



**FILE RIO 2012**

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto (Orgs.)

1ª edição | Rio de Janeiro, 2012




**FILE RIO 2012**  
FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto (Orgs.)  
1ª edição | Rio de Janeiro, 2012

# FILE RIO 2012





Como acontece desde a edição do FILE Rio, no ano 2006, é com entusiasmo que o Oi Futuro abre seu espaço Flamengo a um evento aguardado com expectativa por um público cada mais interessado em inovações da convergência entre arte e tecnologia, na velocidade deste novo século: a versão 2012 do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Iniciativa cem por cento brasileira, o FILE está conectado à rede das mais destacadas produções

mundiais do gênero. Organização cultural sem fins lucrativos, o FILE viabiliza a reflexão sobre as principais questões do contexto eletrônico-digital contemporâneo mundial. Quem comparecer ao evento, viverá uma experiência marcante, ao interagir com projetos inéditos em instalações, tablets, machinimas (em definição simplificada, a técnica de produzir computação gráfica em máquinas domésticas) e arte sonora.

Ao associar-se ao FILE, o Oi Futuro, consciente de sua missão de democratizar o acesso ao conhecimento para acelerar e promover o desenvolvimento humano, reafirma seu apoio ao evento, voltado para o avanço estético-tecnológico que as novas linguagens eletrônicas e digitais possibilitam às culturas contemporâneas.

As from the edition of FILE Rio in 2006, it is with enthusiasm that Oi Futuro opens its Flamengo venue for an event awaited with anticipation by a public increasingly interested in innovations in the convergence between art and technology, in the speed of this new century: The 2012 version of the Electronic Language International Festival. One hundred percent Brazilian initiative, FILE is connected to the network of the most remarkable productions of its kind worldwide.

A nonprofit cultural organization, FILE enables reflection on the main issues in the world's contemporary electronic-digital context. Those who attend the event will encounter an outstanding experience, when interacting with unprecedented projects in installations, tablets, machinima (in simplified definition, the technique of producing computer graphics in domestic

machines) and sound art. By joining the FILE, Oi Futuro, conscious of its mission to democratize access to knowledge to accelerate and promote human development, reaffirms its support for the event, focused on the aesthetic and technological advances that the new electronic and digital languages allow the contemporary cultures.

**Maria Arlete Gonçalves**

Diretora de Cultura do Oi Futuro [Culture Director of Oi Futuro]



