em um ritual obscuro, sinestésico, e envolvente. **Cassino Queen, formed in 2011, has two members (Bóris and Mari), who create the music, and count on a guest DJ for live performances.**

Bóris is the project’s “Big Wolf”, using bass distortion and overdrive, and Mari, the chaotic soul which gives voice to a set of electronic, noise, rock and punk music.

On a show without breaks, Cassino Queen sets free and hypnotizes, bringing the public into a dark, kinaesthetic, and absorbing ritual.

Érica Alves

Brasil | Brazil

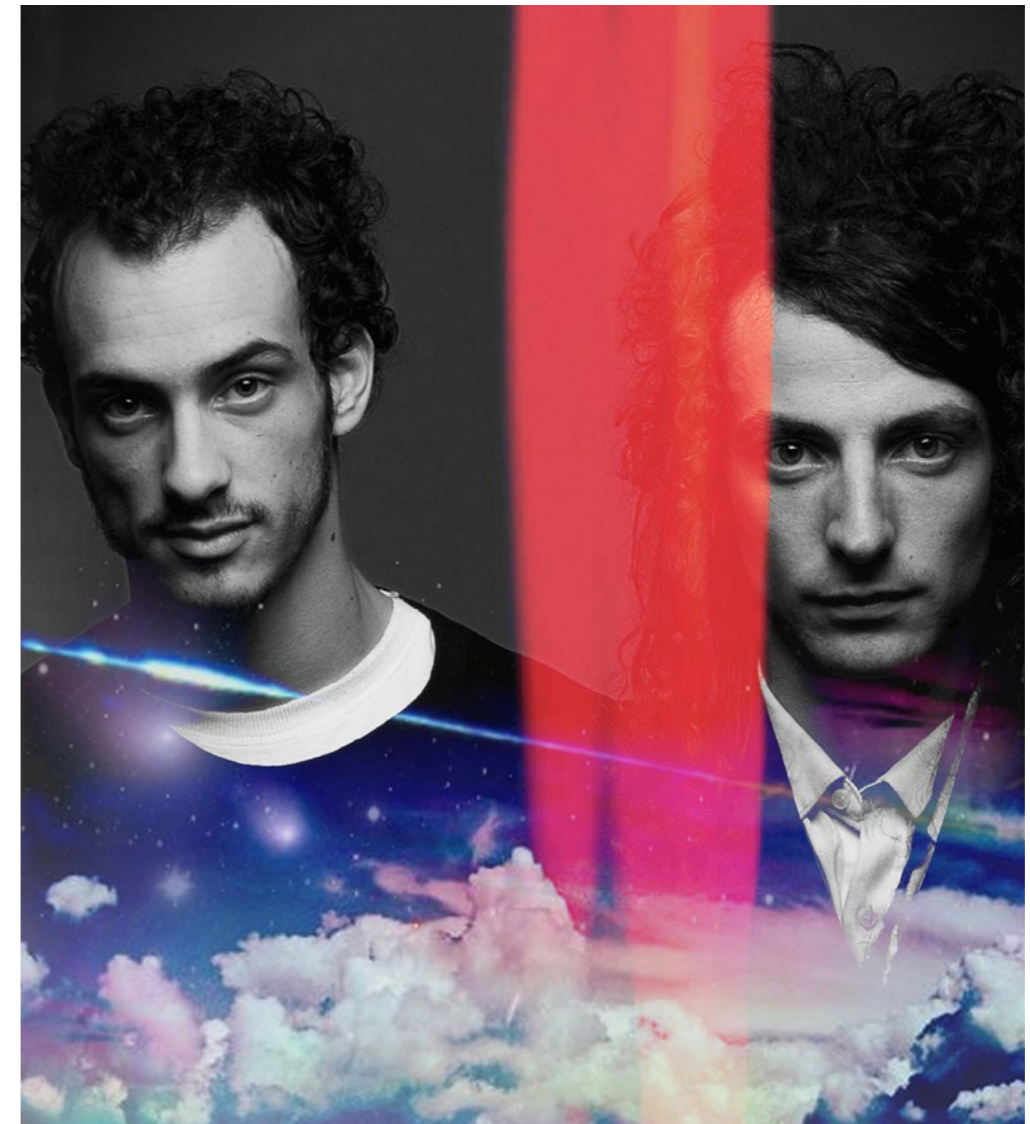
Érica Alves é cantora, compositora e produtora musical do Rio de Janeiro radicada em São Paulo. Suas canções autorais, apresentadas ao vivo em formato eletrônico com sintetizadores e drum machines, exploram sonoridades que vão do experimental ao house/techno, do trip-hop a brasilidades, alternando entre climas mais intimistas e elementos sombrios. Além da sua presença na cena brasileira, a artista também já se apresentou no circuito internacional, com shows em cidades como Lisboa, Paris, Berna e Berlim, e se prepara para embarcar para Montreal no elenco da Red Bull Music Academy. **Érica Alves is a singer, songwriter and musical producer from Rio de Janeiro based in São Paulo. Her authorial songs, presented live in electronic form with synthesizers and drum machines, explore sonorities ranging from experimental to house/techno, from trip-hop to Brazillities, switching between more intimate moods and dark elements. In addition to her presence in the Brazilian scene, the artist also performed internationally, with presentations in cities such as Lisbon, Paris, Bern and Berlin, and she is getting ready to leave for Montreal in the cast of Red Bull Music Academy.**



Pedro Zopelar

Brasil | Brazil

Músico, produtor e DJ residente dos projetos ODD e Mothership (D-Edge), Zopelar está ativo na cena musical de São Paulo desde 2010. Especialista em live acts, já se apresentou nos principais clubes e festivais do Brasil, além de ser fundador do selo "In Their Feelings" ao lado do DJ e produtor Davis. Em 2014, foi escolhido a integrar o seletivo time de alunos do Red Bull Music Academy em Tóquio e em 2015 foi o único brasileiro integrante do Sonar Festival nas edições de São Paulo e Santiago, onde apresentou seu live solo no mesmo palco que artistas como Chemical Brothers, Hot Chip e Recondite. **Musician, producer and DJ of projects ODD and Mothership (D-Edge), Zopelar is acting in Sao Paulo's musical scene since 2010. Specialized in live acts, he has performed in major clubs and festivals in Brazil, besides being the founder of the record label "In Their Feelings" with DJ and producer Davis. In 2014, he was chosen to join the select group of students of the Red Bull Music Academy in Tokyo and in 2015 he was the only Brazilian member of the Sonar Festival in Sao Paulo and Santiago, where he presented his live solo in the same stage with artists such as Chemical Brothers, Hot Chip and Recondite.**



Tigre Dente de Sabre:

Marcos Leite Till & Gui Calzavara

Brasil | Brazil

Fundada em 2010 com o impeto de fazer música à frente de seu tempo, a TIGRE nasceu em Bragança Paulista pelo encontro dos amigos de infância Marcos Leite Till e Gui Calzavara. Apresentando-se no circuito underground de música e surpreendendo fãs do gênero com sua poderosa performance ao vivo pelo Brasil, além de shows fora do país, foi escolhida como banda oficial de abertura para a banda HOT CHIP (Londres) nos shows paralelos ao Lollapalooza feitos no Circo Voador do Rio de Janeiro. No aniversário de São Paulo de 2015, foi a banda de abertura da Pitty. Nos seus primeiros 6 meses de vida recebeu a indicação ao NOVOS NOMES MTV – seleção para o VMB. **Founded in 2010 with the intent to make music ahead of its time, TIGRE was born in Bragança Paulista from the meeting of childhood friends Marcos Leite Till and Gui Calzavara. Presenting in the underground music scene and surprising fans of the genre with their powerful live performance in Brazil, in addition to presentations outside the country, it was chosen as the official opening act for the band HOT CHIP (London) in concerts made parallel to Lollapalooza, at Circo Voador, Rio de Janeiro. In the anniversary of São Paulo in 2015, it was the opening act for Pitty. In its first 6 months, it was nominated to NEW NAMES MTV – a selection for VMB.**

SCREENING



Joesér Alvarez *Tecnomagia 1.0* Brasil | Brazil

Uma obra de arte em vídeo que faz alusão à apropriação dos instrumentos da tecnologia de informática por rituais xamânicos ao endereçar instrumentalidades ancestrais tradicionais no mundo real e sua corrente redefinição através do hacking experimental de uma certa cyber-espiritualidade. **A video artwork alluding to the appropriation of computer technology tools in shamanic rituals, by addressing ancestral and traditional instrumentalities in the real world and its current redefinition, through experimental hacking in search of a certain cyberespirituality.**

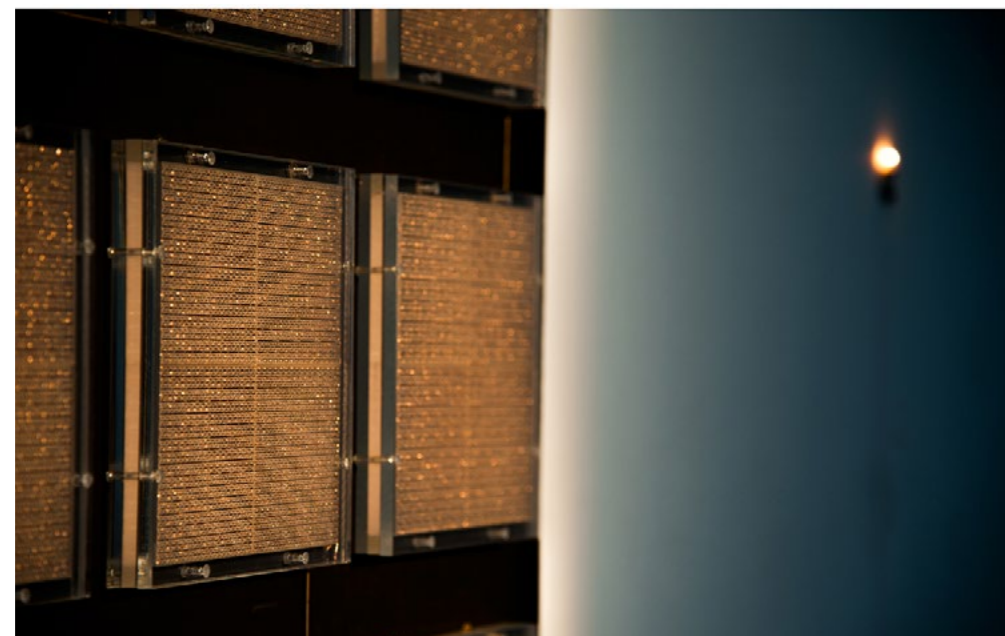
Kenji Kojima *The Sound of Fountain at Lincoln Center, New York* Estados Unidos | United States

“The Sound of Fountain” é a gravação do movimento da água de uma fonte, assim como dos sons ao seu redor. A música foi criada a partir do vídeo pela programação do artista, que a converte diretamente da informação digital. **“The Sound of Fountain” is a recording of moving fountain water and environmental sounds. The music was created from the video data by the artist’s programming, converted directly from the digital image data.**



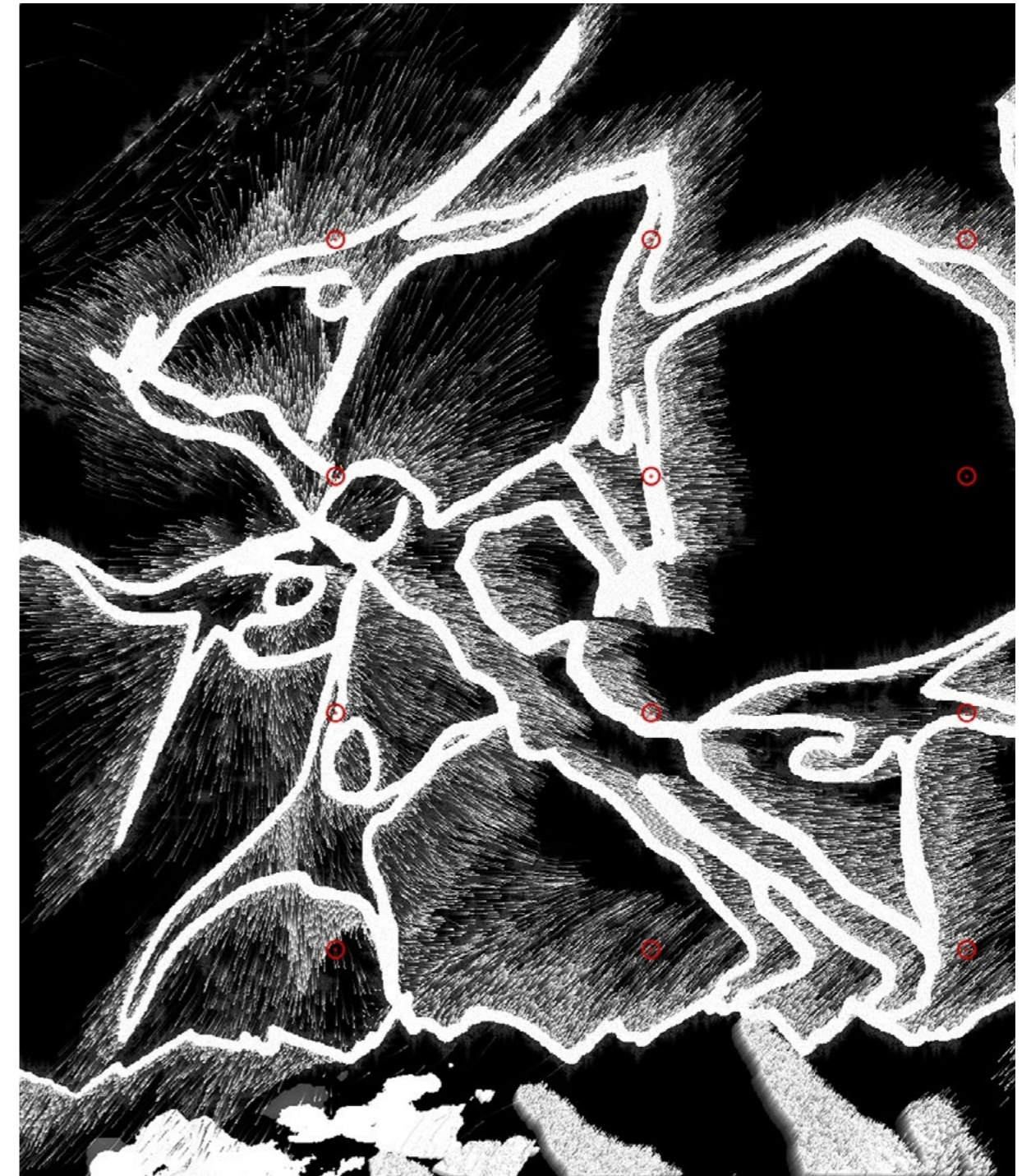
Wonbaek Shin *Expanding Simplicity* Alemanha | Germany

Em "Expanding Simplicity", fios de cobre esmaltado com uma seção transversal de 0.15mm e 400m são instalados a uma forma fractal. Com esse material, Wonbaek Shin gera tensão elétrica sem utilizar componentes eletrônicos. Graças à repetição infinita de sua forma e fabricação, a estrutura gera um circuito, que faz uma pequena lâmpada brilhar. In "Expanding Simplicity" enamelled copper wires with a cross-section of 0.15mm and 400m long are fitted to a fractal form. With this material, Wonbaek Shin generates electric tension without the employment of electronic components. Due to the infinite repetition of its shape and craft, the structure generates a circuit which causes a small light bulb to glow.

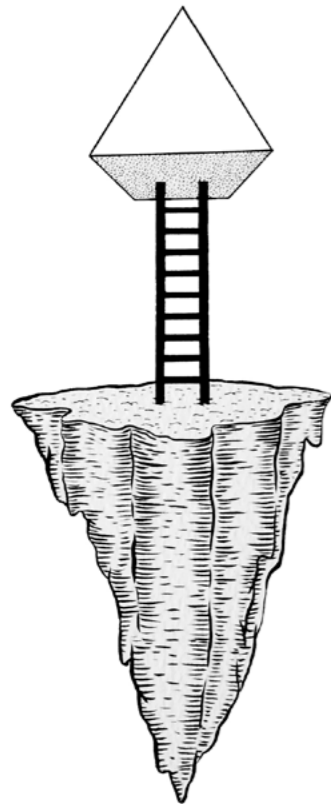


Yukao Nagemi & Lola Ajima *Generative Nights* França | France

"Generative Nights" explora um mundo urbano sombrio em que a humanidade luta contra micromáquinas que se autorreplicam infinitamente. O crescimento e as explosões dessas máquinas é hipnótico e assustador. A escolha é sua: entrar na multidão... ou não! "Generative Nights" is an exploration of a dark urban world in which humanity struggles with infinitely replicating micro-machines. Their growth and bursts are hypnotic and scary. It is your choice whether to enter the mob... or not!



PARTICIPANTES PARTICIPANTS



A B I I S M O: **Rogermultiuse &** **Francisco Terra** *We don't Dance* **Brasil | Brazil**

“We Don't Dance” é o primeiro álbum do projeto A B I I S M O. As treze faixas parecem formar uma narrativa, que foi criada com uma perspectiva futurista retrô em mente. A motivação para o projeto nasceu desse aparente retorno aos gêneros nascidos nos anos 70 e 80, como synthwave, synthpop, retrowave e darkwave. “We Don't Dance” is the first album of the project A B I I S M O. The 13 tracks seem to form a narrative, created with a retro futurist perspective in mind. The motivation for the project stems from this apparent return of genres born in the 70s and 80s, like synthwave, synthpop, retrowave and darkwave.

cover art: Chris Castañeda



Barotti *Rising* **Alemanha | Germany**

Em 2012, Barotti viajou ao Marrocos com um grupo de artistas, que se reuniram numa casa antiga. “Rising” gira em torno das sessões épicas que aconteceram nessa casa mística, que mais tarde foram moldadas em produções completas de estúdio em Berlim. Este é um novo universo de paisagens sonoras, criadas com pianos antigos, sintetizadores raros e efeitos analógicos. In 2012 Barotti travelled to Morocco with a group of artists, gathering in an antique house. “Rising” revolves around the epic sessions in that mystical house which were later shaped into complete studio productions in Berlin. This is a new universe of sonic landscapes, created using old pianos, rare synthesizers and analog effects.