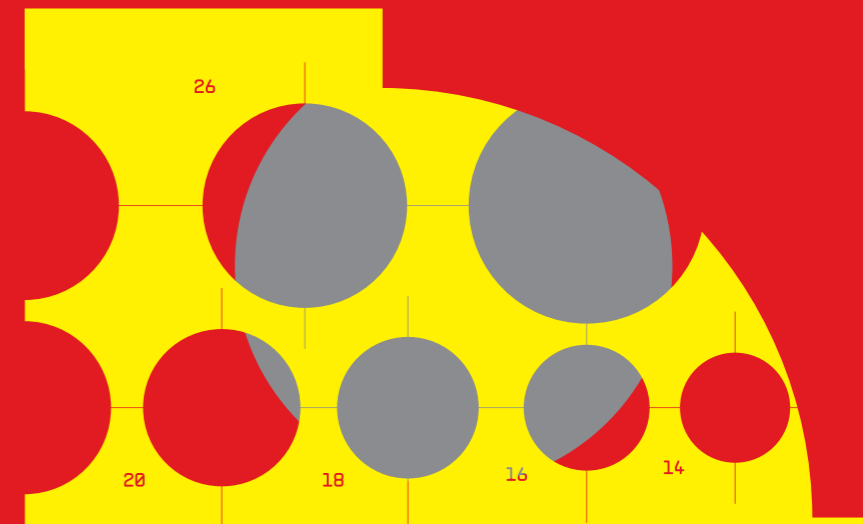
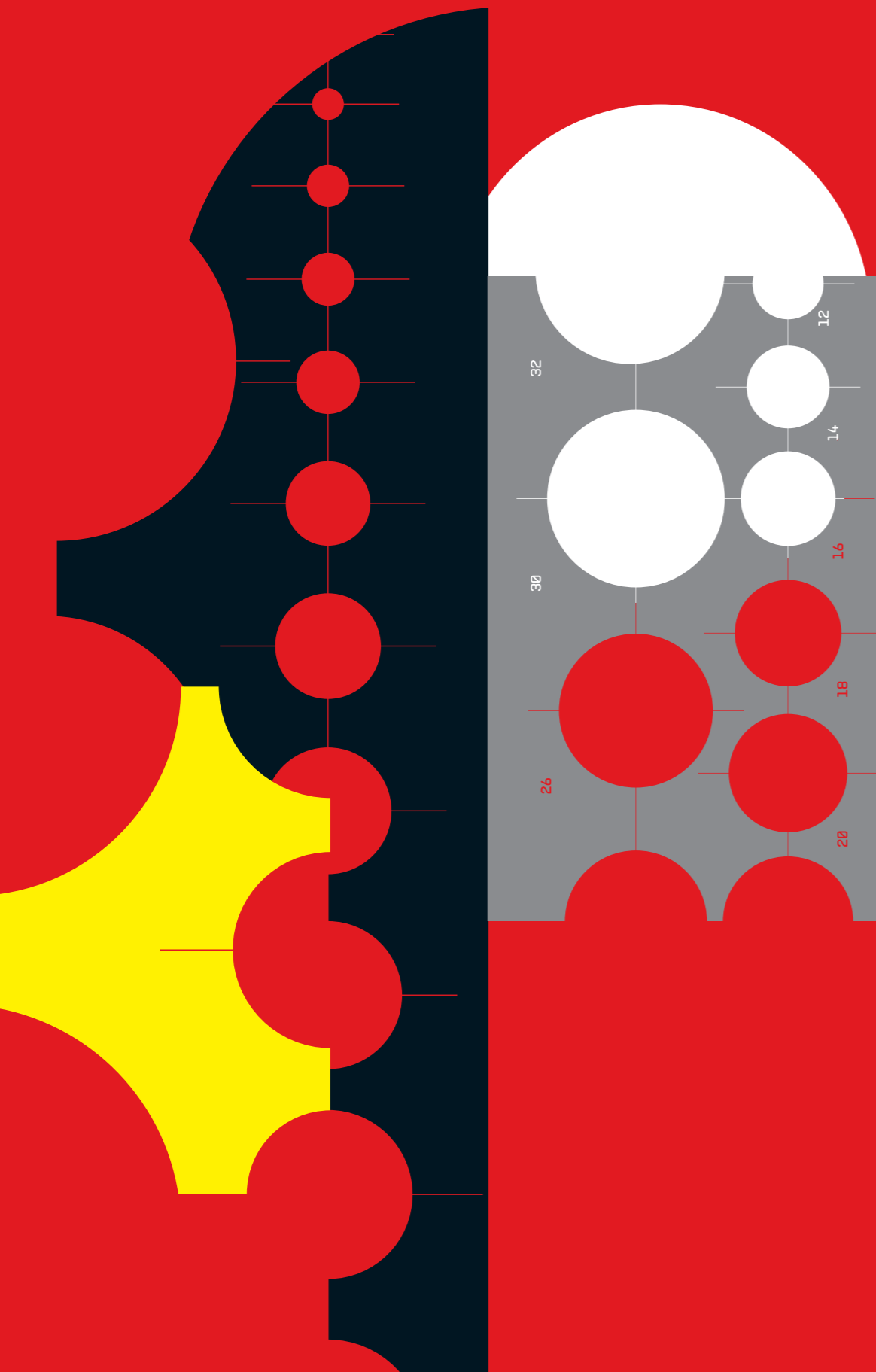




# ÍNDICE

## INDEX

- 10** FILE RIO 2012  
Exposição [Exhibition]
- 12 Instalações [Installations]
- 34 Tablet
- 50 Maquinema [Machinima]
- 68 Mídia Arte [Media Art]
- 94** Symposium
- 106** Índice de artistas [Index of artists]
- 110** Créditos [Credits]
- 116** Apoio [Support]