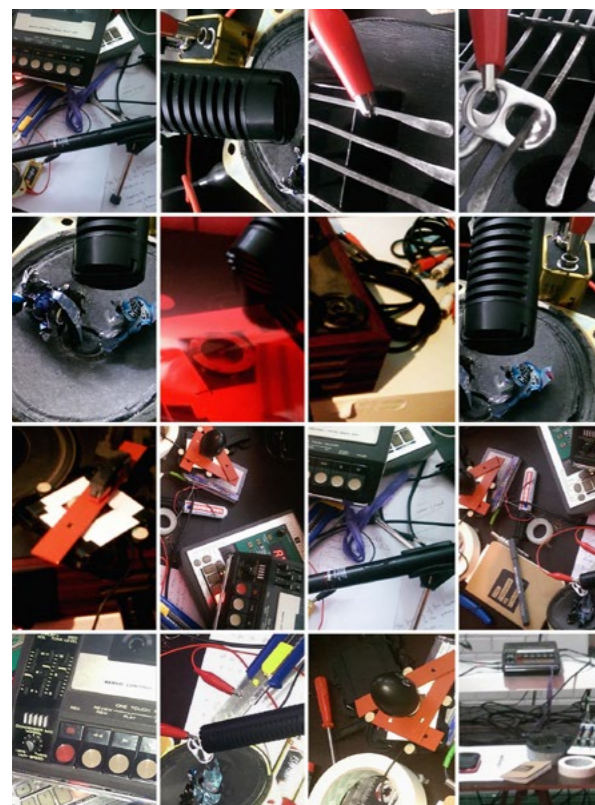
Danhua Ma *Conversation With Trees* **Estados Unidos | United States**

Neste projeto, o artista tenta estimular uma paisagem sonora ao lidar com a separação e a união entre seres humanos e árvores. In this project, the artist tries to arouse a soundscape dealing with separation and unification between humans and trees.



dob •dob• Estados Unidos | United States

•dob• é um dos projetos numa série de interpretações simétricas de forma, que têm sua origem na tradição musical do ocidente desde Bach. É o segundo na série (seguindo •qop•) e consiste em formas de acordes com sobrecompressão baseadas nos que foram desenvolvidos na versão anterior. **•dob• is a project in a series of symmetrical interpretations of form that stem from the western musical tradition since Bach. It is the second in the series (following •qop•), consisting of the chord forms based off of those developed in the previous version with the addition of over-compression.**

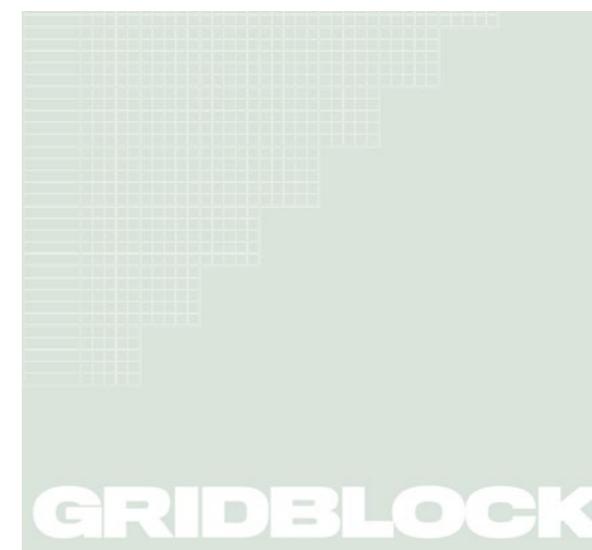


Francisco Meirino **A** *Possibility (one of many)* Suíça | Switzerland

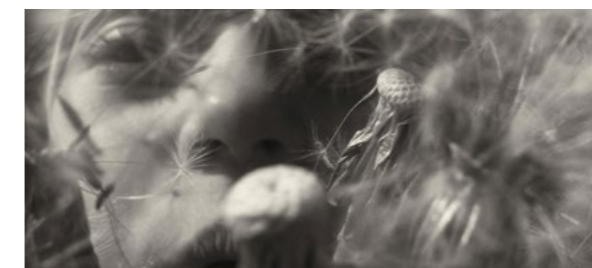
As gravações originais desta obra ocorreram no porão da Radio Picnic, em Bruxelas. Dentre todo o equipamento disponível, escolhi usar apenas recursos com pouca tecnologia, como: um gravador 7" quebrado, um gravador de fita cassete empoeirado e com problema de saturação, além de alguns alto-falantes quebrados, movidos a duas baterias de 9 volts e garras jacaré. **The source recordings of this work were conducted in the basement at Radio Picnic headquarters in Brussels. Among all the gear available, I chose to use only the low tech gear I found there, such as: a broken 7" record player, a dusty cassette recorder with a saturation problem, and a couple of broken speakers powered by two 9 volts batteries and alligator clips.**

Gridblock [Cleber Gazana] **Bipolar** Brasil | Brazil

Gridblock é um novo projeto sônico de [des]construção. Em "Bipolar" utiliza-se a "estética da falha". O som é construído sobre erros criados através de databending, compressão de dados e outros artefatos de som. Esta obra sonora foi lançada na coleção GL/da-VAc [2015] pelo selo francês Phalænia, com arte visual de Toma Bw. **Gridblock is a brand new [de]construction sonic project. In "Bipolar" the "aesthetics of failure" is used. The sound is built into glitches created through data bending, data compression and other sound artifacts. This sound work was released in the collection GL/da-VAc [2015] by the French label Phalænia and with visual art from Toma Bw.**



Précision

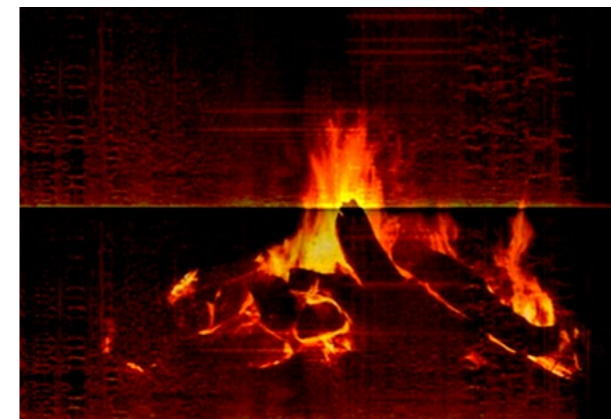


Mystère

Groß, Groß: Martin Groß & Stephan Groß *Précision & Mystère* Alemanha | Germany

"Précision" e "Mystère" são inspirados no projeto "58 (+1) INDICES ON THE BODY". Depois do lançamento do projeto no Soundcloud, com a voz de Jean-Luc Nancy lendo 63 variações no corpo baseado em seus 58 índices no corpo, o desafio era transformar o texto em música. **"Précision" and "Mystère" are inspired by the project "58 (+1) INDICES ON THE BODY". After the launch of the project on Soundcloud, featuring Jean-Luc Nancy's recorded voice reading 63 variations on the body based on his 58 indices on the body, the challenge was to turn the text into music.**

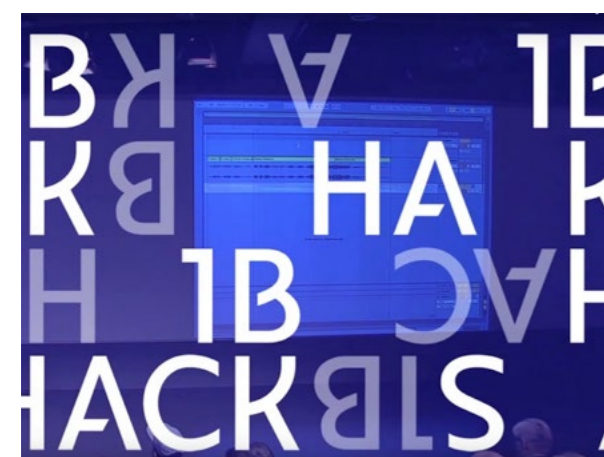
Jocelles Bicalho & Marcus Neves *Stria in Flame* Brasil | Brazil



"Stria in Flame" é uma composição que usa sons obtidos pelo processamento do console Atari Punk, um instrumento criado pelo uso de técnicas de circuit bending. Um violão, bem como acordes harmônicos e dissonantes em Ableton Live, também foi usado. O nome desta peça é um pequeno tributo ao artista John Chowning e à sua composição Stria (1977). **"Stria in Flame" is a composition which uses sounds obtained by the Atari Punk Console processing, an instrument built by the use of circuit bending techniques. A guitar, as well as harmonic and dissonant chords processed in Ableton Live, was also used. This piece was named as a small tribute to the artist John Chowning and his Stria composition (1977).**

Joesér Alvarez *Remix* *para Butô & Cometa* Brasil | Brazil

Editando e misturando a trilha sonora do vídeo “Tecnomagia 1.0”; evocando ancestrais e sons siderais. **Editing and mixing the soundtrack for the “Tecnomagia 1.0” video; evoking ancestors and sidereal sounds.**



Juan Carlos Vasquez *Sibelius Collage* Finlândia | Finland

Em 2014, a Sibelius Birth Town Foundation, Sibhack e o Ateneum Museum (Galeria Nacional da Finlândia) contrataram Vasquez para compor uma interpretação electro-acústica do Romance Op. 24 Nº 9 de Jean Sibelius como parte do 150º aniversário oficial do compositor finlandês. O resultado foi “Sibelius Collage”, lançado em outubro de 2014 no auditório do museu. **In 2014, the The Sibelius Birth Town Foundation, Sibhack and the Ateneum Museum (Finnish National Gallery) commissioned Vasquez to compose an electro acoustic rendition to Jean Sibelius’ Romance Op. 24 No.9, as part of the official 150th anniversary of the Finnish composer’s birth. The result was “Sibelius Collage”, premiered in October 2014 at the museum’s auditorium.**

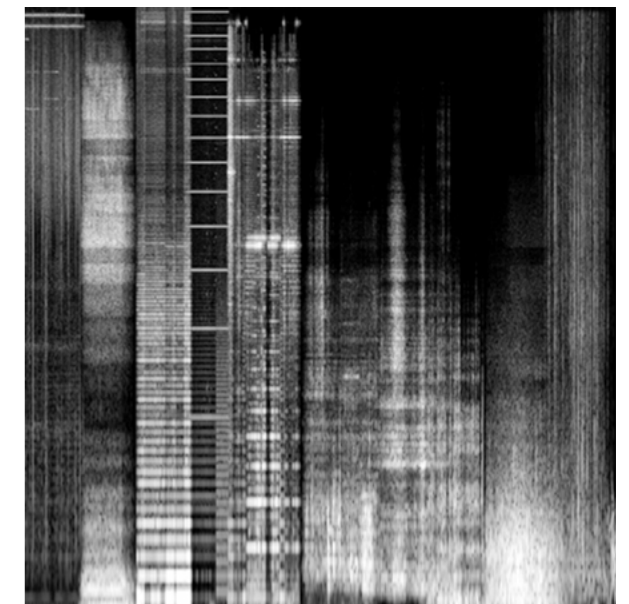
Marco Ferrazza *Omen* Itália | Italy

A obra acusmática “Omen” mostra uma estratégia de composição feita de antecipações, regravações e reiterações. Todas as soluções tímbricas envolvidas são representadas por gestos e então desenvolvidas em forma de texturas. Mas cada bom presságio que você respeita é também uma repetição da mensagem, de forma que a mesma estrutura organizacional se repete durante a peça, confirmando sempre o seu conteúdo de informação. **The acousmatic piece “Omen” shows a composition strategy made of anticipations, retakes and reiterations. All timbric solutions involved are mentioned in gestures, and then developed in textures. But every good omen that you respect is also a repetition of the message, so the same organizational structure recurs during the piece to confirm its informational content every time.**



Pablo Sanz *[in]audible* Estados Unidos | United States

“[in]audible” se baseia na exploração de espaços acústicos escondidos e modos auditivos não humanos. Estratégias de gravação estendida foram utilizadas para amplificar uma variedade de fenômenos acústicos no limiar da percepção humana. Todas as gravações originais foram feitas em ambientes naturais e artificiais em diversas localizações. **“[in]audible” is based on the exploration of hidden acoustic spaces and non-human listening modes. Extended recording strategies have been used to amplify a variety of acoustic phenomena in the thresholds of human perception. All the original source recordings were made in natural and built environments at multiple locations.**





Patricia Martinez *Conciencia pura de invención* Argentina

“Conciencia Pura de Invención” é uma peça acusmática baseada em experiências teatrais. A música não está contando uma “história”, mas é em si uma jornada narrativa através de uma experiência sonora. Esta peça faz parte de um trabalho multidisciplinar baseado livremente em textos de Ramón Gómez de la Serna. “Conciencia Pura de Invención” is an acousmatic piece based on theatrical experiences. Music is not telling a “story” but is itself a narrative journey through a sonorous experience. This piece is part of a multidisciplinary work loosely based on texts by Ramón Gómez de la Serna.

Peter van Haften *E.L.A.P.S.* Canadá | Canada

“E.L.A.P.S.” é um [e]xpressive [l]ive [a]lgorithmic [p]erformance [s]ystem (sistema de algoritmo vivo e expressivo de performance) que pretende usar sistemas de algoritmos como ferramentas para unir humanos e processos computacionais a fim de questionar os conceitos estabelecidos do instrumento, do intérprete, do compositor e da partitura. “E.L.A.P.S.” is an [e]xpressive [l]ive [a]lgorithmic [p]erformance [s]ystem which looks to use algorithmic systems as tools that bind together humans and computational processes in order to question established conceptions of the instrument, the performer, the composer, and the score.

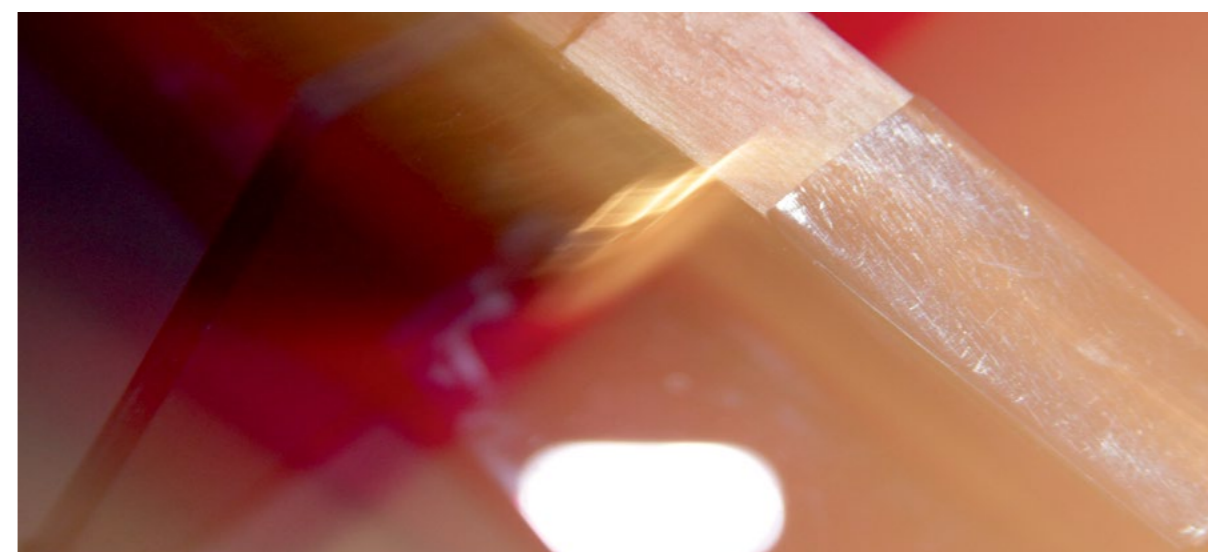
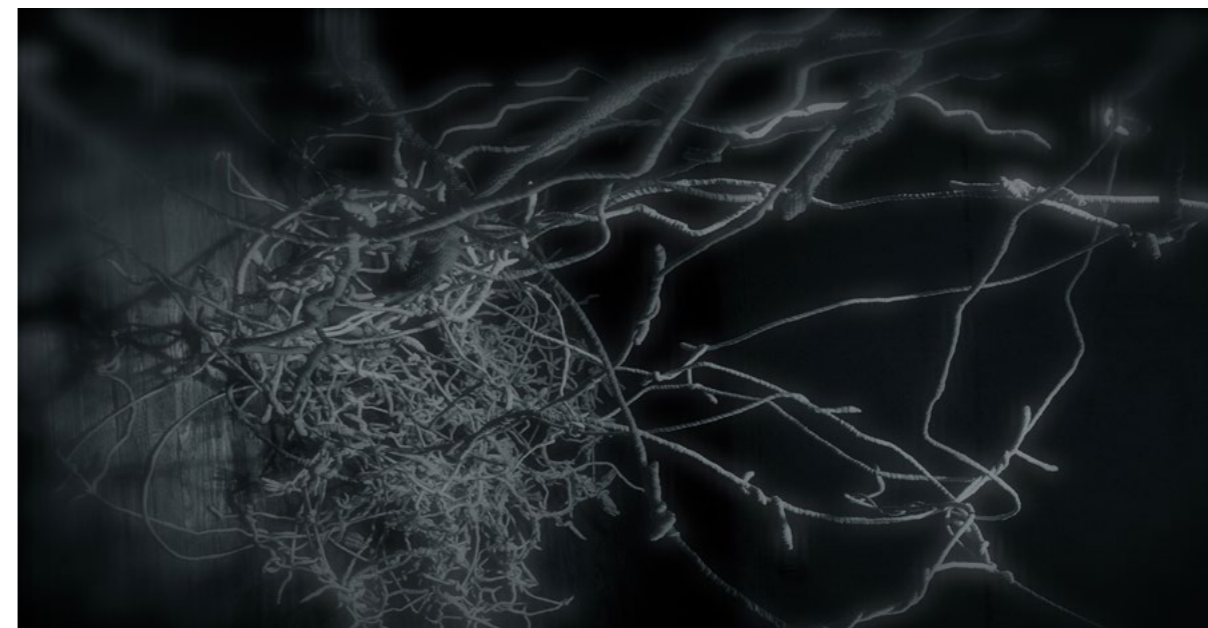
peter van haften
process & control



bordille-records
br004

Ricardo de Armas *Lucid Dream* Argentina

Um sonho lúcido, em termos mais simples, é um sonho no qual a pessoa sabe que está sonhando. Neste incrível exercício onírico, nada é impossível e nós, os sonhadores, participamos e somos responsáveis pelo enredo do sonho. Esta composição apresenta citações de textos de “Ma mère l’Oye”, de Ravel, e de “Gymnopédie No 1”, de Erik Satie. **A lucid dream, in simplest terms, is a dream in which one is aware that one is dreaming. In this incredible oneiric practice, nothing is impossible and we, the dreamers, participate and have responsibility in the plot of the dream. This composition presents textual quotes from “Ma mère l’Oye” by Ravel, and from the “Gymnopédie No 1” by Erik Satie.**



Rocío Cano Valiño *Catarsis Sinusoidal* Argentina

Uma senoide ou um tom fraco em seu espectro pode causar transformações em algo complexo e irreconhecível no timbre, o que gera uma catarse para trazê-la de volta ao seu estado primitivo. Nesta peça podemos perceber como um tipo diferente de som afeta o desenvolvimento de todos os elementos. **A sinusoid or a poor tone in its spectrum may cause transformations into something complex and timbrally unrecognizable which generates a catharsis to return it to its primitive state. In the piece, we can perceive how a different type of sound affects the development of all the elements.**



The Tiny Orchestra (John Halfpenny) *All in the Same Boat* Canadá | Canada

A Tiny Orchestra tem brincado com som desde o século passado. Nós precisamos de novos sons para refletir nossa realidade atual. Naturalmente, fontes digitais e acústicas são necessárias como um reflexo de como vivemos. Jogo livre e colagem digital permitem que uma peça se desenvolva. Honestidade emocional também é importante. **The Tiny Orchestra has been playing with sound since the last century. We need new sounds to reflect our current reality. Naturally, digital and acoustic sources are needed as a reflection of how we live. Free play and digital collage allow a piece to evolve. Emotional honesty is also important.**