# EXPOSIÇÃO EXHIBITION

- 12 Instalações [Installations]
- 34 Tablet
- 50 Maquinema [Machinima]
- 68 Mídia Arte [Media Art]

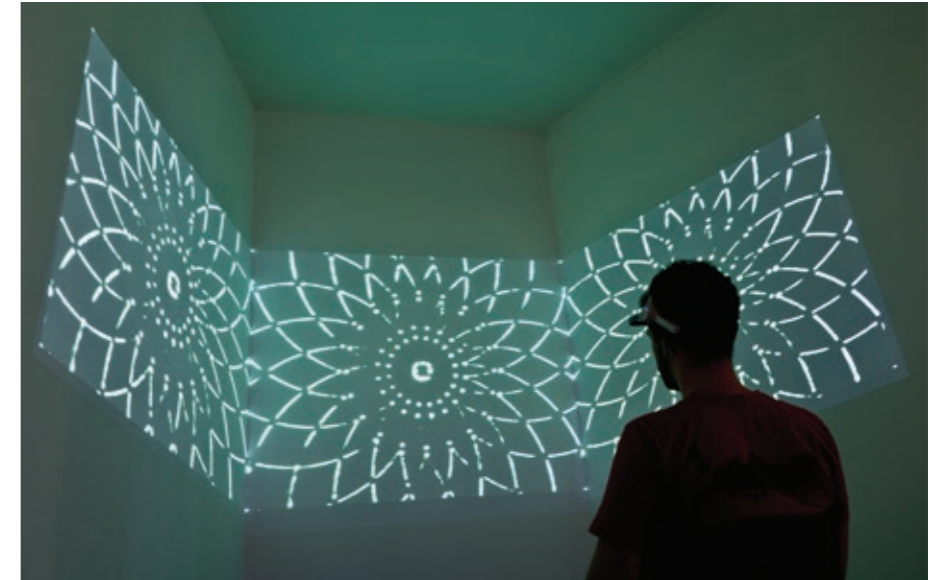


## Instalações Installations



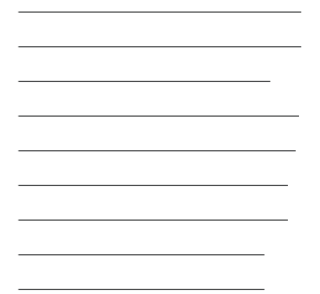
**Ben Jack**  
Elucidating Feedback  
 Nova Zelândia New Zealand

Quanto mais olhamos, mais vemos; quanto mais vemos, mais olhamos.  
 “Elucidating Feedback” é uma instalação controlada mentalmente sobre a criatividade inerente ao ato de observar. Quanto mais se presta atenção à instalação, mais ordem é refletida no vídeo e no áudio. A ideia é que criamos os detalhes mais precisos de nossa experiência através do ato de ser atentos. Quanto mais observamos nosso ambiente, mais descobrimos, e o resultado desse processo ativo é a criação dos ricos detalhes de nossa experiência. O projeto usa realimentação neurológica obtida pela interação entre o usuário e o dispositivo de BCI (interface computador-mente). O mindset (o dispositivo de BCI) lê suas ondas cerebrais e isso altera como a instalação cria forma a partir da estática. Quanto mais se presta atenção, mais padrões se formam; Quanto menos se presta atenção, o padrão volta à estática. A intenção é formar um loop de realimentação entre a atenção do usuário e



o objeto de sua atenção (os padrões projetados). O aspecto audiovisual da instalação produz padrão, ordem e detalhe em proporção direta à atenção dada pelo usuário em cada momento. Se o usuário estiver com a mente em estado de divagação e sem se concentrar em coisa alguma, os padrões ficam estáticos fazendo a instalação voltar a um estado de estase. Assim que o usuário começa a se concentrar de novo, a estática lentamente retoma um padrão. As imagens produzidas pelo programa são padrões emergentes formados por interações simples entre

milhares de partículas. Há duas categorias de padrão envolvidas: uma consiste em um conjunto de padrões predefinidos e a outra é uma série de padrões formados unicamente através do sistema de interações de partículas. A combinação desses sistemas possibilita paisagens mutáveis infinitamente complexas que o usuário pode explorar como se fossem uma representação física de seu próprio estado mental, dando a vívida impressão de que aquilo que é mostrado é criado pelo usuário, ou seja, uma criação de sua atenção.