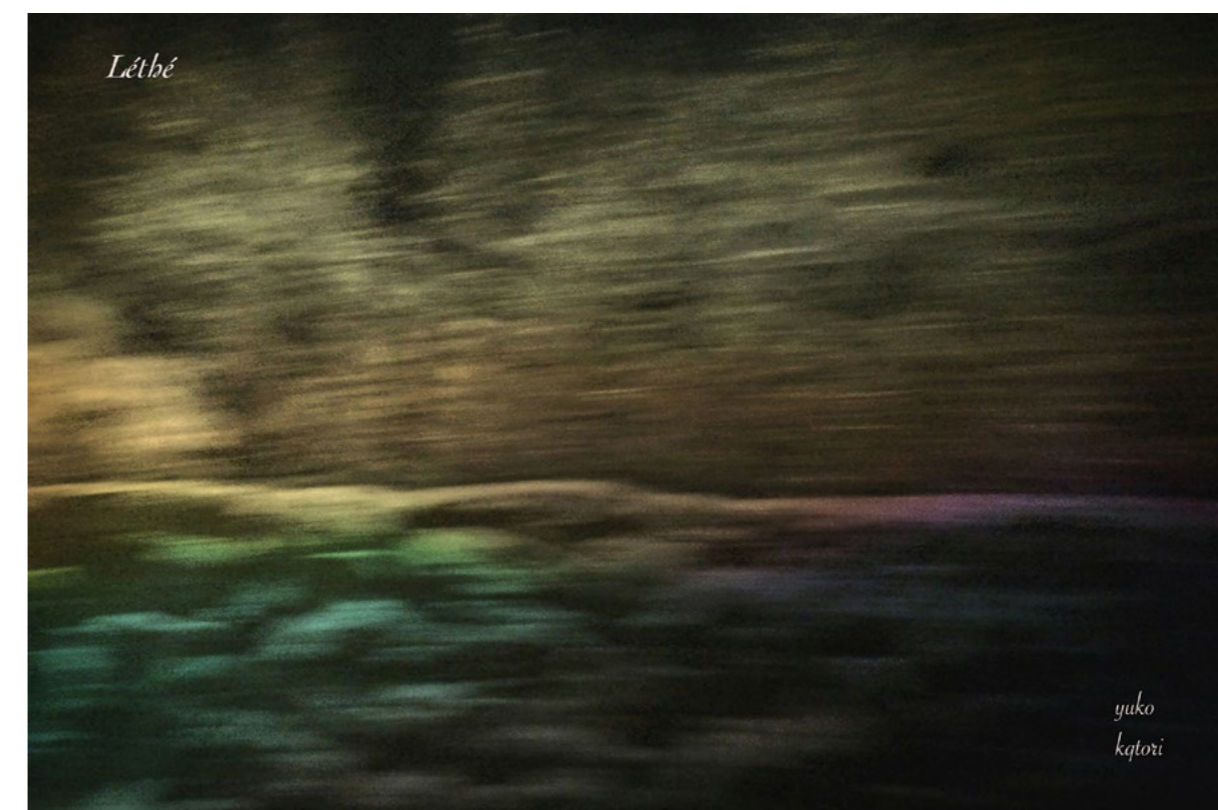
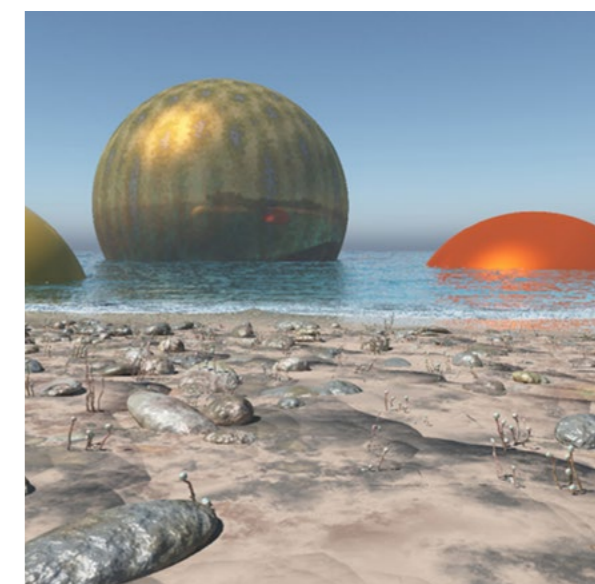


Uwe Heine Debrodt *orbiting* & *exploring 1* México | Mexico

Em órbita ao redor de um planeta.
Varrendo a atmosfera em busca de formas de vida.
E navegando suas naves ATRAVÉS deste mundo.
Orbiting a planet.
Scanning their atmosphere and their life forms
And sailing with their ships THROUGH this world.

Uwe Heine Debrodt *orbiting & exploring 2* México | Mexico

Explorando o planeta
Cheio de formas de vida e cores
A pesquisa da vida extraterrestre...
Eles se surpreendem
São arqueólogos do Universo.
Exploring the planet
Full of life forms and colors
The extraterrestrial intelligence research...
And they are surprised
They are Archaeologists from the universe.



Yuko Katori *Léthé* França | France

Photo: Sonia Esse

Na mitologia grega, o rio Lete é um dos rios de Hades. As almas dos mortos tinham de beber sua água, que fazia com que esquecessem tudo o que haviam feito e sofrido quando estavam vivos. Alguns gregos acreditavam que as almas eram forçadas a beber do rio antes de reencarnar, para que não se lembrassem de suas vidas passadas. A obra é uma rapsódia curta que imagina como seria se nós finalmente pudéssemos voltar à verdade através do poder dessa água. **River Lethe in Greek mythology is one of Hades' rivers. The souls of the dead had to drink from it, which made them forget all they had done and suffered when they were alive. Some ancient Greeks believed that souls were made to drink from the river before being reincarnated, so they would not remember their past lives. This piece is a short rhapsody imagined as if we were finally able to return to the truth by the power of such river.**



FILE LED Show 2016 - Videoarte sensorial

O esgarçamento do dispositivo cinematográfico na onipresença das telas

O FILE LED Show 2016 apresenta uma seleção de seis obras de videoarte sensorial que também são exibidas dentro da Galeria de Arte do SESI, duas delas como instalações e as outras quatro como parte da curadoria do FILE Videoarte. Ao apresentar as obras nesses dois contextos, buscamos enfatizar a imbricação dos espaços internos e externos para a qual a onipresença das telas nos direciona. Da internet para a rua, da rua para a internet, entre os aplicativos de comunicação que cabem nos bolsos. As redes que constituímos fluem por esses espaços, desdobram-se de diversas formas, ganham novos participantes e demandam pela voz e pela escuta que muitas vezes são negadas.

Essa voz está espalhada pela internet e pelas manifestações de rua que com pujança resistem aos discursos que se pretendem unidirecionais e que, portanto, voltam no tempo em direção ao dispositivo cinematográfico consolidado com Griffith. Sabemos que o esgarçamento desse dispositivo – a sala escura com uma tela na qual é projetado um filme narrativo a ser observado – já é algo que vem ocorrendo desde o século passado. Filmes são apropriados, remixados ou dispostos de formas diferentes em outros espaços, de modo a ampliar a percepção daqueles que o observam e que agora podem caminhar diante da tela. Um exemplo já clássico é a instalação “24 Hour Psycho” (1993), de Douglas Gordon, que projeta o longa-metragem “Psicose” (1960), de Hitchcock, em câmera lenta, de modo a ocupar 24 horas com uma única exibição. Além do cinema, com a televisão, os artistas também indicam outras possibilidades dialógicas que contestam o modelo unidirecional predominante. “Hole in Space” (1980), da dupla Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, também referência na área, já propunha colocar pessoas geograficamente distantes em diálogo em tempo real. As telas inseridas na rua, uma em Nova York e outra em Los Angeles, continham uma a imagem da outra, despertando a curiosidade dos passantes. Com o computador e a internet, não há como negar que outras possibilidades dialógicas corroboram com a mudança de comportamento dos usuários que agora participam e produzem.

O esgarçamento do dispositivo cinematográfico ocorre, portanto, com a multiplicação dos discursos na onipresença das telas. Na escola, no trabalho, no lazer. Em casa e na rua. Sozinhos e em grupos. Se antes havia o cinema, a televisão e o computador, agora há diversos dispositivos que diminuem, ampliam e distorcem as imagens, bem como propiciam a troca entre as pessoas. Eles estão sempre conosco, alterando nossa forma de perceber e nos relacionar com o mundo.

No FILE LED Show 2016, as obras que na galeria podem ser tocadas ou vistas em telas compatíveis com o tamanho médio de um corpo humano agora atingem outra dimensão ampliada e na vertical, chamando os passantes à experiência sensorial em uma orientação não tão comum na nossa fruição audiovisual diária. O grande painel de LED da Avenida Paulista abriga combinações de cores, linhas e formas, que pedem que paremos para observar mais atentamente, que tenhamos um momento de silêncio e meditação no meio da turbulência das redes urbanas e digitais. Meditação essa tão necessária em um momento em que muitos desejam falar, mas poucos conseguem ouvir.

Fernanda Albuquerque de Almeida
Curadora do FILE LED Show 2016

FILE LED Show 2016 - Sensorial video art

The fraying of the film device in the omnipresence of the screens

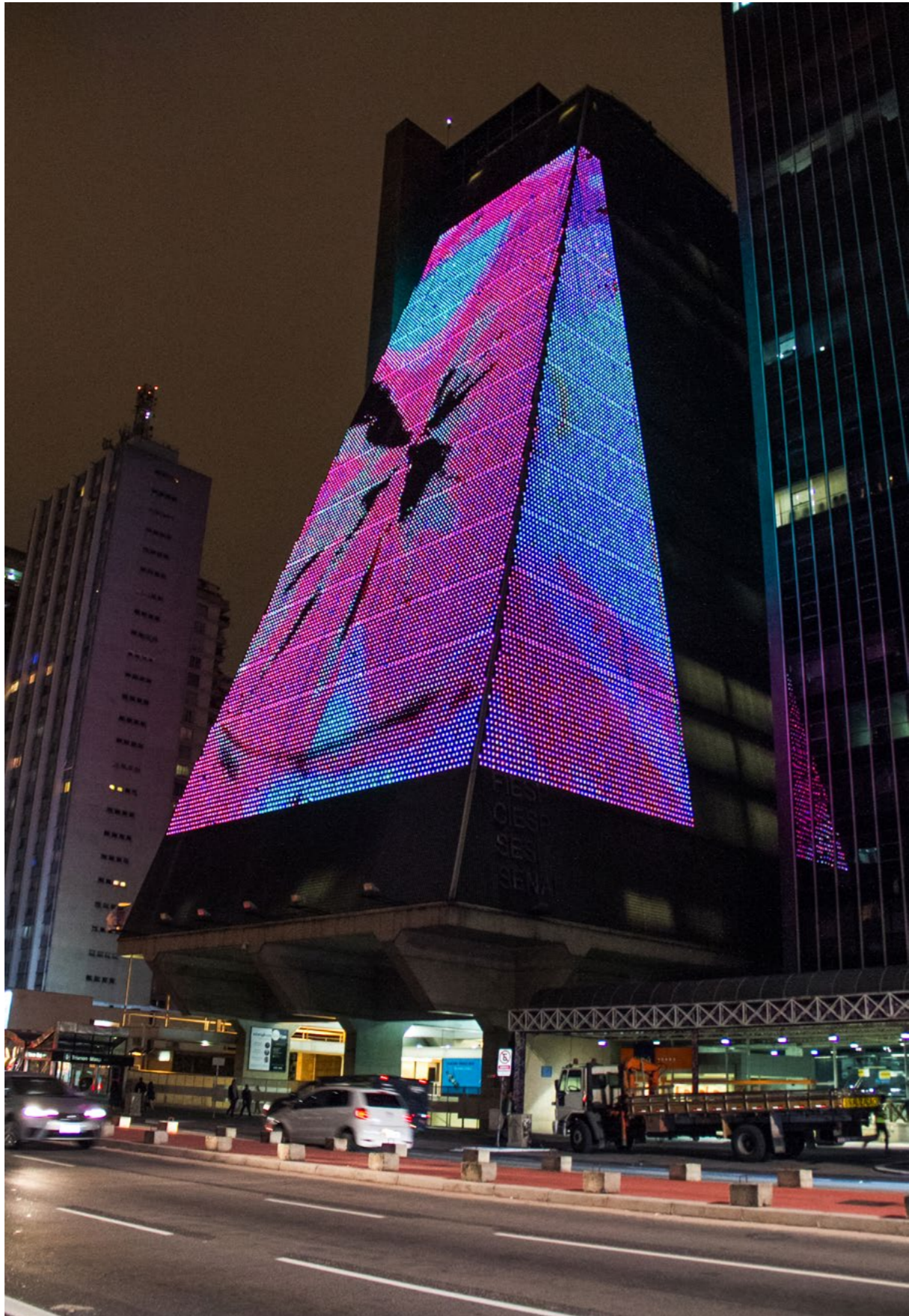
FILE LED Show 2016 presents a selection of six sensorial video art works that are also exhibited inside the Art Gallery of SESI, two of them as installations and the other four as part of the FILE Video Art curatorship. While presenting the works in these two contexts, we seek to emphasize the overlapping of internal and external spaces for which the omnipresence of the screens directs us. From the internet to the street, from the street to the internet, among the communication applications that fit our pockets. The networks that we establish flow through these spaces, unfold in different ways, gain new participants and demand for voice and hearing that often are denied.

This voice spreads through the internet and the street manifestations that with strength resist to discourses that are intended to be one-way and that, therefore, go back in time towards the film device consolidated by Griffith. We know that the fraying of this device – the dark room with a screen on which a narrative film to be observed is projected – is already something that happens since the last century. Films are appropriated, remixed or disposed in different forms on other spaces in order to increase the perception of those who observe it and can now walk in front of the screen. A now classic example is the installation “24 Hour Psycho” (1993), by Douglas Gordon, that projects the film “Psycho” (1960), by Hitchcock, in slow motion, in order to take 24 hours with a single exhibition. In addition to cinema, with the television the artists also indicate other dialogic possibilities that challenge the prevailing unidirectional model. “Hole in Space” (1980), by the duo Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz, a reference in the area, already proposed to put geographically distant people in real-time dialogue. The screens placed in the street, one in New York and another in Los Angeles, contained one the image of the other, arousing the curiosity of the passersby. With computer and internet, there is no denial that other dialogic possibilities corroborate with the users’ behavior change that now participate and produce.

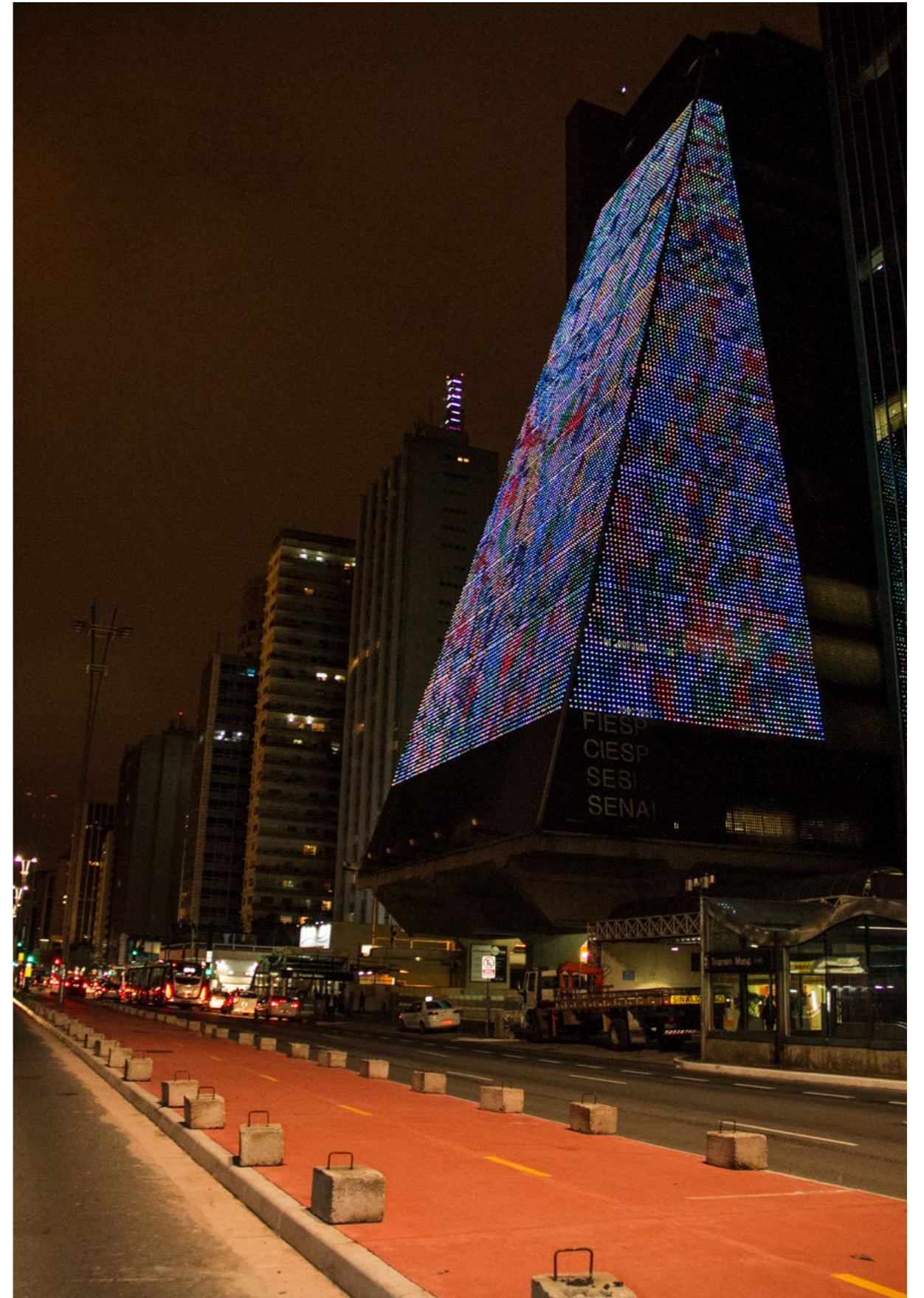
The fraying of the film device happens, therefore, with the multiplication of discourses on the screen’s omnipresence. At school, at work, at leisure. At home and on the street. Alone and in groups. If before there was cinema, television and computer, now there are several devices that reduce, enlarge and distort the images, as well as provide exchange between people. They are always with us, changing the way we perceive and relate to the world.

In FILE LED Show 2016, the works that can be touched or seen in compatible screens with the average human body size in the gallery can now reach other enlarged vertical scale, calling passersby to the sensorial experiment in an orientation not so normal in our daily audiovisual fruition. The large LED panel in Avenida Paulista houses combinations of colors, lines and forms that ask us to stop and watch more closely, that we have a moment of silence and meditation in the midst of the urban and digital networks’ turmoil. A meditation so needed in a moment when many desire to speak, but few can hear.