**BIO** Ben Jack é um artista e designer que trabalha principalmente na área de mídia interativa e generativa. Tendo terminado recentemente seus estudos colegiais, hoje ele trabalha como tutor na Universidade Victoria em Wellington (Nova Zelândia) e como desenvolvedor para a comunidade de jogos online Minimonos.





## Hye Yeon Nam Please Smile

Coréia do Sul e Estados Unidos

South Korea and United States

"Please smile" é uma obra envolvendo cinco braços robóticos em forma de esqueleto que mudam seus gestos conforme as expressões faciais do espectador. Ela é composta por um microcontrolador, uma câmera, um computador, cinco fontes de energia externas e cinco braços de plástico, cada um com quatro motores. Incorpora elementos de engenharia mecânica e percepção visual computadorizada para criar expressão artística com um robô. O público interage de três maneiras com "Please smile". Quando ninguém é captado pela câmera, os cinco braços robóticos ficam na posição padrão, ou seja, com os cotovelos e os punhos dobrados perto da parede. Quando uma pessoa entra no raio da câmera, os braços apontam a pessoa e seguem seus movimentos. Quando alguém sorri diante da câmera, os cinco braços acenam com as mãos. Através de obras de arte como "Please smile", eu gostaria de

estimular o público a ter comportamentos positivos.

**BIO** Hye Yeon Nam é uma artista de mídia digital que trabalha em instalações de áudio e vídeo robóticas. Ela é candidata a doutorado no Instituto de Tecnologia da Geórgia e tem mestrado em mídia digital pela Rhode Island School of Design. Ela salienta a complexidade dos relacionamentos sociais, tornando estranho o familiar e interpretando comportamentos cotidianos de maneiras inesperadas. A arte de Hye Yeon foi exibida no Smithsonian Institute em Washington D.C. (2011-2012), Times Square, Eyebeam galeria de arte e The Tank, conflux, D.U.M.B.O. Art Festival em Nova York, SIGGRAPH (2008, 2010), CHI (2010), NIME (2010), the Lab em San Francisco, e vários festivais na China, Irlanda, Reino Unido, Alemanha,

Austrália, Dinamarca e Suíça. Seu trabalho foi exibido no Discovery Channel do Canadá, e publicado em "Wired", "Leonardo Journal", "Makezine", "Bussiness Insider", "Slashdot", "Engadget", entre outras publicações.

"Please smile" is an exhibit involving five robotic skeleton arms that change their gestures depending on a viewer's facial expressions. It consists of a microcontroller, a camera, a computer, five external power supplies, and five plastic skeleton arms, each of them with four motors. It incorporates elements from mechanical engineering, computer vision perception, to serve artistic expression with a robot. Audiences interact with "Please smile" in three different ways. When there are no humans within the view of the camera, the five robotic skeleton arms choose the default position, which is bending their elbows and wrists near the wall. When a human steps within the



camera view, the arms point at the human and follow his/her movements. Then, when someone smiles in front of it, the five arms wave their hands. Through artwork such as "Please smile," I would like to foster positive audience behaviors.....

**BIO** Hye Yeon Nam is a digital media artist working on audio, video, and robotic installation.

She is a Ph.D. candidate at the Georgia Institute of Technology and holds an M.F.A. in digital media from the Rhode Island School of Design. She foregrounds the complexity of social relationships by making the familiar strange, and interpreting everyday behaviors in unexpected ways. Hye Yeon's art has been showcased in Smithsonian in Washington D.C. (2011-2012), Times Square, the art gallery Eyebeam and The Tank, the conflux, and the D.U.M.B.O. Art Festival

in New York, SIGGRAPH (2008, 2010), CHI (2010), ISEA (2011), the Lab in San Francisco, and several festivals in China, Ireland, the UK, Germany, Australia, Denmark, and Switzerland. Her work has been broadcast on the Discovery Channel (Canada) and LIVE TV show Goodday Sacramento, published in Leonardo Journal and featured in Wired, Makezine, Bussiness Insider, Slashdot, Engadget, among other publications.



Karina Smigla-Bobinski  
ADA (analog interactive kinetic sculpture)  
Polônia e Alemanha Poland and Germany

ADA - ESCULTURA  
CINÉTICA INTERATIVA  
ANALÓGICA

Semelhante à “Méta-Matics” de Tinguely, “ADA” é uma obra de arte com alma. Ela se interpreta. Em Tinguely, basta ser uma entidade mecânica lutando inconscientemente. Ele levou a coisa de maneira bem humorada: a máquina produz apenas sua autodestruição industrial. Enquanto “ADA”, de Karina Smigla-Bobinski, é uma “criatura” pós-industrial, animada pelo visitante, uma escultura-artista que atua criativamente, uma obra de arte autoinformante, que se assemelha a um híbrido molecular, como da nanobiotecnologia. Ela desenvolve os mesmos híbridos rotativos de carbono-silício, ferramentas anãs, máquinas miniaturas capazes de gerar estruturas simples. “ADA” é muito maior, esteticamente muito mais complexa, uma máquina de fazer arte interativa.



Cheia de hélio, flutuando livremente na sala, um globo transparente parecido com uma membrana, com pontas de carvão que deixam marcas nas paredes, teto e piso. Marcas que “ADA” produz de modo autônomo, embora movida pelo visitante. O globo obtém uma aura de vivacidade e seus traços de carvão preto, a aparência de um desenho. O globo colocado em ação fabrica uma composição de linhas e pontos que permanecem incalculáveis em sua intensidade, expressão, forma, por mais que o visitante tente controlar “ADA”, conduzi-la, domesticá-la. Qualquer coisa que ele tente, perceberá muito cedo que “ADA” é uma performer independente, marcando as paredes originalmente brancas com desenhos e signos. Surgem estruturas de textura cada vez mais complexa. É um movimento experimentalmente visualmente, que como um computador faz uma produção imprevisível depois da entrada de

um comando. Não por acaso, “ADA” lembra Ada Lovelace, que no século 19, juntamente com Charles Babbage, desenvolveu o primeiro protótipo de computador. Babbage forneceu a máquina de computação preliminar, Lovelace o primeiro software. Uma simbiose de matemática com o legado romântico de seu pai, Lorde Byron, surgiu ali. Ada Lovelace tentou criar uma máquina que seria capaz de criar obras de arte como poesia, música ou imagens, como um artista. “ADA” de Karina Smigla-Bobinski se situa nessa mesma tradição, assim como na de Vannevar Bush, que construiu uma máquina Memex (Memory Index) em 1930 (“Queríamos que o memex se comportasse como a rede intrincada de traços transportados pelas células do cérebro”), ou o tear de Jacquard, que para tecer flores e folhas precisava de um cartão perfurado; ou a “máquina analítica”

de Babbage, que extraiu padrões algorítmicos. “ADA” surgiu no espírito atual da biotecnologia. Ela é uma máquina de performance vital, e seus padrões de linhas e pontos ficam cada vez mais complexos conforme o número de espectadores-atores aumenta. Deixando traços que nem a artista nem os visitantes são capazes de decifrar, para não falar na própria “ADA”. Ainda assim, o trabalho de “ADA” tem inconfundivelmente um potencial humano, porque o único método de decodificação disponível para esses signos e desenhos é a associação que nosso cérebro corresponde ao máximo quando dorme: a truculenta vivacidade de nossos sonhos. **BIO** Nascida em 1967 em Szczecin, Polônia, ela vive e trabalha como artista freelance em Munique e Berlim, Alemanha. Estudou artes na Academia de

Belas Artes de Cracóvia, Polônia, e em Munique, onde se graduou em 2000 com um mestrado. Trabalha com mídia analógica e digital e faz instalações, intervenções, objetos, vídeos, projetos para o palco e online. Seus trabalhos foram mostrados em 74 cidades de 31 países nos cinco continentes. Ela também é professora no Departamento de Arte e Design na Universidade de Ciências Aplicadas de Augsburg (Alemanha).