Fernanda Albuquerque de Almeida
FILE LED Show 2016 Curator



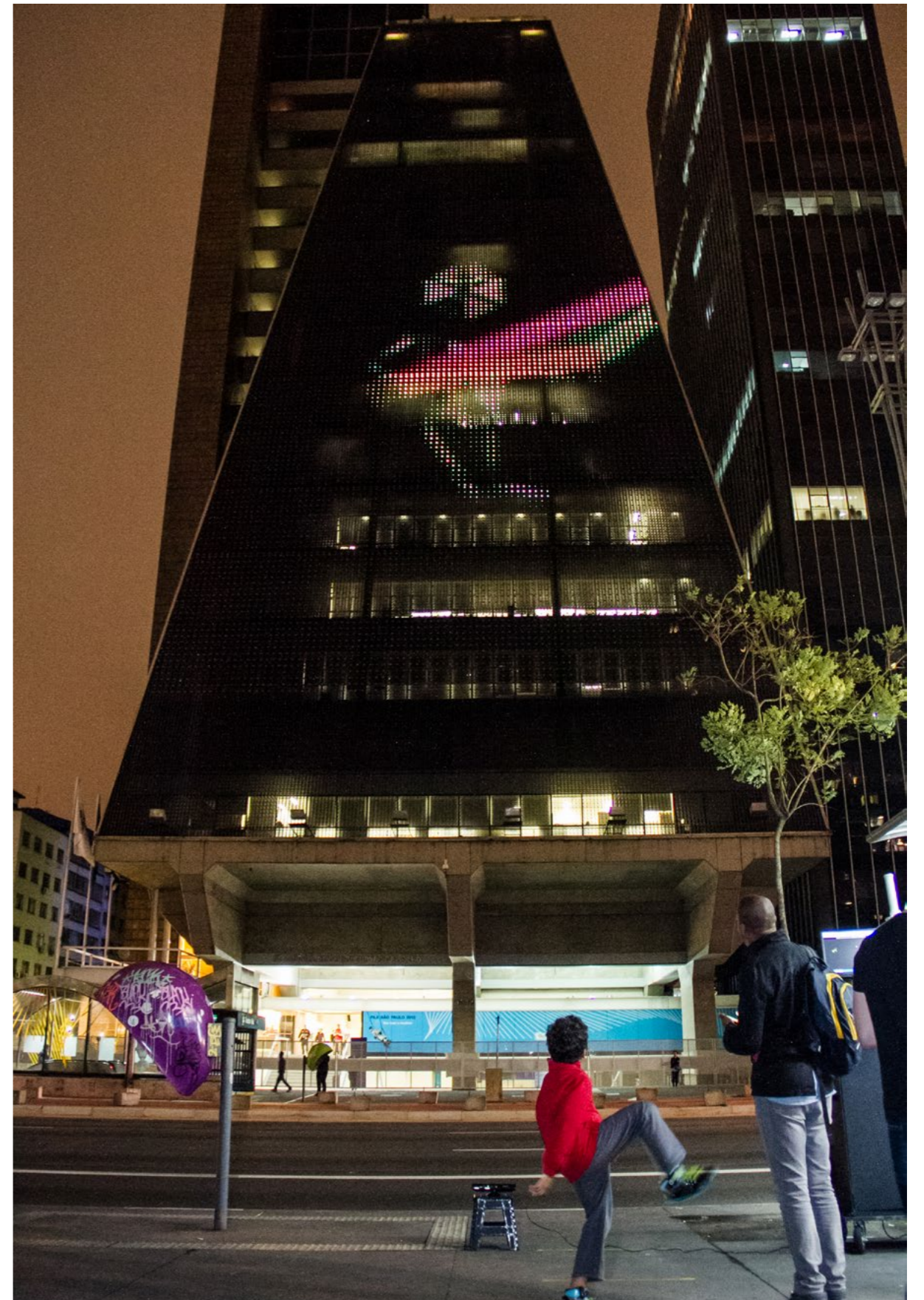
FILE LED Show 2015 GIF Project Yoshi Sodeoka



FILE LED Show 2015 GIF Project Yoshi Sodeoka



FILE LED Show 2015 *Monomito* Paloma Oliveira & Mateus Knelsen



FILE LED Show 2015 *IJO* Vitor Freire

FILE LED SHOW



Angella Conte *Sentido Único* Brasil | Brazil

A projeção do deslizamento da água sobre o edifício desafia o espectador, criando um jogo entre a ausência e a presença. Ausência da água que não está propriamente ali, mas aparece apenas representada através de uma sucessão de imagens. A água que hoje existe, mas poderá não existir amanhã, convertendo-se em uma dupla metáfora do presente e do futuro. A imagem em movimento nos mostra o mau uso da água exageradamente ensaboada em um vazamento constante, dando espaço a uma discussão contemporânea que é a preservação ambiental, no caso específico, o uso e escassez da água. **The projection of the water sliding over the building challenges the spectator creating a game between absence and presence. Absence of water that is not exactly there, but shows up only represented by a succession of images. The water that exists today, but may not exist tomorrow, becoming a double metaphor of the present and of the future. The moving image shows us the misuse of overly soapy water in a constant leak. Giving way to a contemporary discussion, which is environmental preservation, more specifically, the use and scarcity of water.**

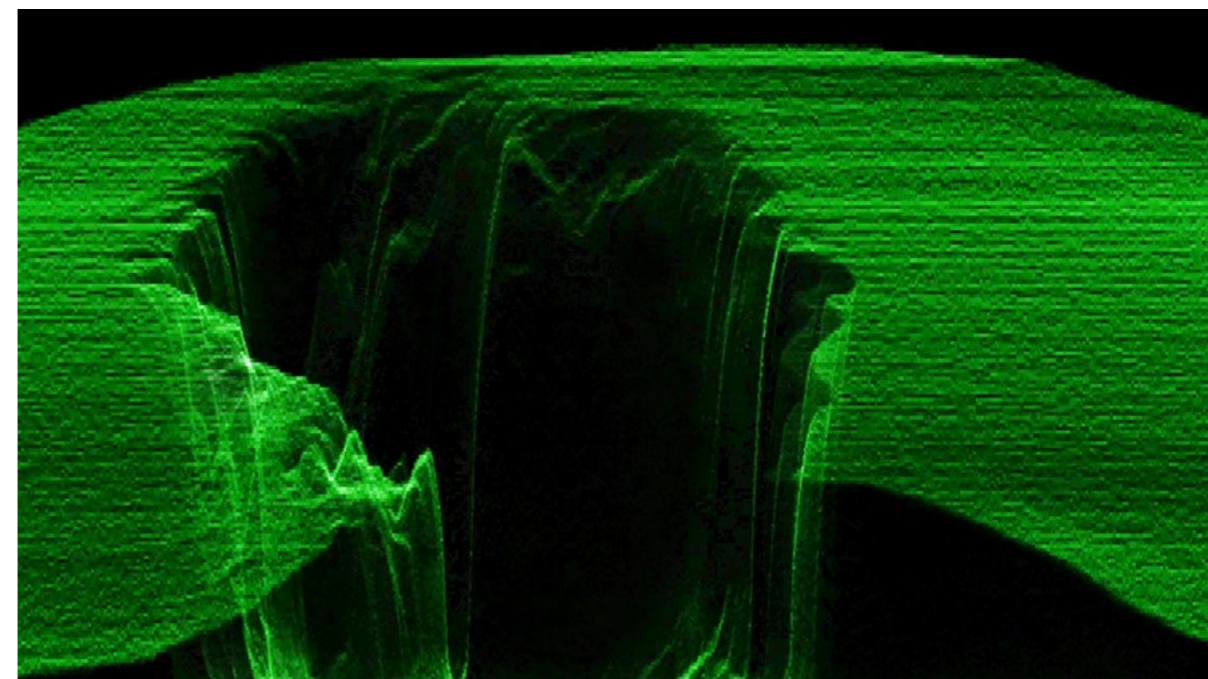
Das Vegas **STRATA** Lituânia/Suécia | Lithuania/Sweden

O projeto explora a interação entre o que é sentido e o que é impulsionado nas expressões de mídia interativa, e as propriedades estéticas das transformações análogas/digitais formadas por limitações e qualidades de diversas formas de aparelhos sensoriais. Desta vez o resultado toma a forma de uma paisagem sonora hipnótica (disponível apenas na Galeria de Arte) ligada a uma animação visualmente controlada pela funcionalidade básica de componentes eletrônicos. Feito em colaboração com o projeto S T R A T I C. **The project explores the interplay of the sensed and the actuated in interactive media expressions, and the aesthetic properties of analogue/digital transformations formed by limitations and qualities of various forms of sensing apparatus. This time the result takes the form of a hypnotic soundscape (available only in the Art Galery) linked with an abstract animation visually controlled by the raw functionality of electronic components. Made in collaboration with S T R A T I C project.**



Edu Rabin & Renata de Lélis **Onda** Brasil | Brazil

“Onda” é sobre a intersecção entre vídeo e dança usando o monitor de forma de onda como meio expressivo. O uso pré-programado do osciloscópio revela a poesia de um corpo em movimento que representa uma linguagem visual inexplorada. **“Wave” is about the intersection between video and dance using the waveform monitor as an expressive medium. The pre-programmed use of the oscilloscope reveals the poetry of a moving body that depicts an unexplored visual language.**



Hakan Lidbo **Tightrope** Suécia | Sweden

Linhas brancas com um a doze pixels de largura se movimentam sobre a tela, exibindo e amplificando sua forma. As linhas se movem em ritmos interferentes, criando padrões polirrítmicos. Esta peça é uma expressão de música, mas sem som – e uma expressão de gravidade. **White lines with a width of 1 to 12 pixels move over the screen, displaying and amplifying its shape. The lines move in interfering tempos, creating polyrhythmic patterns. The piece is an expression of music, but without sound – and an expression of gravity.**

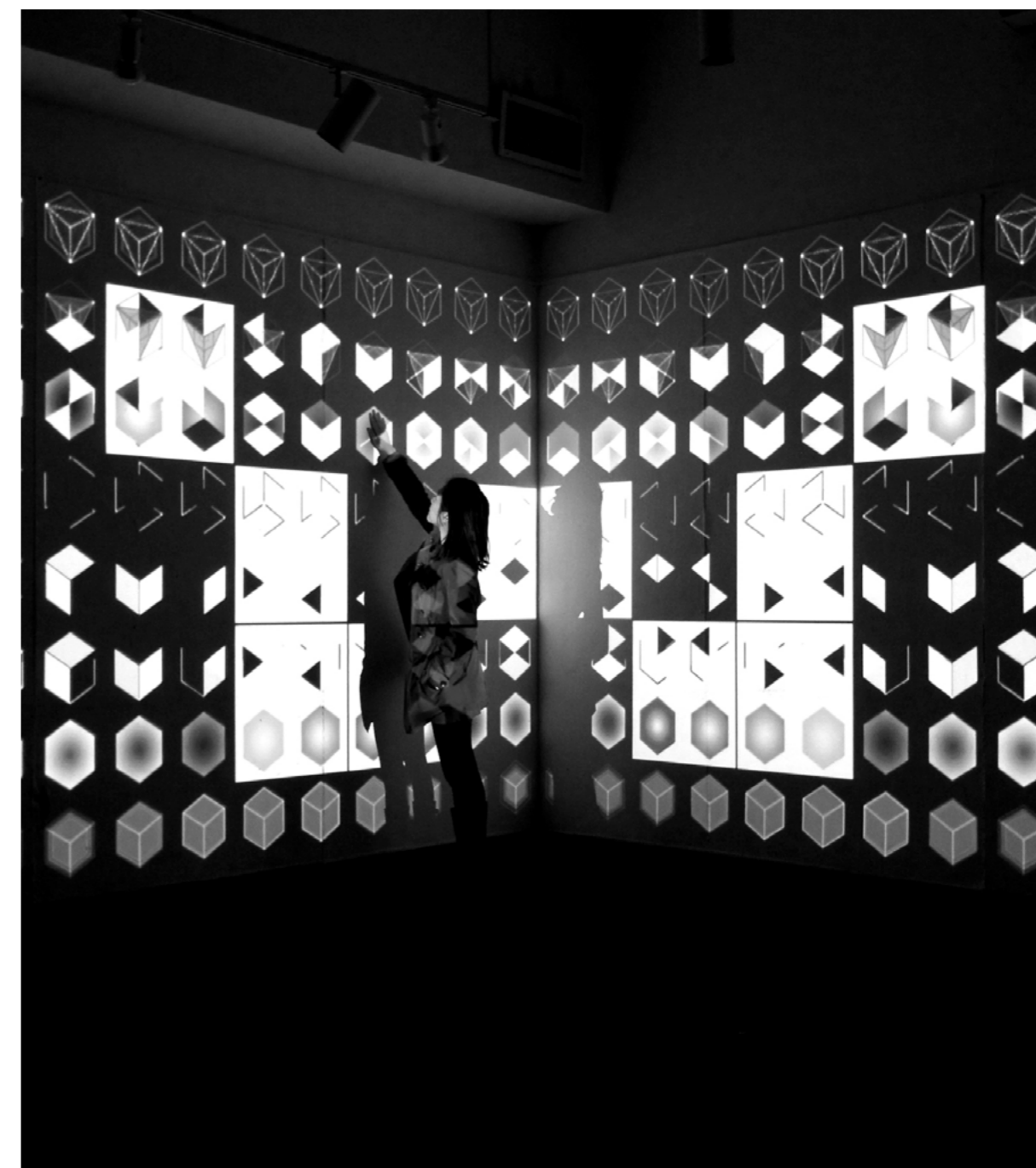


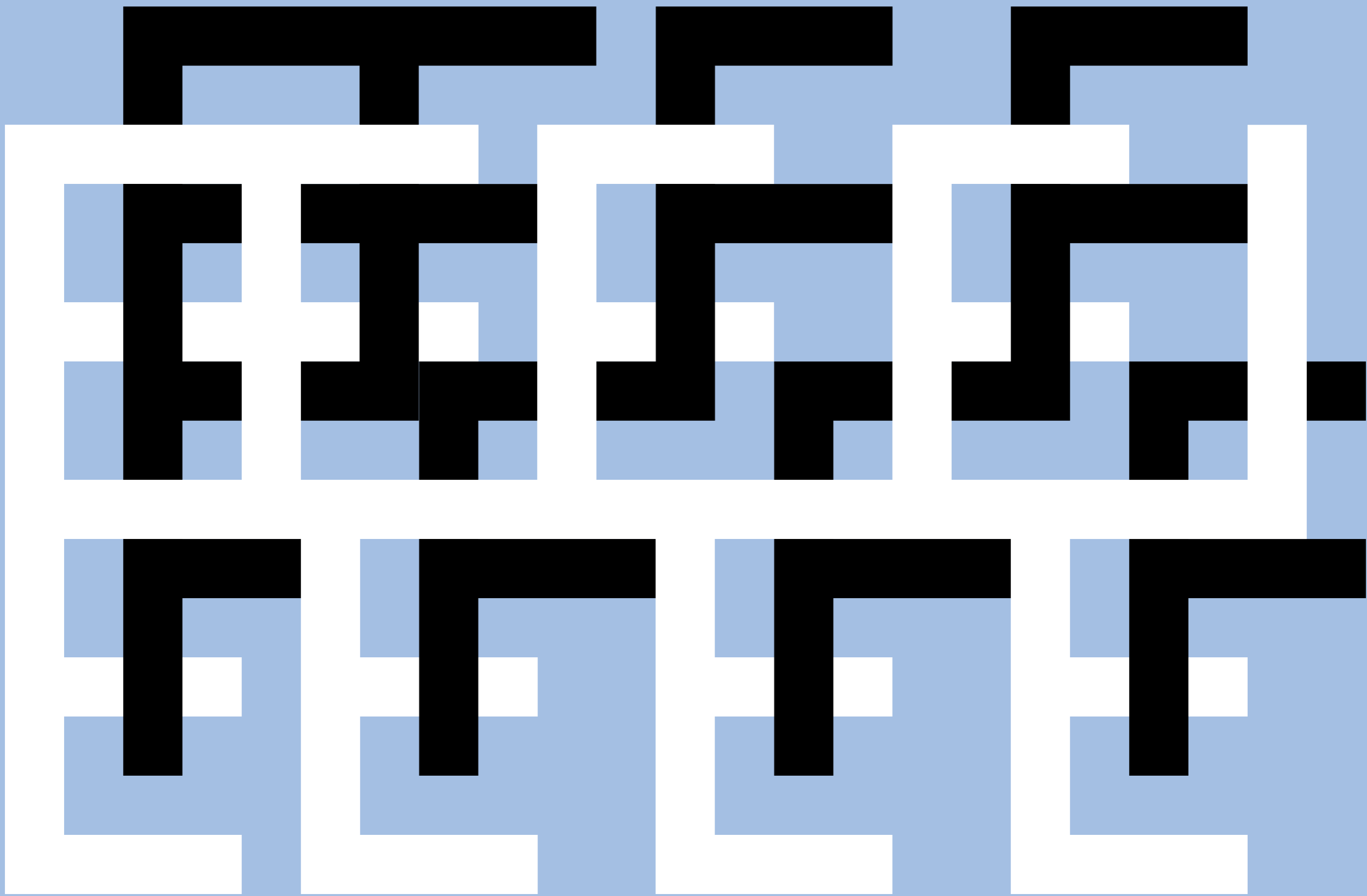
Karina Smigla-Bobinski **KALEJDOSKOP** Alemanha | Germany

“KALEJDOSKOP” funciona como uma caixa de luz sobre a qual tintas vermelha, amarela e azul estão flutuando entre diversas camadas. Qualquer tipo de pressão desloca e altera as tintas e gera imagens que se mudam permanentemente. No FILE São Paulo, onde “KALEJDOSKOP” estreia, Karina Smigla-Bobinski transfere a força estética da instalação para o espaço público em uma grande escala: uma câmera filma as pessoas usando a superfície. A filmagem é transmitida na Galeria de Arte Digital SESI-SP, a enorme fachada de LED do prédio do festival. “KALEJDOSKOP” functions as a lightbox upon which inks in red, yellow and blue are floating between several layers. Every kind of pressure displaces and shifts the inks and generates permanently changing images. At the FILE Sao Paolo, where “KALEJDOSKOP” premieres, Karina Smigla-Bobinski transfers the aesthetic force of the installation into the public space on a very large scale: a camera shoots the people using the playing surface. The footage is streamed on the Digital Art Galery SESI-SP, the huge façade of the festival building.

Liu Chang & Miao Jing **INFINITE** China/Estados Unidos | China/United States

“INFINITE” é uma instalação audiovisual criada pela dupla de artistas visuais com base em Nova York Liu Chang e Miao Jing, com a colaboração do artista sonoro Gan Jian. “INFINITE” explora a conexão entre tempo e espaço, discute gravidade espacial e sua influência na percepção humana. Elementos visuais e sonoros estão em perfeita sintonia de modo a contribuir com a experiência imersiva. “INFINITE” is an audiovisual installation created by New York-based visual artist duo Liu Chang and Miao Jing, in collaboration with sound artist Gan Jian. “INFINITE” explores the connection between time and space, discusses about spatial gravity and its influence to human’s perception. Sound and visual elements are in completely in sync in order to contribute the immersive experience.





Dez anos do programa educativo do FILE

O FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica sempre teve como um dos objetivos promover o debate e estimular o aspecto educacional do festival, organizando desde a primeira edição, em 2000, o Symposium, um espaço de discussão sobre a cultura digital através de palestras, debates e mesas-redondas, caracterizando a articulação na área de educação e na troca de conhecimentos.

Há dez anos, o "FILE" iniciou seu programa educativo. Este programa tem como objetivo desenvolver a experiência e a comunicação através da mediação cultural. O festival entende que uma exposição cumpre um papel fundamental na sociedade, proporcionando um espaço de interação, conhecimento, discussão e aprendizado. A mediação aproxima o público da obra instigando a reflexão. Os mediadores são a interface entre artistas, organizadores, instituição promotora e os visitantes, e a atuação da equipe é essencial para potencializar a fruição com as obras.

O festival acontece anualmente em diferentes espaços e cidades e o programa educativo seleciona a equipe para cada edição. Grande parte dos mediadores é formada em Arte-Educação e outra parte é composta por jovens estudantes de áreas diversas tais como: Artes Visuais, Design, Mídias, Audiovisual, Dança, Teatro, História, entre outras.