ADA - ANALOG  
INTERACTIVE KINETIC  
SCULPTURE

Similar to Tinguely’s “Méta-Matics”, “ADA” is an artwork with a soul. It acts itself. At Tinguely’s it is sufficient to be an unwary struggling mechanical being. He took it wryly: the machine produces nothing but its industrial self-destruction. Whereas “ADA”, by Karina Smigla-Bobinski, is a post-industrial “creature”, visitor-



**Karina Smigla-Bobinski**  
 ADA (analog interactive kinetic sculpture)  
 Polônia e Alemanha [Poland and Germany](#)

animated, creatively acting artist-sculpture, self-forming artwork, resembling a molecular hybrid, such as a one from nanobiotechnology. It develops the same rotating silicon-carbon-hybrids, midget tools, miniature machines able to generate simple structures.

.....“ADA” is much larger, esthetically much more complex, an interactive art-making machine. Filled up with helium, floating freely in the room, a transparent, membrane-like globe, spiked with charcoals that leave marks on the walls, ceilings and floors. Marks which “ADA” produces quite autonomously, although moved by a visitor. The globe obtains an aura of liveliness and its black coal traces, the appearance of a drawing. The globe put in action fabricates a composition of lines and points, which remains incalculable in their intensity, expression, form, however hard the visitor tries to control “ADA”, to drive her, to

domesticate her. Whatever he tries out, he will notice very soon that “ADA” is an independent performer, studding the originally white walls with drawings and signs. More and more complicated fabric structures arise. It is a movement experienced visually, which, like a computer, makes an unforeseeable output after entering a command. Not in vain, “ADA” reminds of Ada Lovelace, who in the 19th century, together with Charles Babbage, developed the very first prototype of a computer. Babbage provided the preliminary computing machine, Lovelace the first software. A symbiosis of mathematics with the romantic legacy of her father, Lord Byron, emerged there. Ada Lovelace intended to create a machine that would be able to create works of art, such as poetry, music, or pictures, like an artist does.

.....“ADA” by Karina Smigla-Bobinski stands in this very tradition, as well as in the one of Vannevar

Bush, who built a Memex Machine (Memory Index) in 1930 (“We wanted the memex to behave like the intricate web of trails carried by the cells of the brain”), or the Jacquard’s loom, that in order to weave flowers and leaves needed a punch card; or the “analytic machine” of Babbage, which extracted algorithmic patterns.

.....“ADA” uprose in nowadays spirit of biotechnology. She is a vital performance machine, and her patterns of lines and points get more and more complex as the number of the audience playing-in increases. Leaving traces which neither the artist nor the visitors are able to decipher, not to mention “ADA” herself. And still, “ADA’s” work is unmistakably potentially humane, because the only available decoding method for these signs and drawings is the association which our brain corresponds at the most when it sleeps: the truculent jazziness of our dreams.

**BIO** Born in 1967 in Szczecin, Poland, she lives and works as a freelance artist in Munich and Berlin, Germany. She studied art at the Academy of Fine Arts in Krakow/Poland and Munich, where she graduated in 2000 with a master’s degree. She works with analog and digital media and makes installations, interventions, objects, videos, stage and online projects. Her works were shown in 74 cities in 31 countries on five continents. She is also an lecturer in the Department of Art and Design at the University of Applied Sciences in Augsburg (Germany).



**Memo Akten**  
 Body Paint  
 Turquia e Reino Unido  
[Turkey and United Kingdom](#)



“Body Paint” por Memo Akten é uma instalação interativa - um instrumento visual - que permite aos usuários pintar sobre uma tela virtual com o seu corpo, interpretando movimento, gestos e dança em composições evolutivas. Seu objetivo não é criar uma nova interface para a produção de quadros estáticos, e sim mais uma maneira natural de criar, dirigir e executar