Das 33 edições do "FILE" já realizadas, o programa educativo atuou em dez edições em São Paulo, dez no Rio de Janeiro, duas em Porto Alegre, duas em Belo Horizonte, uma em Petrópolis, uma em Curitiba e uma em Campos de Jordão, atingindo aproximadamente 820.000 pessoas ao longo dos dez anos, entre escolas agendadas e público espontâneo. Já participaram do educativo aproximadamente 450 mediadores.

As equipes sempre se preparam em cursos de formação. Os cursos, organizados pela coordenação, têm duração variada de uma cidade para outra e se dividem entre: apresentação conceitual do festival, encontro com organizadores e curadores, conversa com os artistas participantes, palestra com arte-educadores convidados, debate sobre as obras e visita ao espaço expositivo. Os encontros já aconteceram em diferentes espaços em São Paulo através de parcerias com escolas e instituições, tais como a Faculdade Mackenzie, o Sesi Vila Leopoldina e a Faculdade IED. No Rio de Janeiro, aconteceram no Parque Lage e no Oi Futuro; em Porto Alegre, no Santander Cultural; em Belo Horizonte, no Oi Futuro; em Petrópolis, no Sesc Quitandinha e em Curitiba, no Sesi.

A cada edição, o programa organiza um material didático que é oferecido aos mediadores como apoio aos estudos e o mesmo é enviado para todas as escolas que agendam visita. Em 2010, foi produzido um DVD com conteúdo para professores em parceria com os alunos de Produção Multimídia da Faculdade IED. Esse material contemplou texto conceitual sobre arte e tecnologia, histórico do "FILE", glossário, sugestão bibliográfica e textos e imagens sobre algumas obras. Foram distribuídos duzentos DVDs para professores e escolas.

O programa também promove encontros e debates. Entre 2010 e 2013, houve encontros com professores da rede Sesi para apresentar conteúdos do "FILE" e debater a arte e tecnologia e em 2013 aconteceu a mesa-redonda no Symposium sobre mediação cultural com a participação dos coordenadores dos núcleos educativos do Museu do Futebol, Inaê

Cardoso, do Museu da Língua Portuguesa, Marina Toledo, e do Catavento, Osvaldo Guimarães. Nesta oportunidade, discutiu-se os desafios da mediação em espaços e exposições interativas, as dificuldades e as potencialidades que o educativo encontra nesse tipo de mostra. Todos concordaram que a interatividade e as obras multimídia promovem uma experiência importante no espaço expositivo, contribuindo para a integração do visitante com o conteúdo da mostra, mas que também implica numa nova postura da mediação cultural.

A interatividade e a ludicidade das obras aproximam o público da exposição e permite um contato direto com os trabalhos, deslocando o visitante da posição passiva de observador para um ator no espaço. Porém, esta mesma atividade dificulta a ação educativa que, de certa forma, concorre com o apelo que motivou a visita. A ansiedade dos visitantes para ver tudo, somada aos sons, luzes e movimentos, torna-se um desafio para os mediadores.

Nas primeiras edições do "FILE", a relação com o público era algo incipiente. O festival veio, ao longo destes dezesseis anos, construindo um público próprio, eclético, de diferentes classes sociais, faixas etárias e de formação heterogênea. A inovação, a interatividade e a tecnologia ajudaram o festival a conquistar uma democratização dos visitantes, episódio raro em mostras de arte contemporânea.

A equipe do educativo sempre se empenhou para introduzir a diferença entre uma mostra de arte interativa e um parque de diversões ou uma feira de ciências. As obras são sistemas orgânicos computacionais e, portanto, frágeis, passíveis de darem erro. Os mediadores desenvolvem, a cada edição, novas técnicas para sensibilizar o público e ao mesmo tempo convidá-lo a interagir e vivenciar uma experiência estética. Com o passar das edições, juntamente com a democratização dos aparatos tecnológicos, os visitantes foram se familiarizando com esta linguagem. Os fatores surpresa e desejo deixaram de ser a mera interação e o aparato tecnológico, mas sim as obras de arte.

Os desafios continuam. O programa de mediação do "FILE" se reinventa a cada edição, aprendendo com as obras, com o público e com a troca de experiências entre as equipes.

Eliane Weizmann
Coordenadora do Educativo

Ten years of FILE's educational program

FILE - Electronic Language International Festival always had as one of its objectives to promote debate and encourage the educational aspect of the festival, organizing since the first edition, in 2000, the Symposium, a space of discussion about digital culture through lectures, debates and round-table talks, distinguishing the coordination in the education field and knowledge exchange.

Ten years ago, "FILE" started its educational program. This program aims to develop experience and communication through cultural mediation. The festival considers that an exhibition plays a fundamental role in society, providing a space of interaction, knowledge, discussion and learning. The mediation brings the public closer to the work, instigating reflection. The mediators are the interface between artists, organizers, promoting institute and visitors, and the performance of the team is essential to enhance the enjoyment with the works.

The festival takes place annually in different spaces and cities, and the educational program selects a team for each edition. Much of the mediators are formed in art education and another part are students from various fields such as visual arts, design, multimedia, audiovisual, dance, theater, history, among others.

Of the 33 editions of "FILE", the educational program acted in ten editions in São Paulo, ten in Rio de Janeiro, two in Porto Alegre, two in Belo Horizonte, one in Petrópolis, one in Curitiba and one in Campos do Jordão, reaching approximately 820,000 people over ten years, including scheduled schools and spontaneous public. Approximately 450 mediators have participated in the educational program.

The teams always get prepared in formation courses. The courses, organized by coordination, have varied duration from city to city and are divided as follows: conceptual presentation of the festival, meeting with organizers and curator, talk with the participant artists, lecture with invited art educators, debate about the works and visit to the exhibition space. The meetings have already taken place in different spaces in São Paulo through partnerships with schools and institutions, such as Faculdade Mackenzie, Sesi Vila Leopoldina and Faculdade IED. In Rio de Janeiro, they happened at Parque Lage and Oi Futuro, in Petropolis at Sesc Quitandinha and in Curitiba at Sesi.

Each edition, the program organizes educational material that is offered to the mediators as support to the studies and the same is sent to all the schools with scheduled visits. In 2010, a DVD with content for teachers was produced in partnership with the students of Multimedia Production at Faculdade IED. This material included conceptual text about art and technology, FILE's history, glossary, bibliography, and texts and images of some works. About two hundred DVDs were distributed to teachers and schools.

The program also promotes meetings and debates. Between 2010 and 2013, there were meetings with Sesi's teachers to present the contents of "FILE" and to debate art and technology, and in 2013 there was a round-table talk in Symposium about cultural mediation with the participation of the educational centers coordinators of the Football Museum, Inaê Cardoso, of the Portuguese Language Museum, Marina Toledo, and of Catavento, Osvaldo Guimarães. On that occasion, we discussed the challenges of mediation in interactive spaces and

exhibition, the difficulties and the potential that educational meets in this kind of show. Everyone agreed that interactivity and the multimedia works promote an important experience in the exhibition space, contributing to the visitor's integration with the content of the show.

The interactivity and playfulness of the works bring the viewers closer to the exhibition and allow direct contact with the activities, moving the visitor from the passive position of observer to an actor in the space. However, this same activity hinders the educational action that, in a way, competes with the appeal that motivated the visit. The anxiety of the visitors to see everything, plus the sounds, lights and movements, becomes a challenge for the mediators.

In the first editions of "FILE", the relation with the viewers was somewhat new. The festival, over these seventeen years, built its own public, eclectic, from different social classes, age groups and heterogeneous formation. The innovation, interactivity and technology helped the festival to achieve a democratization of the visitors, a rare episode in contemporary art shows.

The educational team has always strived to introduce the difference between an interactive art exhibition and an amusement park, or a science fair. The works are computational organic systems and, therefore, fragile, liable to present an error. The mediators develop, in each edition, new techniques to raise the viewers' awareness and, at the same time, invite you to interact and live and aesthetic experience.

With the passing of the editions, along with the democratization of technological devices, this language became familiar to the visitors. The surprise and desire factors are no longer the mere interaction and technological device, but the works of art.

The challenges remain. The "FILE" mediation program reinvents itself with each edition, learning from the works, from the viewers and the exchange of experience between the teams.

Eliane Weizmann
Educational Coordinator



FILE RIO 2012



FILE SÃO PAULO 2011



FILE SÃO PAULO 2015



FILE SÃO PAULO 2014

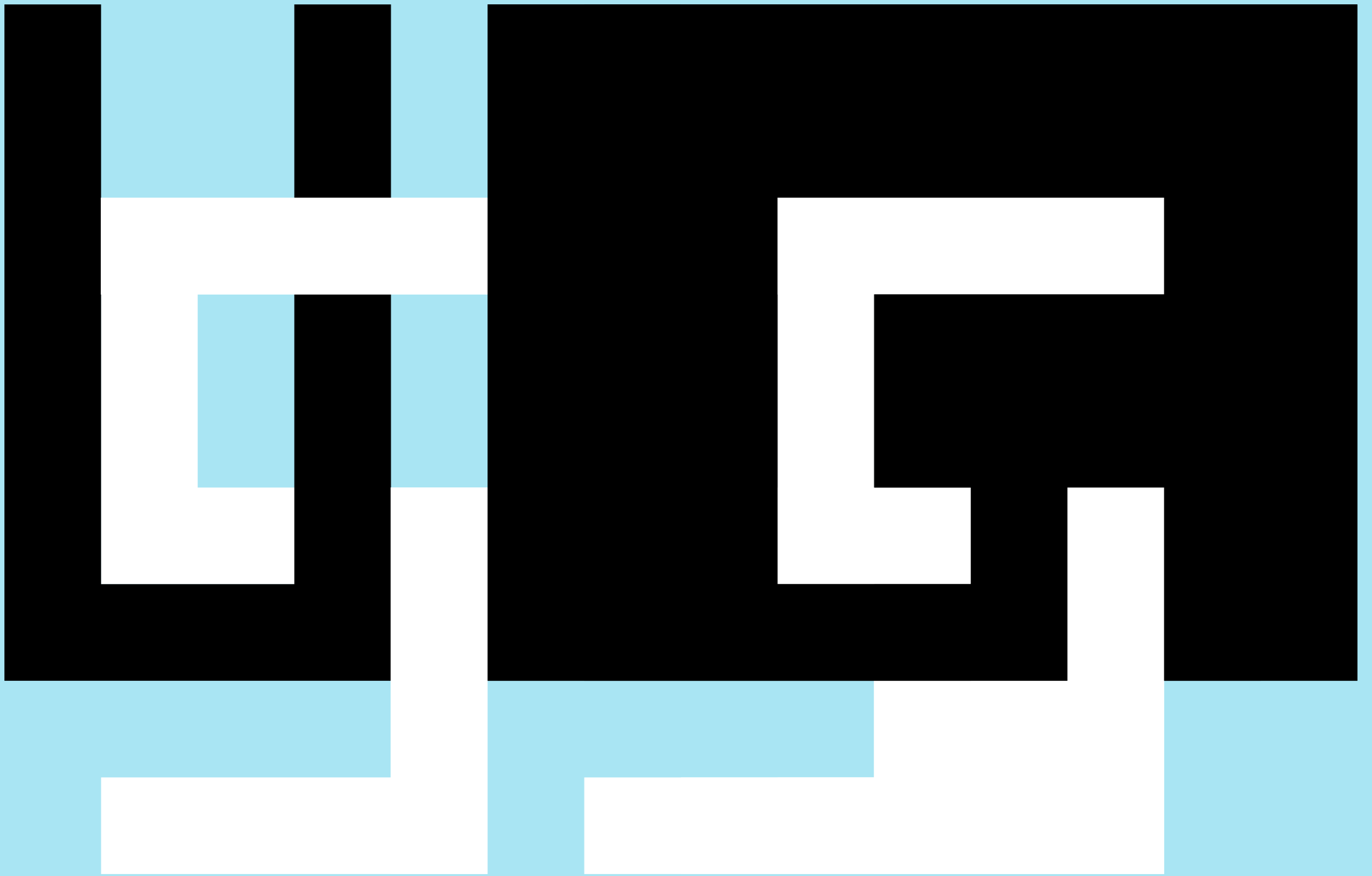


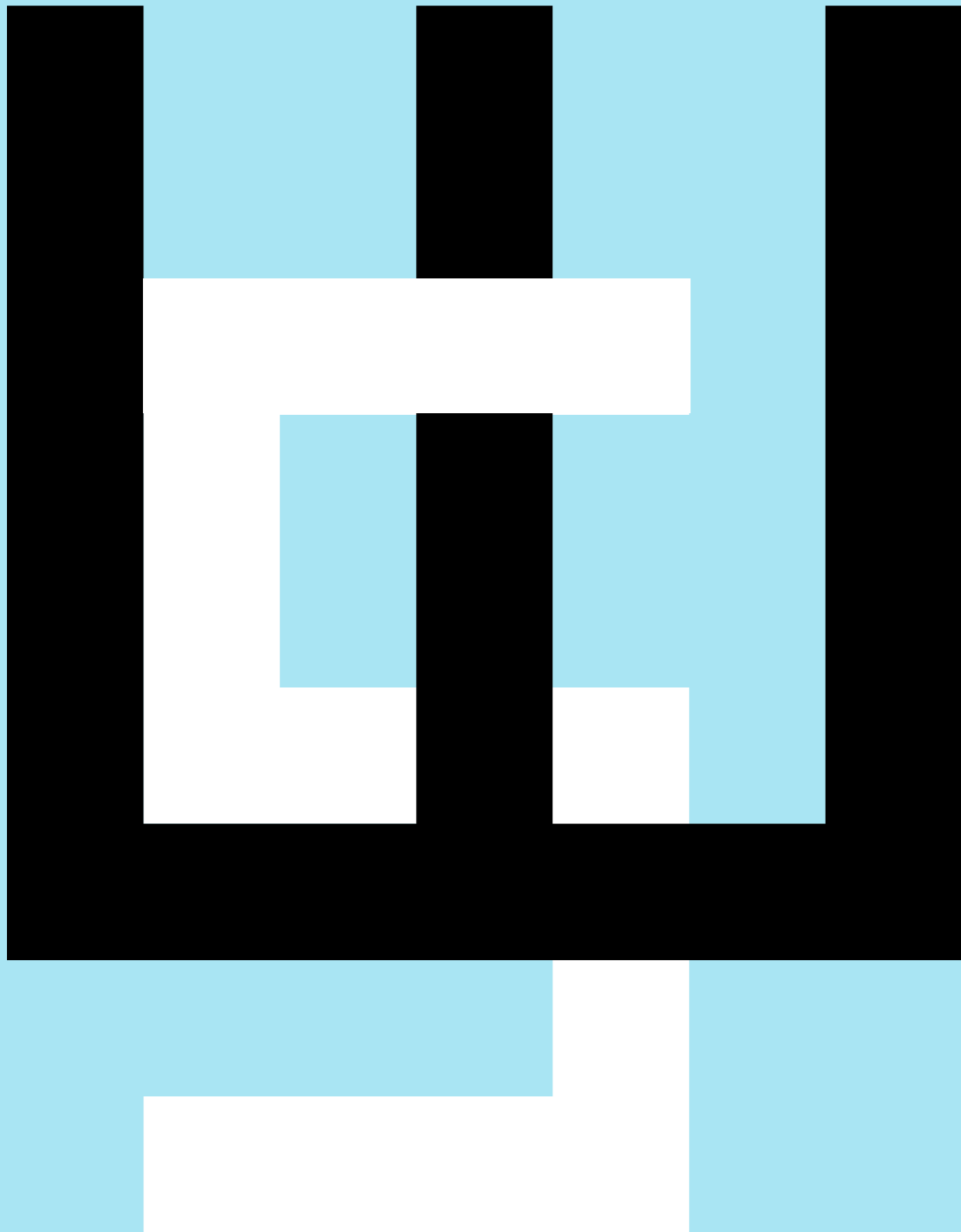
FILE BH 2013

Mediadores “FILE” 10 anos

Adriana de Menezes Ramalho	Bianca do Nascimento Martins
Ailton Berberick	Bianca Mafra Elia
Aira Fernandes Bonfim	Bianca Muniz
Akemi Hirose	Bianca Nóbrega Luccas
Alan Cosme Ribeiro da Silva	Bianca Seloffite
Alcides Neto	Breno Morita
Alcides Rodrigues	Bruna Araújo Pessoa
Alexandre dos Santos Lopes	Bruna Costa de Oliveira
Alice Oliveira Cabral de Mello	Bruna de Oliveira Benitez
Alice Sousa Penha	Bruno Carlos Costa de Moraes
Alicia Macedo	Bruno Faria
Aline Leal de Souza	Bruno Otavio Jacomino
Aline Monfredini da Silva	Caio Meira
Aline Souza	Caio Netto dos Santos
Aline Vilhena	Camila Carrelo
Alonzo Zarzoza	Camila Dall’Agnese
Amanda Amaral	Camila Krantz
Amanda de Souza Ferreira	Camila Maia
Amanda Navarro	Camila Moreira da Silva
Ana Beatriz Domingues	Camila Proença
Ana Clara Noronha	Camila Spessoto
Ana Cláudia Menezes Ventura	Camila Wielmowicki Uchoa
Ana Dias de Andrade	Carina Bueno
Ana Ligia Becker	Carla de Oliveira
Ana Luisa Nossar	Carla Thais
Ana Luiza Drischel Costa Lima	Carlos Eduardo T. e Silva
Ana Luiza Esteves	Carlos Henrique Reis
Ana Maria de Paula Matos	Carlos Rogério Eustachio da Silva
Ana Ventura	Cupertino Amorim
Ananda Ibis Fonseca Leandro	Carol Mendoza
Anderson Mello	Carol Plumari
André Angrizanes D’ugo	Carolina Areia Leão
André Asai	Carolina Galeano Luditza
André Benazzi Piranda	Carolina Oliveira Ressurreição
André Campos	Carolina Tereza Alher Carrasco
André Luiz de Oliveira	Carolina Varandas
André Simões da Silva	Cassia Lyrio
Andréa Garrido	Cássia Takahashi Hosni
Andréa Martins	Cassio Polegatto
Andréia Cristina Campinho	César Augusto Brasil de Luna
Andressa Fontes Guedes	Cibele Alves Moraes
Andressa Medeiros	Cintia de Jesus Andrade Santos
Andressa Palomo Balarin	Cíntia Mota Leite
Ângelo Esteves Silva	Clarissa Monteiro
Ângelo Gabriel Viggiani	Clarissa Paiva
Anita Polatti	Claudia Diniz Tavares
Anna Carolina Ruy	Claudia Simone Gouvea
Anna Helena Rainere Moura	Conrado Segassi Agarelli
Anna Talebi	Cristiano Maia
Anny Lemos Ferreira	Cristina de Araujo Rosa
Armênia Gomes Ferreira	Daiana Zappala
Arthur Porto	Daniel Miranda
Arturo Perez Gamero	Daniel Nogueira de Lima
Bárbara Matuck	Daniele da Rosa Oliveira
Bárbara Telles Vieira	Danielle Amaro
Beatrice Martins dos Santos	Danilo Fitipaldi
Berit Oliveira	Danilo Lemos dos Santos

Danny Shoji Hirotsu	Gabriela S. Cherubini	Juliana Cerqueira	Marcia Ribeiro	Nayana Ferreira das Neves Santos	Samuel Alex Muller
Débora Machado Visini	Gabrielle Nascimento	Juliana Grisolia	Marco Biglia	Nina Cristina Wyatt	Samuel Rodrigues
Débora Paneque	Geisa de Freitas Reis	Juliana Miranda Paiva	Marco Túlio Garcia Ferreira	Nina de Franco Faccio	Sarah Uryelah Silva Chamorro
Deborah Lazarov Mayer	Geraldo Arcanjo Ribeiro Neto	Juliana Moro Pires	Marcos Antônio Dias Júnior	Oclécio Herbet Oliveira Castro	Sheila Britto
Denise Nascimento e Silva	Gilberto Vieira	Juliana Pellegrini	Marcos Felipe Amaral	Pablo Vilela Motta Santos	Sheila Prade do Santos
Diana Kolker	Giovanna Graziosi Casimiro	Juliana Placco	Marcos Felipe de Sousa	Pagu Senna de Moura	Sibila Gomes dos Santos
Diana Proença Módena	Giovanna Pezzuol Mazza	Juliana Ribeiro Campos	Marcos Gomides Abe	Patrícia Amorim	Silia Moan
Diego Alejandro Ochs de Muñoz	Giovanni da Silva Fernandes	Juliana Solimeo	Marcos Vinícius dos Santos	Patrícia Cavalheiro Cruz	Solano Guedes
Diego Carbone	Graciela Angelica Barreto Zapatta	Juliano Castro	Marcus Garcia	Patrícia C. da Costa Cerqueira	Taina Maneschy
Diego Sempreboni	Guilherme da Costa Rezende	Julio Cesar de Almeida Souza	Maria Cândida R. do Couto	Patrícia dos Santos Rosa	Taís Monteiro de Freitas
Diego Urbaneja	Guilherme Rezende Landim	Julio César dos Anjos	Maria Cláudia Correa	Patrícia Martins Ambok Santos	Talita Sanchez
Dony Lima	Guilherme Villas Bôas Francini	Julio Ferretti	Maria Cláudia Levy	Patrícia Naomi Ozawa	Tamara Faifman Maciel
Edelmar Vecchi	Günther Natusch Vieira	Julio Mayer	Maria Emília Tagliari Santos	Paula Aviles	Tassia Natali Mota De Castro
Edenilson Luiz Sant'anna	Gustavo Colombini	Juvenal Cassiano dos Santos	Maria Luisa Vieira	Paula Borghi	Tatiana Abitante
Eduardo Barbosa	Gutierre Bessauer	Karen Garcia Teixeira	Mariana Aparecida da Silva	Paulo Augusto Almeida de Oliveira	Tatiana Maria dos Santos
Eduardo Ramos Nunes	Helena Dozzi Dantas	Karen Juliane Lenzi	Mariana Barros	Pedro Acosta	Tatiana Moreno
Elaine Fontana	Helois Marques	Karen Veiga	Mariana Cagnin	Pedro Henrique Moreira	Tatiane Figueroa
Eloy Vergara	Helton Martinez	Karina Barbosa Pardal	Mariana Gomes Caetano	Pedro Ivo	Tatiane Meira
Emannoel Zaninetti	Hemilin de Andrade Faustino	Karina Nannini	Mariana Homem de Melo	Pedro Ricardo F. Telles dos Santos	Tauana de Andrade Lelis
Emerson Ribeiro Castilho	Henrique Rodrigues Marques	Karine Storck	Mariana Lima	Pérola de Carvalho Daibem	Thais Adamowicz Pereira
Erêndira Oliveira	Ileane Ribeiro	Ketelin Viana	Mariana Pinheiro Barbosa	Polen Sato Pinheiro	Thais Farage
Érica Marta Costa dos Santos	Iiriana Fontoura Rodrigues	Laércio Branth Brito	Mariana Prado	Priscila Gonçalves	Thaís Guabiraba Lemos
Erika Fernanda Casal Barbosa	Inaê Cortez	Lais Pereira Uesato	Mariana Roberta dos Santos	Priscila Junglos de Souza	Thais Juliana de Barros
Erika Novais	Indrani Taccari	Laís Silveira de Jesus	Mariana Santos Silva	Priscila Nunes	Thais Rossi de Souza
Evelyn Ramos da Silva	Isaac de Moraes Neto	Laura Moritz	Marianna Mansano	Priscilla Alves de Moura	Thaís Sabbadini
Fabiana Kaibara	Isabela Gatti Pereira Rodrigues	Laura Nogueira Marin	Marilia Perez Zarattini	Pyero Fiel Ayres da Silva	Thamires Gaspar
Fabiana Monteiro	Isabela Leone Maia	Leandro Crisman	Marina Braga Medici	Queli Martins	Thays Martins Oyakawa
Fabio Dantas	Isabela Vida Moreno	Leilyanne Ferreira Marques da Silva	Marina Capobianco Vieira	Rafael Araújo	Thiago Vicente Alonso
Fabio Kendi Castro Kanashiro	Isabella Papa	Leonardo Centeno Selbach	Marina Coelho dos Santos	Rafael Chioatto Orlando	Tiago da Paixão Nunes
Fabio Rodrigo Efigênio da Silva	Isabella Proença	Leonardo Mendes	Marina Kilikian Rossi	Rafael F. Amambahy Santos	Tiago Fioravante
Felicia Fingermann	Ismael Davi de Paulo	Leonardo Reitano	Marina Marchesan	Rafael Machado Alves	Tiago Nunes
Felipe Akira Medeiros Sugano	Ítalo Pacheco Gomes Caixeta	Leonardo Souza Mendes	Mario Montenegro	Rafael Orlando	Tiago Rubini
Felipe da Fonseca Trigo Zin	Ivan Paula Santos Machado Dantas	Letícia Barreira	Mary Fê	Rafael Pereira	Valéria Guimarães Cardozo
Felipe Hauser Gutterres	Izabelle Araújo	Letícia Galindo Costa	Matheus Simoes	Rafael Saraiva de Castro	Vanessa Hackmann
Felipe Morelatto	Jamilla Ramos Cunha	Letícia Ribeiro de Escobar Ferraz	Mauricio Munuera	Rafael Silveira da Silva	Vanessa Rigo
Felipe Rocha Bittencourt	Jamille Ribeiro Neves	Letícia Rodrigues	Mauricio Pereira do Nascimento	Raphael Silva dos Santos	Vanessa Sousa
Felipe Rocio	Janaina Mariano de Sobral	Lígia Harumi Yamamoto	Mayara Araujo Caetano	Raphael Veiga Giannini	Vinicios Debs
Felipe Thé	Jéssica Fidelis Fabro	Ligia Santiago	Mayla Tanferri Meliani	Raquel Brunozi Bravo	Vinícius de Sant'ana Frota
Fernanda Bizon	Jessica Gabriele	Livia Lara da Cruz	Mayra Brito Martins	Raquel da Camara	Vinícius Sabino
Fernanda Domenech	João Adorno	Luana Ferreira	Maysa Martins	Raquel Gotardelo Audebert Delage	Vitor Matsumoto Sório
Fernanda Paixão	João Marcio de Albuquerque Amaral	Luana Marcondes	Melissa Franconieri Yamamoto	Raquel Maira Poiano	Vitor Monteiro dos Santos
Fernanda Ribeiro Araújo	João Paulo Dias Assunção	Luana Mota Portela	Michaela Blanc	Raquel Olívia Fukuda	Vitor Pereira de Oliveira
Fernando Augusto de Paula Correa	João Pedro Canola Pereira	Luana Nunes	Michele Dubin	Rebeca Cavalcanti Rasel	Vitor Souza da Silva
Fernando Piola	João Victtor Nobre Possenti	Luara de Paula Vidal	Michelle Borges Pedroso	Regina Veiga	Vitória Teivelis
Fernando Severiano de Oliveira	João Vítor Maturana dos Passos	Lucas de Oliveira Agostinho	Milla Moraes Pinotti	Renata Gonçalves Bernardes	Vivian Albuquerque de Souza
Filipe Mota Schirmer Peçanha	Jorge Luis Gomes Martin Herrero	Lucas Nabeshima	Mirna Lorraine	Renata Lestro	Vivian Andretta
Flavio Aquistapace Martins	Jorge Luiz de Oliveira Santos	Luciana Grizotti	Mona Licia Santana Perlingeiro	Renata Pedroti	Volmir Freitas
Fulvia Szabó Felipelli	José Osmar R. de Araújo Junior	Luciara dos Santos Ribeiro	Monica Rizzolli	Renata Perissinotto	Yasmin Salim Flores
Gabriel de Aguiar Marcondes Cesar	Josiane de Souza Cavalcanti	Luis Augusto Negrão	Monise Rigamonti	Ricardo Rosa	Yuri Morroni
Gabriel Fabosa	Joyce Braga da Silva	Luis Felipe Cambuzano	Murilo Ortunho	Roberto Evangelista	
Gabriel Martins Castro	Juarez de Souza	Luisa de Moraes Neves	Naia de Oliveira Dib	Robson Ferreira	
Gabriela Alves dos Santos	Julia Chibani Rezende	Luiz Antônio Moura	Naiara Alves	Rodolfo Darsie	
Gabriela Caetano D'amoreira	Julia Ferreira de Almeida	Luiz Gustavo Fingermann	Natalia Pineiro Bressan	Rodrigo Torres	
Gabriela Gomes Pereira Silveira	Julia Martinussi	Mah Ribeiro	Nathália Gabrielle Paro Itália	Ruana Negri Crusca	
Gabriela Mureb	Juliana Barros Ferracini	Maira Valente	Nathalya Gouveia	Rudnei José Gonçalves	
Gabriela Neyra Belderrain	Juliana Bueno	Marcel Cabral Couto	Nathan Braga Motta de Paula	Sabrina Marin	
Gabriela Puntel Carrasco	Juliana Cappi	Marcelo Dias Nogueira		Samara Yuri Pompilho Takashiro	





WORKSHOP



FILE WORKSHOP 2015
Marlon Tenório & Marcelo Castro
Animação em Paper Cut
Paper Cut Animation



FILE WORKSHOP 2015
Paul Robertson
Pixel Art e animação em GIF
Pixel Art and GIF Animation



FILE WORKSHOP 2015
Fábio Yamaji
Animação Stop Motion com origamis
Stop Motion animation with origamis

Coletivo Laranja Azul: Mayara Tutumi, Miguel Alonso, Nadia Bosque, Rafael Freire & Ricardo Filho *Ex-code, QR na ponta da goiva | Ex-code, QR in the tip of the gouge* Brasil | Brazil



Partindo da ideia de que o Ex-libris é uma linguagem que possibilita a produção artística, o desenvolvimento criativo e, assim como um QRcode, é um veículo de informação, propomos uma oficina que possibilita o diálogo entre ambos. O uso contemporâneo dos códigos QR para acessar links, imagens e diversos conteúdos em plataformas digitais e a clássica utilização do Ex-libris para a identificação de uma marca pessoal ou pertencimento/posse.

A partir de um conteúdo teórico que perpassa pela história do Ex-libris, consequentemente pela gravura em metal, madeira e linóleo, e também no que diz respeito às mídias tecnológicas, história e desenvolvimento do QRcode, o participante é convidado a produzir o seu “código pessoal”, que será levado a uma rede social do Coletivo Laranja Azul, como plataforma de divulgação de trabalhos dos participantes. Este código é desenvolvido no entalhe em linóleo, sendo assim transferido para o papel através de uma pequena prensa artesanal.

Starting from the idea that Ex-libris is a language that allows artistic production, creative development and, as well as a QRcode, is a vehicle of information, we propose a workshop that makes possible the dialogue between both of them. The contemporary use of QR codes to access links, images and several contents on digital platforms and the classic use of Ex-libris to identify a personal brand or belonging/possession.

From a theoretical content that runs through the history of Ex-libris, consequently through engraving on metal, wood and linoleum, and also regarding

technological media, history and development of QRcode, the participant is asked to produce its own “personal code” that will be taken to a social network of the Laranja Azul Collective as a participant’s work dissemination platform. This code is made on the linoleum engraving, and thus transferred to paper through a small craft press.

Coletivo Laranja Azul

Coletivo de jovens artistas e educadores com foco em oficinas alternativas de artes visuais. Buscando o desenvolvimento artístico, aprendizado de ofícios, aperfeiçoamento de formas de expressões, potencializando a autonomia crítica e cultural de jovens e adultos, ação capaz de auxiliar na inserção no mercado artístico/cultural. Temos a intenção de apoiar, incentivar e fomentar a educação artística não formal, assim como às novas produções e pesquisas artísticas e educacionais.

A collective of young artists and educators focusing on alternative visual arts workshops. Seeking artistic development, crafts learning, improvement of forms and expressions enhancing the critical and cultural autonomy of young people and adults, an action that assists in entering the artistic/cultural market. We intend to support, encourage and promote non-formal artistic education, as well as new artistic and educational productions and researches.

Fabricio Lima *Experimentos com animação tradicional | Experiments with traditional animation* Brasil | Brazil



Ensinar e aprimorar técnicas de animação tradicional (frame by frame) através de uma lição prática no decorrer da aula, bem como compartilhar meus processos pessoais de produção para sequência de imagens animadas e composição básica do resultado. O participante deve criar um loop de 5 segundos de sua própria autoria e conceito. As animações finais devem ser agrupadas, com a finalidade de transformar o empenho de todos em um grande e interessante trabalho coletivo.

To teach and to improve traditional animation techniques (frame by frame) through a practical lesson in the course of the class, as well as to share my personal production processes for groups of animated images and basic composition of the result.

The participant must create a 5 seconds loop of its own authorship and concept. The resulting animations must be grouped in order to make everyone’s effort a big and interesting collective work.

Fabricio Lima (São Paulo, 1982).

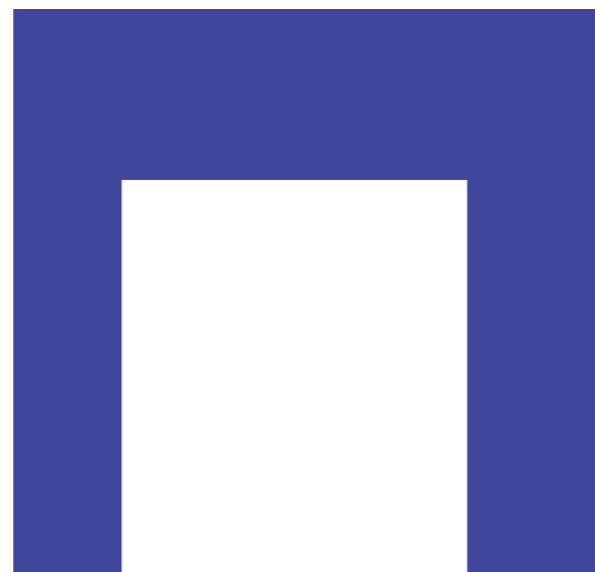
Diretor e Artista Visual com 16 anos de experiência, representado por três produtoras (França, Suíça e Brasil), e com experiência de trabalho em países como Dinamarca, Irlanda, Canadá, Argentina, França e Nova Zelândia.

Durante os últimos anos, desenvolveu trabalhos visuais, animações e projeções mapping para diversas marcas internacionais como Heineken, Sony e Peugeot. Também trabalhou como diretor de vídeos usando técnicas de animação tradicional e loops psicodélicos, trabalhando em conjunto com músicos de diversos países, como Marcelo Jeneci (Brasil), Young Galaxy (Canadá), Fallulah (Dinamarca), La Yegros (Argentina), entre outros. Alguns de seus trabalhos ganharam notoriedade da mídia nacional e internacional, tais como Revista Rolling Stone Brasil, Wired Magazine, Vimeo Staff Picks, Computer Arts UK, Huffington Post, Pitchfork entre outros.

Director and Visual Artist with 16 years of experience, represented by three producers (France, Switzerland and Brazil), and with work experience in countries like Denmark, Ireland, Canada, Argentina, France and New Zealand.

During the last years, he developed visual works, animations and mapping projections for various international brands like Heineken, Sony and Peugeot. He also worked as video clip director using traditional animation techniques and psychedelic loops, working with musicians from several countries, as Marcelo Jeneci (Brazil), Young Galaxy (Canada), Fallulah (Denmark), La Yegros (Argentina), among others. Some of his works were renowned by the national and international media, such as Rolling Stone Brazil magazine, Wired Magazine, Vimeo Staff Picks, Computer Arts UK, Huffington Post, Pitchfork, among others.

Gabriel Menotti *Natureza calculada: Estudos em fotografia computacional* | *Calculated nature: Studies in computational photography* Brasil | Brazil



Gabriel Menotti

Gabriel Menotti é professor adjunto do Departamento de Comunicação da UFES. Atua como curador e pesquisador nas mais variadas formas de cinema. É PhD em Media and Communications pelo Goldsmiths College (Universidade de Londres) e doutor em Comunicação em Semiótica pela PUC-SP. É autor de “Através da Sala Escura” (Intermeios, 2012), uma história da exibição cinematográfica a partir da perspectiva do VJing, e coeditor (com Virginia Crisp) de “Besides the Screen: Moving Images Through Distribution, Promotion and Curation” (Palgrave, 2015) e (com Marcus Bastos e Patrícia Moran) de “Cinema Apesar da Imagem” (Intermeios, 2016).

Gabriel Menotti is an associate professor of the Communication Department of the UFES. He acts as curator and researcher in various forms of cinema. He has a PhD in Media and Communications at Goldsmiths College (University of London) and a doctorate in Semiotics Communications at PUC-SP. He is the author of “Através da Sala Escura” (Intermeios, 2012), a history of the cinematographic exhibition from the VJing perspective, and a co-editor (with Virginia Crisp) of “Besides the Screen: Moving Images Through Distribution, Promotion and Curation” (Palgrave, 2015) and (with Marcus Bastos and Patrícia Moran) of “Cinema Apesar da Imagem” (Intermeios, 2016).

Nessa oficina, revisitamos o legado da natureza morta e da paisagem empregando técnicas de fotografia computacional. Os participantes são convidados a se familiarizar com os usos da imagem para reconhecimento de padrões e aferição de medidas; a entender criticamente o paradigma epistemológico por trás desses sistemas; a conhecer processos criativos que empregam técnicas semelhantes; e a aprender como utilizar aplicativos para a criação de modelos computacionais a partir de imagens fotográficas.

In this workshop, we revisited the legacy of still life and landscape using computational photography techniques. The participants are invited to be acquainted to the image uses for pattern recognition and measures assessment, to understand critically the epistemological paradigm behind these systems, to learn creative processes employing similar techniques, and to learn how to use applications for creating computational models from photography.

Marcelo Castro *Desenho evolutivo: Personagens bidimensionais a tridimensionais* | *Evolutive design: Two-dimensional to three-dimensional characters* Brasil | Brazil



Marcelo Castro

Marcelo Castro é ilustrador, animador, desenvolvedor de games e professor dos cursos de Ilustração e Desenho na Quanta Academia de Artes. Iniciou sua carreira em animação com o curta-metragem “Crássicos da Periferia” (vencedor do prêmio de Melhor Filme Brasileiro no Anima Mundi 2001). Trabalhou nas séries “Meu AmigãoZão”, como desenhista e coordenador de equipe de cenários, e “Zica e os Camaleões”, onde desenvolveu o trabalho de pré-produção de personagens e cenários. Em 2014 dirigiu e produziu, ao lado de Marlon Tenório, o curta-metragem “DaliVinCasso”, vencedor de 15 prêmios nacionais e internacionais.