imagens em movimento em tempo real, com foco na experiência de interação. O que importa não é a pintura criada ao final, e sim a sensação provocada ao usar e reagir em tempo real com a sua própria criação, enquanto esta evolui. Nosso corpo é um recipiente para a expressão emocional. Quando falamos, nos movemos com o nosso corpo inteiro. Quanto mais

animados ficamos, mais envolvidos e apaixonados somos pelo que estamos fazendo, maior é nosso entusiasmo. “Body Paint” se utiliza disso, do nosso instinto natural de expressar-nos com o movimento de corpo inteiro e dança, e combina com o nosso desejo subconsciente de criar - ainda mais, o nosso desejo de criar algo belo. A instalação tem sido apresentada em

vários eventos, galerias e festivais em todo o mundo, incluindo a exposição Decode no Museu Victoria & Albert, Londres, Reino Unido; Lovebytes Code: Craft at the Millenium galeria em Sheffield, Reino Unido; Le Cube festival de Paris, França; Exhibit festival, Veneza, Itália; Flussi festival, Itália; Vigo Transforma, na Espanha. A interação é simples, o movimento





cria pintura. Escondidas na simplicidade estão camadas de detalhes sutis. Diferentes aspectos do movimento: tamanho, velocidade, aceleração de curvatura, todos têm um efeito sobre o resultado: derrames, salpicos, pingos, espirais, e cabe aos usuários jogar e descobrir. A instalação é projetada para funcionar com qualquer número de pessoas e é escalável para caber em áreas pequenas ou grandes. A instalação é adequada para um único usuário, porém, quando vários usuários estão presentes, uma nova dinâmica emerge. A interação entre usuários nasce quando o público começa a jogar uns com os outros através da instalação, jogando tinta

virtual sobre o outro, tentando terminar ou destruir as pinturas uns dos outros.

**BIO** Memo Akten é um artista visual, músico e engenheiro que trabalha na intersecção de arte e tecnologia. Desenvolvendo e se apropriando de novas tecnologias, ele explora processos de visualizar o invisível; extraindo e ampliando as relações invisíveis dentro de imagens, espaço, movimento, som e tempo. Seu trabalho vai desde música ao vivo / dança / teatro performances, instalações de imersão interativa em larga escala, vídeos de música, a trabalhos online e

aplicativos móveis. Exposições selecionadas e performances incluem Victoria & Albert Museum (Londres), Royal Festival Hall (Londres), Creators Project (Nova York, São Paulo, Beijing), Holon Museu (Tel Aviv), Garage Center for Contemporary Culture (Moscou), Bienal de Sydney, Festival Musical Aldeburgh, Festival de Cinema em Edinburgo, Festival de mapeamento (Genebra), entre outros.

“Body Paint” by Memo Akten is an interactive installation - a visual instrument - allowing users to paint on a virtual canvas with their body, interpreting movement, gestures and dance into

evolving compositions. Its purpose is not to create a new interface for creating static paintings, but more a natural way of creating, directing and performing moving images in realtime, with focus on the interaction experience. What matters is not the painting created at the end, but more the sensation one experiences while using it and reacting in realtime to their own creation as it evolves.

.....Our body is a vessel for emotional expression. When we talk, we move with our whole body. The more excited we get, the more involved and passionate we are with what we are saying, the more animated we get. “Body Paint” taps into this, our natural instinct



to express ourselves with full body movement and dance, and combines it with our subconscious desire to create - even more so, our desire to create something beautiful.

.....The installation has been shown in various events, galleries and festivals across the world including the Decode exhibition at the Victoria & Albert Museum, London, UK; Lovebytes Code:Craft at the Millenium Gallery, Sheffield, UK; Le Cube Festival, Paris, France; Exhibit Festival, Venice, Italy; Flussi Festival, Italy; Vigo Transforma, Spain.

.....The interaction is simple, movement creates paint. Hidden in the simplicity, are layers of subtle details. Different

aspects of the motion: size, speed, acceleration, curvature all have an effect on the outcome: strokes, splashes, drips, spirals; and is left up to the users to play and discover. The installation is designed to work with any number of people and is scalable to cover small or large areas. While the installation is suitable for a single user, when multiple users are present a new dynamic emerges. A user-to-user interaction is born when the audience starts playing with each other via the installation, throwing virtual paint on each other, trying to complete or destroy each others paintings.....