Marcelo Castro is an illustrator, animator, game developer and professor of Illustration and Design at Quanta Academia de Artes. He started his career in animation with the short film “Crássicos da Periferia” (winner of the Best Brazilian Movie award at Anima Mundi 2001). He worked in the series “Meu AmigãoZão” as a designer and scenario team coordinator, and “Zica e os Camaleões”, where he developed the work of scenario and characters pre-production. In 2014, he directed and produced with Marlon Tenório the short film “DaliVinCasso”, winner of 15 national and international awards.

A oficina visa o estudo e criação de estruturas de personagens a partir de formas geométricas básicas, despertando e expandindo a percepção de proporções e tridimensionalidade para trabalhar a representação no papel. A atividade combina a prática do desenho com momentos de criação e caracterização de tipos.

The workshop aims to study and create characters structures from basic geometric shapes, awakening and expanding the perception of proportions and three-dimensionality to work the representation on paper. The activity combines design practice with moments of creation and characterization of types.

Mauricio Jabur *Construindo um emulador de theremin digital passo a passo* | *Creating a digital theremin emulator step by step* Brasil | Brazil



Mau Maker

Mau Maker (Mauricio Jabur) é maker por hobby e por profissão.

Especialista em computação física, disciplina que permite a interação entre o mundo físico e os computadores através de sensores e atuadores, como motores, luzes e todo tipo de equipamento eletromecânico.

Consultor de interatividade, projeção mapeada e automação, colabora com museus como o MIS-RJ, Museu do Frevo, Museu Cais do Sertão e Museu do Futebol.

Mau Maker (Mauricio Jabur) is a maker by hobby and by trade.

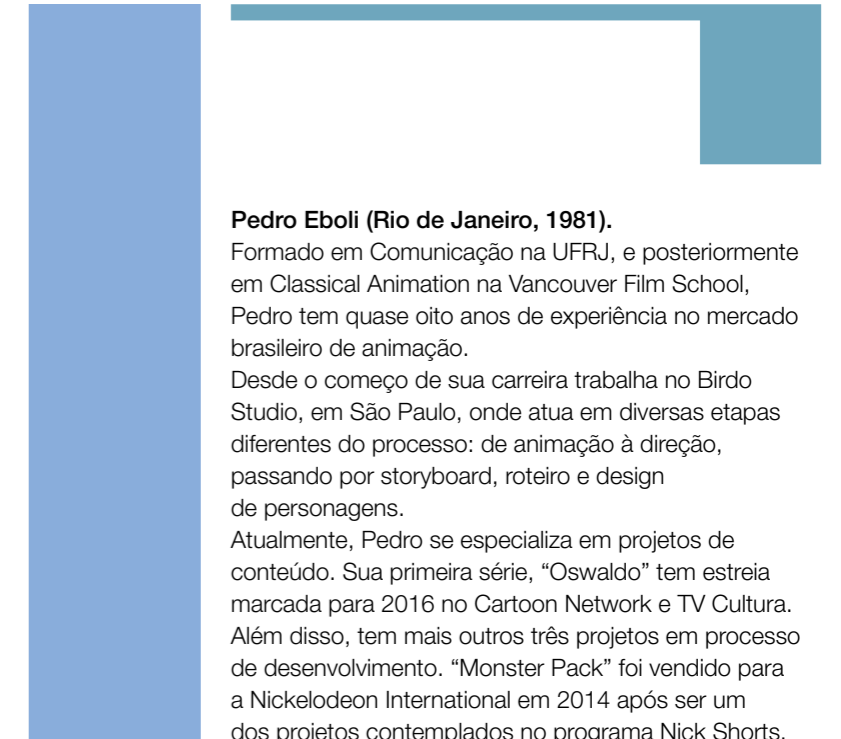
An expert in physical computing, a discipline that allows the interaction between the physical world and computers by using sensors and actuators such as motors, lights and electro-mechanical equipment.

The artist acts as interactivity, projection mapping and automation consultant for Brazilian museums such as MIS-RJ, Museu do Frevo, Museu Cais do Sertão and Museu do Futebol.

Construir um instrumento musical digital e aprender conceitos básicos de eletrônica e programação para interatividade.

To build a digital musical instrument and to learn basics of electronic and programming for interactivity.

Pedro Eboli *Pitch, colocando seu projeto de animação na rua* | *Pitch, putting your animation project on the street* Brasil | Brazil



Pedro Eboli (Rio de Janeiro, 1981).

Formado em Comunicação na UFRJ, e posteriormente em Classical Animation na Vancouver Film School, Pedro tem quase oito anos de experiência no mercado brasileiro de animação.

Desde o começo de sua carreira trabalha no Birdo Studio, em São Paulo, onde atua em diversas etapas diferentes do processo: de animação à direção, passando por storyboard, roteiro e design de personagens.

Atualmente, Pedro se especializa em projetos de conteúdo. Sua primeira série, "Oswaldo" tem estreia marcada para 2016 no Cartoon Network e TV Cultura. Além disso, tem mais outros três projetos em processo de desenvolvimento. "Monster Pack" foi vendido para a Nickelodeon International em 2014 após ser um dos projetos contemplados no programa Nick Shorts. "Cupcake and Dinosaur" foi adquirido pela eOne Entertainment no Canadá e hoje é uma coprodução com a Birdo e o canal canadense Teletoon. Finalmente, "Feijuca!" foi contemplado pelo Prodav5, e está em desenvolvimento também dentro da Birdo.

Graduated in Communication at UFRJ, and later in Classical Animation at Vancouver Film School, Pedro has almost eight years of experience in the Brazilian animation market.

From the beginning of his career, he works at Birdo Studio, in São Paulo, where he operates in several different steps of the process: from animation to direction, through storyboard, script and character design.

Currently, Pedro specializes in content projects. His first series, "Oswaldo", is set to premiere in 2016 on Cartoon Network and TV Cultura. Moreover, he has three other projects under development. "Monster Pack" was sold to Nickelodeon International in 2014 after being one of the projects included in the show Nick Shorts. "Cupcake and Dinosaur" was acquired by eOne Entertainment in Canada and today is a co-production with Birdo and the Canadian channel Teletoon. Finally, "Feijuca!" was awarded the Prodav5 and is under development also inside Birdo.

O objetivo da oficina é guiar os alunos através do processo de desenvolvimento de uma série animada. Desde sua concepção inicial, passando pela criação e design dos personagens e do mundo, a adequação às expectativas do mercado, a montagem de um pitch (apresentação) que vai transmitir a sua ideia, até a produção de um promo de vendas.

A oficina é dividida em duas fases: na primeira, eu relato experiências pessoais, fazendo um verdadeiro passo a passo de como montar um projeto de animação. A segunda fase consiste em uma análise crítica individual dos projetos dos alunos, seguida de debate.

The objective of this workshop is to guide the students through an animated series development process. From its initial conception through characters and world creation and design, the adjustment to market expectations, the mounting of a pitch (presentation) that will transmit your idea, to the production of a promo sales.

The workshop is divided in two phases: in the first, I report personal experiences, explaining step by step how to build and animation project. The second phase consists of an individual critical analysis of the student projects, followed by a discussion.

Quasares: Dyego Digiandomenico, Gabriele Landim & Henrique Fischer *Dados no processo de design | Data at design process* Brasil | Brazil

A proposta do workshop é trabalhar maneiras alternativas de conceber objetos de design a partir de parâmetros extraídos do som e traduzidos em geometrias complexas.

A partir da captura das frequências sonoras os dados são manipulados através de programação visual e convertidos em parâmetros geradores de geometrias tridimensionais, o participante controla o comportamento do código e seleciona as formas que emergem dessas operações.

A intenção central da proposta é exercitar a incorporação de dados, antes passivos, como recursos interativos nos processos de design.

The purpose of the workshop is to work alternative ways of conceiving design objects from the sound extracted parameters and translated in complex geometries.

From the capture of sound frequencies, the data is manipulated through visual programming and converted to three-dimensional geometries generators parameters, the participant controls the way the code behaves and selects the forms emerging from these operations.

The central intention of this proposal is to exercise the incorporation of data, previously passive, as interactive features in the design processes.

Quasares

Quasares, composto pelos arquitetos Dyego Digiandomenico, Gabriele Landim e Henrique Fischer, é um grupo de pesquisa que se dedica a busca de soluções arquitetônicas através da tecnologia e tem seu foco em desenvolver processos de projeto amparados por recursos computacionais.

Dyego Digiandomenico é arquiteto e urbanista, mestrando do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (IAU-USP) e pesquisador

no Nomads.usp. Realiza pesquisas que exploram os recursos computacionais no processo de projeto em arquitetura, com ênfase em pensamento algorítmico, parametrização e complexidade.

Gabriele Landim é arquiteta e urbanista, mestranda do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (IAU-USP) e pesquisadora do Nomads.usp. Atualmente pesquisa processos computacionais de projeto, programação visual, modelagem de informação, teorias sistêmicas e fabricação digital.

Henrique Fischer é arquiteto e urbanista, especialista em Biodesign e Produtos Mecatrônicos pela Universidade de Buenos Aires (FADU-UBA). Atualmente realiza pesquisas e experimentos com programação, robótica, IoT, manipulação de dados, design paramétrico e generativo aplicados nas disciplinas de Arquitetura, Arte e Design.

Quasares, consisting of the architects Dyego Digiandomenico, Gabriele Landim and Henrique Fischer, is a research group dedicated to seek for architectonic solutions through technology and is focused in developing project processes supported by computational resources.

Dyego Digiandomenico is an architect and urban planner, a Master's student at Instituto de Arquitetura e Urbanismo of the Universidade de São Paulo (IAU-USP) and a researcher at Nomads.usp. He conducts researches that exploit the computing resources in the project process in architecture, with emphasis in algorithmic thinking, parameterization and complexity.

Gabriele Landim is an architect and urban planner, a Master's student at Instituto de Arquitetura e Urbanismo of the Universidade de São Paulo (IAU-USP) and a researcher at Nomads.usp. Currently she researches project computational processes, visual programming, information modeling, systemic theories and digital manufacturing.

Henrique Fischer is an architect and urban planner, expert in Biodesign and Mechatronic Products at Universidade de Buenos Aires (FADU-UBA). Currently he conducts researches and experiments with programming, robotics, IoT, data manipulation, parametric and generative design applied in the disciplines of Architecture, Art and Design.

Thiago Salas *Instrumentos eletrônicos e gesto sonoro | Electronic instruments and sound gesture* Brasil | Brazil

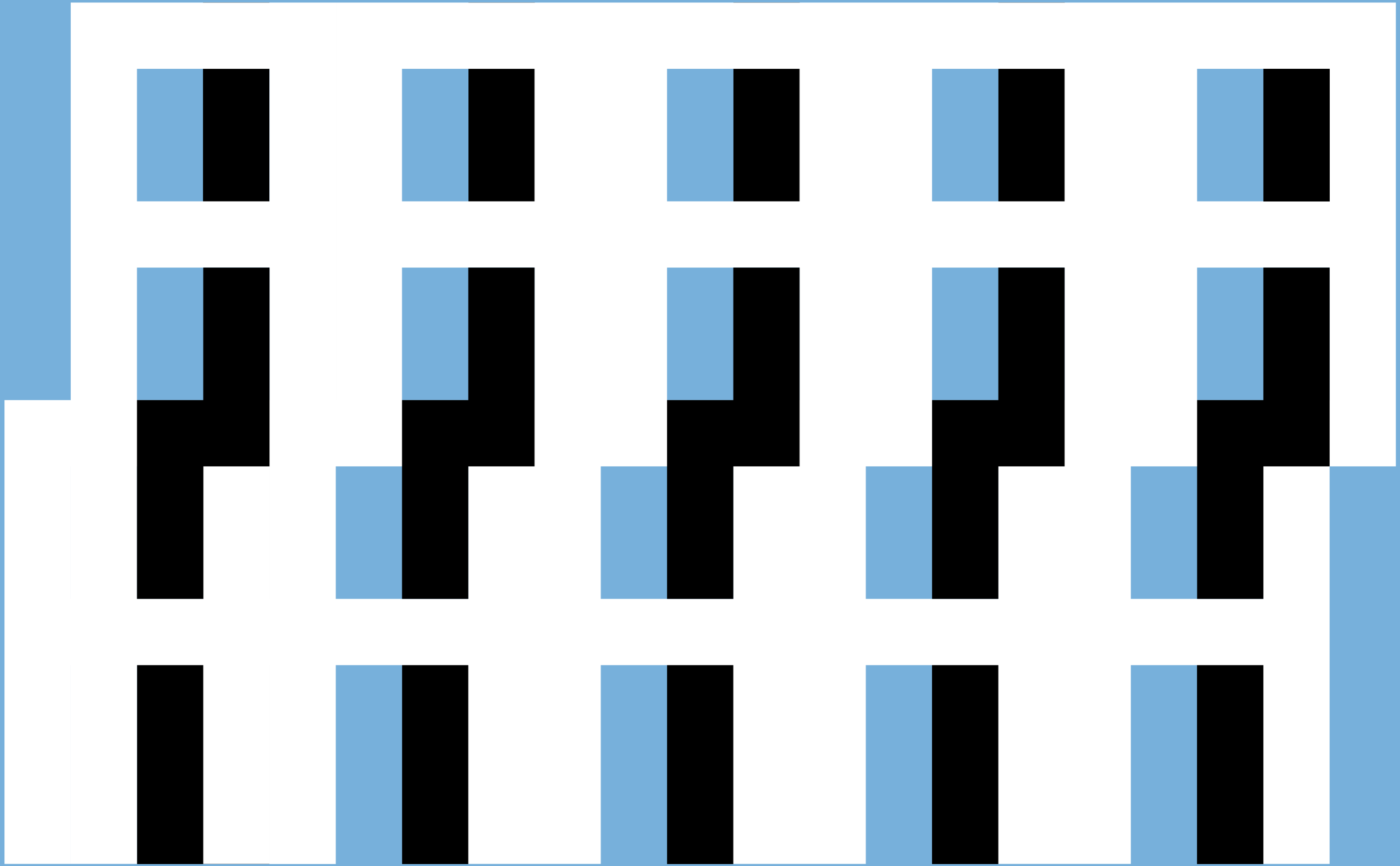
Esta oficina tem o objetivo de apresentar a luteria experimental como uma possibilidade criativa para lidar com novos caminhos na música atual. A luteria experimental consiste na criação não industrial de dispositivos/instrumentos e vem sendo desenvolvida por artistas que buscam ampliar suas possibilidades sonoras e musicais de modo singular. Artistas e compositores vêm operando na criação de seus próprios aparatos técnicos através do reuso e da resignificação de objetos e materiais que agenciam um processo criativo que considera na elaboração tecnológica como cerne da composição.

This workshop aims to present the experimental luthiery as a creative possibility to deal with new ways in the current music. Experimental luthiery is the non-industrial creation of devices/instruments and has been developed by artists who seek to expand their sound and musical possibilities in a unique way. Artists and composers have been operating in the creation of their own technical devices through the reuse and the reframing of objects and materials touting a creative process that considers technological development the core of composition.

Thiago Salas

Thiago Salas possui graduação em Música pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e atualmente desenvolve pesquisa de mestrado em Sonologia na Universidade de São Paulo (USP). Trabalha com arte tecnologia, arte sonora e música experimental, tendo realizado parcerias com artistas de diversas linguagens em criações que envolvem o corpo e objetos sonoros em performances, instalações, dança, literatura e vídeo. Apresentou seus trabalhos em diversos espaços artísticos no Brasil e exterior.

Thiago Salas is graduated in Music at Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) and currently develops a Master's research in Sonology at Universidade de São Paulo (USP). He works with technology art, sound art and experimental music, in partnership with artists of different languages in creations that involve the body and sound objects in performances, installations, dance, literature and video. He presented his works in several art spaces in Brazil and abroad.



Índice de Artistas

Index of Artists

A B I I S M O - 178

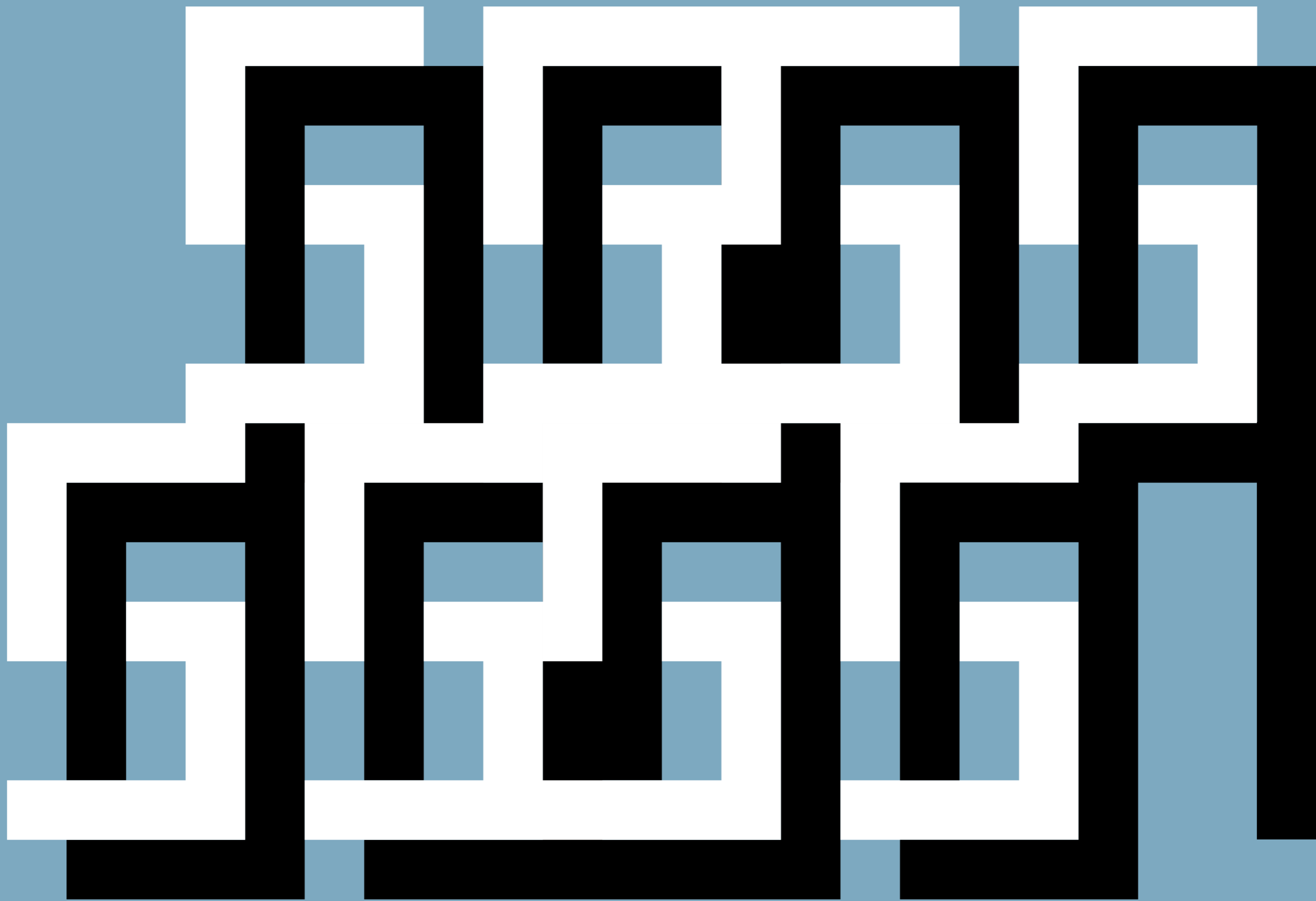
A. Bill Miller - 78
Abdul Hadi Bin Abdul Wahab - 104
Abe Mitsushi - 107
Academy of Media Arts Cologne - 108
AC-bu - 106
Adachi Toru - 106
Adrian Flury - 79
Agata Piasecka - 90
Aihara Sachie - 107
Ajou University - 108
Alan Hazelden - 96
Alfredo Ardia - 119
Alpine - 108
Amora B. - 106
Anais met den Ancxt - 38 e 39
Anaisa Franco - 44 a 47
André Berlemont - 48 e 49
Andreas Platis - 105
Angella Conte - 36, 37 e 197
Anna Kociemba - 90
Anna Vasof - 52, 53 e 120
Anthony Rousseau - 79
Arnaud Laffond - 80
Asai Yuki - 107
Asteroid Base - 96
Atelier Monté - 120
audioforce - 107
Axis Animation - 108
Baku Hashimoto - 107 e 121
Barotti - 178
Bartek Gadzała - 90
Beatriz Minguez de Molina - 121
Bedtime Digital Games - 97
Benjamin Davis - 96
Bigcat Studio - 108
Bill Dmonkos - 141 e 142
Bittler - 80
Black Pants Studio - 97
Blizzard Entertainment - 109
Blur Studio - 109
Bóris - 171
Bournemouth University - 109
Brice Roy - 48 e 49
Broken Rules - 97
Brooklyn Digital Foundry - 109
Cal Dean - 142
Calla Donofrio - 109
Camilo Colmenares - 81
Carl Burton - 143
Carlos De Carvalho - 104
Carolina Costa - 143
Cassino Queen - 171
Celina Portella - 40 e 41
Center for Animation, Brigham Young University - 109
Chang Liu - 84
Chen,I-Chun - 81
Christo Guelov - 82
Christos Ioannou - 105
Chua Wei Lun Brandon - 104
Cláudio Roberto - 82
Clayton Shonkwiler - 144
Cleber Gazana - 145
Clemson University - 109
Cody Walzel - 146
Cole Lu - 121
Colin Sanders - 99
Con.Tatto - 122
Constanza Meléndez - 122
Cristina Pavesi - 123
Damian Kulash Jr. - 107
Danhua Ma - 179
Daniel Alexander Smith - 123
Daniel H. Dugas - 124
Daniel Temkin - 165
Daniel Wechsler - 125
Daniela Krajcova - 83
Dans Digital - 109
Das Vegas - 124 e 198
David Clark - 125
David Mussel - 83
David Stumpf - 74 e 83
Davide Mastrangelo - 122
Demetris Shammas - 104
Dexter Studios - 109
Dilation - 84
Dimitar Dimitrov - 104
Diran Lyons - 125
Disco Pixel - 98
dob - 180
Dominika Suszek - 90
Dora Bartilotti - 146
Drinkbox Studios - 98
Dustin Morrow - 126
École Supérieure des Métiers Artistiques (ESMA) - 110
Edu Rabin - 126 e 199
Eleonora Roaro - 146
Epic Games - 110
Érica Alves - 172
Eugenio Tisselli - 166
Experimental Interface Lab - 60
Fabio Scacchioli - 127
Fabricio Lima - 74 e 84
Fiona Gavino - 132
Framestore CFC - 110
Francesca Fini - 128
Francesca Leoni - 122
Francisco Meirino - 180
Francisco Terra - 178
Frank Weber - 48 e 49

Fred Joyeux - 104
Frederik Duerinck - 34 e 35
furitsukekagyou - 107
Gattai Games - 98
George Redhawk - 147
Georges Schwizgebel - 106
Georgios Cherouvim - 104
Gilles-Alexandre Deschaud - 110
Glasz DeCuir - 157
Gregory Lasserre - 38 e 39
GRIDBLOCK [Cleber Gazana] - 181
Groß, Groß - 181
group soul - 158
Gui Calzavara - 173
Hakan Lidbo - 128 e 199
Hakeem b - 128
Harano Morihiro - 107
Hashiji Misuzu - 106
Henning M. Lederer - 84
Hoorakhsh Studios - 110
House House - 99
Interactive Media Foundation - 77
Ioan Cernei - 159
IP Yuk-Yiu - 159
Ishikawa Yasuaki - 107
Islay Bell-Webb - 106
Itakura Shunsuke - 106
Ito Keigo - 107
Izabela Litwin - 90
Izumida Takeshi - 106 e 107
Jacky Ke Jiang - 148
Jacob Thomas - 106
Jan Goldfuß - 85
Janneke Meekes - 104
Jaret Vadera - 129
Jason RT Bond - 109
Jean-Michel Rolland - 160
Jeroen Cluckers - 129
Joana Moll - 160
Joanna Wrzaszczyk - 84
Joanna&rubens - 85
Jocelles Bicalho - 181
Joe Bichard - 105
Joesér Alvarez - 174 e 182
Jorge F. - 85
Jossie Mallis - 105
Juan Carlos Vasquez - 182
Juan Pablo Zaramella - 105
Kanno Satoko - 105
Kano Akira - 107
Karina Smigla-Bobinski - 63, 64 e 200
Karma Fields - 74 e 91
Katarzyna Gorska - 90
Katarzyna Krzysztofowicz - 90
Katarzyna Przybysz - 90
Katsuki Nogami - 86, 107 e 121
Kawanimation - 110
Kenji Kojima - 175
Kevin Lesur - 48 e 49

Kevin Welsh - 148
Khoo Siew May - 104
Kihata Sayaka - 106
Kwon Daye - 86 e 161
LAIKA - 110
Laser Dog - 100
Laura Focarazzo - 129
Leandro Angare - 86
Leche de Mipalo - 149
Lenina - 161
Liliana Farber - 130
L'institut supérieur des arts appliqués (LISAA) - 110
Liu Chang - 130 e 201
Lola Ajima - 177
Mac Cauley - 42 e 43
Marcell Andristyák - 130
Marcelo Jeneci - 84
Marcin Sowinski - 90
Marcio Ambrosio - 50 e 51
Marco Ferrazza - 183
Marcos Leite Till - 173
Marcus Neves - 181
Mari - 171
Mark Tholander - 162
Mark Wee - 105
Marleine van der Werf - 34 e 35
Martelo Nero - 100
Martin Groß - 181
Matt Abbiss - 105
Matthew Biederman - 28 e 29
Matthew Schoen - 87
Mau Maker - 64 e 65
Max Porter - 74 e 94
Media Molecule - 101
Mediocre AB - 101
Miao Jing - 130 e 201
Michael Pelletier - 131
Michael Takeo Magruder - 162
Michaela Copikova - 89
Mighty Coconut - 110
Milan Zulic - 87
Milton Läuffer - 162 e 163
Minha Kim - 106
Miyaoka Mizuki - 107
MPC - 110
MPC LA - 110 e 111
Myrto Angelouli - 132
National Aeronautics and Space Administration (NASA), USRA - 111
National Taiwan University of Science and Technology - 111
Nguyen Tuan Anh Tran - 105
Nicolas Sassoon - 150
Nishida Jun - 107
No Design Athens - 105
Norimichi Hirakawa - 32 e 33
Numen/For Use - 24 a 27

Okawara Ryo - 107
Olga Guseva - 88 e 89
Olga Wroniewicz - 90
One Life Remains - 48 e 49
Out There - 105
Ove Pictures - 89
Pablo Sanz - 183
Paganmuzak - 131
PAM1 Multimedia Studio - 90
Pantumaca Barcelona - 101
Patricia Figueiredo - 105
Patricia Martinez - 184
Patricio Gonzalez Vivo - 164
Paulina Rutman - 131
Paulo d'Alva - 105
Pedro Veneroso - 164
Pedro Zopelar - 172
Peter van Haften - 184
Peter Whittenberger - 90 e 132
Peter William Holden - 132
Petra Kolarikova - 90
Philippe Lamy - 92, 93 e 105
Pixel Veil UT - 111
pixels+fibres - 132
POSSIBLE Games - 102
Przemek Wegrzyn - 133
Pu, Shuai Cheng - 74 e 91
Punkrobot Animation Studio - 111
RAC7 - 102
RalphVR - 66 e 67
Raquel Fukuda 56 a 59
Raven Kwok - 74 e 91
Realtime Limited - 111
Red Knuckles - 111
Renata de Lélis - 126 e 199
Renato Klieger - 68 e 69
Ricardo Barreto 56 a 59
Ricardo de Armas - 185
Rob Zywietz - 105
Rocio Cano Valiño - 185
Rogermultiuse - 178
Rony Maltz - 165
Ru Kuwahata - 74 e 94
Sakowski Studios - 111
Samantha Harvey - 150
Sandra Crisp - 92
Sandrine Deumier - 92, 93 e 105
Sandro L'Abbate - 119
s-ara - 91
Savannah College of Art and Design (SCAD) - 111
Scenocosme - 38 e 39
SCIEMENT, The University of Tokyo, RIKEN - 111
Seki Kazuaki - 107
Seph Li - 54 e 55
Sève Films - 112
Shadow Planet Productions - 103
Sharry Kwan Wei Xuan - 104

Shaun Wilson - 134
Shiriagari Kotobuki - 107
Shishi Yamazak - 107
Shunsaku Hayashi - 105
Silvia De Gennaro - 134
Siyu Mao - 151
Sofija Stankovic - 165
Sonia Paço-Rocchia - 93
Spela Cadez - 105
Stephan Groß - 181
Stephen Vuillemin - 151
Stuart Pound - 135
Sumit Sijher - 152 e 153
Susanne Wiegner - 74, 93 e 94
Tan Yin - 104
Tekken - 106 e 107
Teodora Stojkovic - 165
Terry Cavanagh - 103
TeYosh - 165
Thais Weiller - 166
The Animation Workshop - 112
The Institute for the Advancement of Popular Automatism - 166
The School of Visual Arts - 112
the STUDIO - 112
The Tiny Orchestra - 186
Tiago Moraes - 68 e 69
Tigre Dente de Sabre - 173
Timoleon Kouimtzoglou - 105
Ting-Tong Chang - 30 e 31
Tiny Inventions - 74, 94 e 112
Tirtza Even - 167
Toei Animation - 112
Tomasz Kucharczyk - 90
Trickster Arts - 103
Ueshima Shiro - 107
Unit Image - 112
University of California Los Angeles - 112
University of Texas at Dallas - 113
USC Institute for Creative Technologies - 113
Uwe Heine Debrodt - 95 e 187
Vera Sebert - 135
Veronika Obertova - 89
Vincenzo Core - 127
Vivien Tan Andre Quek - 104
VJ Eletroiman - 95
Walt Disney Imagineering - 113
Wei-Ming Ho - 167
WeWereMonkeys - 113
Wonbaek Shin - 176
Yaskawa Bushido Project Team - 107
Ying-Fang Shen - 105
Yoko - 107
Yukao Nagemi - 177
Yuko Katori - 187



FILE SÃO PAULO 2016

Concepção e Organização
Conception and Organization
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

Gerência Administrativa
Administrative Management
Fabiana Krepel

Coordenação do Educativo
Educational Coordination
Eliane Weizmann

Coordenação de Conteúdo
Content Coordination
Fernanda Albuquerque de Almeida

Coordenação do FILE Anima+Games
FILE Anima+Games Coordination
Raquel Olivia Fukuda

Coordenação do FILE Videoarte e FILE GIF
FILE Video Art and FILE GIF Coordination
Fernanda Albuquerque de Almeida

Coordenação do Hipersônica - Domingo na Paulista
Hipersonica - Sunday at Paulista Coordination
Ana Bacaro

Coordenação do FILE Workshop
FILE Workshop Coordination
Fabiana Krepel

Assistente de Relações Internacionais
International Relations Assistant
Murilo Ortunho

Assistente de Coordenação de Conteúdo
Content Coordination Assistant
Ana Bacaro
Murilo Ortunho

Assistente de Curadoria do FILE Games
FILE Games Curatorship Assistant
Haidê Landim

Assistente de Coordenação do FILE Workshop
FILE Workshop Coordination Assistant
Thais Stoklos

Projeto de Arquitetura
Architecture Project
Juliana Caloi

Assistente de Projeto de Arquitetura
Architecture Project Assistant
Thiciene Cintra

Identidade Visual e Projeto Gráfico
Visual Identity and Graphic Design
Estúdio Quadrado

Produção Executiva
Executive Production
Ana Carla Magna
Renata Passos

Produção da Obra Tape São Paulo
Tape São Paulo Production
Renata Passos

Curadoria do FILE LED Show
FILE LED Show Curatorship
Fernanda Albuquerque de Almeida

Produção do FILE LED Show e do Hipersônica - Domingo na Paulista
FILE LED Show and Hipersonica - Sunday at Paulista Production
Tatiana Farias

Tradução e Revisão
Translation and Proofreading
Ana Elisa Barros
Murillo Mathias
Rafael Farinaccio

Fotografia e Vídeo
Photography and Video
Camila Picolo

Engenheiro de Produção
Production Engineer
Cláudio Bussotti

Elétrica e Iluminação
Electrical and Lighting
Milton Machado da Costa

Cenotecnia
Set Designing
C.P.A Chimanski Produções
Artísticas

DJ
Giancarlo Lorenci - HYPNORDER.DJ

Técnico Responsável da Manutenção
Maintenance Technician in Charge
Alessandro Reis de Almeida

Assessoria de Imprensa
Press Relations
A4 Comunicação Ltda.

Assistente de Coordenação do Educativo
Educational Coordination Assistant
Debora Paneque Nogueira

Supervisores do Educativo
Educational Supervisors
Herbet Castro
Nathália Gabrielle Paro Itália

Mediador Técnico
Technical Mediator
Rafael Conti

Mediadores
Mediators
Alef Mastangelo Hassan Ghosn
Amália Barrio Rodrigues
Ana Beatriz Ruiz Fernandes de Castro
Bianca Ferrari Domingues
Bruna Gomes Afonso
Camila Moret Carvalho
Carla de Oliveira
Dayana Marinho do Prado
Erika Novais
Flávio Aparecido Ramos Sousa
Filipe Salvador
Gabriel Mariano Pozzi
Gabriela Fiorindo Fuza
Gabrielle Haddad
Isabela Quattrer Pereira Lopes
Lorrane Campos Rodrigues
Mariana Coyado Rodrigues Garcia
Mariana Pacor
Mariana Pissinin de Almeida
Olivia Navarro Locatelli
Rodrigo Dorta Marques
Suellen Dias Ciccotti
Tais Bueno dos Santos
Tiago Hudler
Vinicius de Oliveira Gonçalves
Yara Nisiyamamoto Domingues

Montadores da Obra Tape São Paulo
Tape São Paulo Assemblers
Frederico Perna Heer
Guilherme Boso da Cunha

Assistentes de Montagem da Obra Tape São Paulo
Tape São Paulo Assemblage Assistants
Erika Velloso Lemos Schwarz
Joséphine Poirot-Delpech
Marcelle Bezerra Marques
Maria Florinda Pinheiro
Ricardo Landulpho Justi
Tatiane Castagna Tomé

Assistentes de Montagem da Obra Tape São Paulo
Tape São Paulo Assemblage Assistants
Erika Velloso Lemos Schwarz
Joséphine Poirot-Delpech
Marcelle Bezerra Marques
Maria Florinda Pinheiro
Ricardo Landulpho Justi
Tatiane Castagna Tomé

Agradecimentos
Thanks
Maiara Armelin Leite
Maria Luisa Vieira

SESI – DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO

Presidente
Chairman
Paulo Skaf

Conselheiros
Advisors
Elias Miguel Haddad
Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho
Nelson Abbud João
Vandermir Francesconi Júnior
Fernando Greiber
Nelson Antunes
Nilton Torres de Bastos
Sylvio Alves de Barros Filho
Massimo Andrea Giavina-Bianchi
Nelson Luis de Carvalho Freire
Luiz Claudio Marcolino
Atilio Machado Peppe
Sérgio Tiezzi Júnior
Jorge Damiano de Almeida
João Vicente Silva Cayres

Superintendente
Overseer
Walter Vicioni Gonçalves

Assessor Especial da Superintendência
Special Advisor to the Direction
José Felício Castellano

FIESP – FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE SÃO PAULO

Presidente
Chairman
Paulo Skaf

COMITÊ DE AÇÃO CULTURAL DA FIESP – COMCULTURA

Diretor Titular
Head Director
Fernando Greiber

Diretores Adjuntos
Associate Directors
José Eduardo Mendes Camargo
Mário Eugênio Fruguele
Jackson Medeiros de Farias Schneider

DIVISÃO DE QUALIDADE DE VIDA

Diretor
Director
Alexandre Ribeiro Meyer Pflug

Gerente Executiva de Cultura e Responsabilidade Social
Executive Manager of Culture and Social Responsibility
Débora Viana

Gerente de Centros Culturais
Cultural Centers Manager
Alexandra Salomão Miamoto

Gerente de Programas Culturais
Cultural Programs Manager
Claudio Bruscalin

Gerente de Operações e Educação Continuada
Manager of Operations and Lifelong Education
Cintia da Silva Ferreira

Supervisora
Supervisor
Rosana Gutierrez

Assistente de Apoio Administrativo
Administrative Support Assistant
Isabela Capatti

Encarregado Técnico
Technician in Charge
Marcio Madi

Agentes de Atividades Culturais
Cultural Activities Agents
Daniele Carolina L. Uchikawa
Jarbas S. Galhardo
Luciana Paulillo

Cenotécnico
Set Designing
Marcio Zunhiga Dias

Iluminadores
Illuminators
Alessandro Cruz
Carlos Aleixo
Celso Ferreira de Albuquerque

Sonoplastas
Sound Designers
Henrique Silva
Marcio Rodrigues da Silva
Roberto Coelho

Maquinistas
Machinists
Adriano Gabriel Martins
Charles Alves dos Santos
Nilson Santos
Sérgio Nicanor Teixeira

Contrarregras
Stagehands
Carlos Carvalho
Luciano Mendison
Maicon Rodrigues Nagel
Menes Machado
Rodrigo Andrade

Camareiras
Housekeepers
Alaídes Alves
Andrea Maria de Lima Dias
Ariane de Almeida Camargo
Cristiane Rodrigues
Nilcea Lupianhes

Bilheteria
Box office
Sônia Lucia de Oliveira
Antonia da Silva Neto
Herbert de Souza Laurentino

Estagiários
Trainees
Maria Lígia de Lima
Roger Gomes Pereira

Núcleo de Gestão de Conteúdo e Criação
Content and Creation Management Center
Maria do Carmo de Souza Munir
Arlete Rodrigues Vasconcelos
Deivid Souza
Emanuel Galdino da Costa
Érica Barbosa
Juliana Cezário
Estagiários, trainees
Fernanda Vitorino Viana
Letícia Leoi
Luiz Henrique Fernandes

Núcleo de Memória Cultural
Cultural Memory Center
Enisete Malaquias Macedo Santos
Cleia Lucia da Silva
Leonardo Cândido da Silva
Simone Lopes Dias

Núcleo de Comunicação
Communication Center
Alex de Souza
Raisa Scandovieri
Rosângela Gallardo

REALIZAÇÃO ACCOMPLISHMENT



APOIO CULTURAL CULTURAL SUPPORT







FILE

Realização



Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-89730-20-4



9 788589 730204