.....**BIO.** Memo Akten is a visual artist, musician and engineer working at the intersection of art and technology. Developing and appropriating new technologies, he explores processes of visualizing the invisible; extracting and amplifying the unseen relationships within images, space, movement, sound and time. His work ranges from live music/dance/theatre performances, large-scale immersive interactive installations, music videos; to online works and mobile applications.

Selected exhibitions and performances include Victoria & Albert Museum (London), Royal Festival Hall (London), Creators Project (New York, Sao Paulo, Beijing), Holon

Museum (Tel Aviv), Garage Center for Contemporary Culture (Moscow), Sydney Biennale, Aldeburgh Music Festival, Edinburgh Film Festival, Mapping Festival (Geneva) and more.

## Raquel Kogan

### XYZ

Brasil [Brazil](#)

“XYZ” é uma instalação sonora-espacial-temporal que segue regras variáveis coletadas através de dados dos interatores: altura, peso e frequência cardíaca.

Esses dados são transformados em sonoridades sobrepostas. No espaço, percebemos a variação dessas 3 coordenadas; mensuráveis e audíveis. Os 3 parâmetros são: timbre, altura e pulsação. A pulsação da música é determinada pela frequência cardíaca, o timbre de cada fragmento é determinado pela altura do visitante e a tonalidade pelo peso.

Cada pessoa gera esses 3 dados, que serão a referência para criação de uma só sonoridade. Há um limite de 7 sobreposições de interatores (em um total de 7 caixas de som e um sub-woofer) que se somam em diferentes layers de sonoridades com duração de 30 segundos a 1 minuto cada; o oitavo faz a primeira sonoridade desaparecer e ser substituída, assim por diante. As coordenadas são captadas em tempo real em função dos dados

obtidos dos visitantes na instalação.

Um momento que depende de nossa existência para acontecer - nosso corpo se transforma em referência, retransmissor de dados; corpos independentes uns dos outros interligados simultaneamente e sonoramente: ser um e vários.

“...é memória, mas não memória pessoal, exterior àquilo que ela retém, distinta de um passado cuja conservação ela garantiria; é uma memória interior à própria mudança, memória que prolonga o antes no depois e os impede de serem puros instantâneos que aparecem e desaparecem num presente que renasceria incessantemente. Uma melodia que ouvimos de olhos fechados, pensando apenas nela, está muito perto de coincidir com esse tempo que é a própria fluidez de nossa vida interior, mas ainda tem qualidades demais, determinação demais, e seria preciso começar por apagar a diferença entre os sons, e depois abolir as características distintas do próprio som,

conservar ele apenas a continuação do que precede no que se segue e a transição ininterrupta, multiplicidade sem divisibilidade e sucessão sem separação, para encontrar por fim o tempo fundamental. Assim é a duração imediatamente percebida, sem a qual não teríamos nenhuma ideia do tempo.”

Henri Bergson em A Natureza do Tempo

#### FICHA TÉCNICA

Criação e Produção Raquel Kogan Software e Visualização Sonora Alexandre Ribeiro de Sá Hardware Gil Tadeu de Sá e Luiz Fernando Ribeiro de Sá Composição Sonora Guilherme Schwenck

BIO Formada em arquitetura. Premiada no Transmídia Itaú Cultural 2002, faz reflexão#1, apresentada também no Ciber@rt em Bilbao. A investigação em mídias digitais prossegue: projeção, 401; au.to-re.tra.to 1, ocupação#1, reflexão#2 na exposição cinético digital no Itaú Cultural e no ZKM Centro para Arte e Mídia

Karlsruhe, reflexão#3 no Festival Art@outsiders, Memória do Futuro no Itaú Cultural, File São Paulo/ Porto Alegre e na exposição Instante no Sesc. O vídeo BMG 8970 vai para 15º Videobrasil; [[prog:ME]] ; Rencontre Internationales Paris / Berlin. O objeto rever é exposto no Centro Cultural de Espanha em Montevideo, e a instalação mov ing no Festival Transitio-mx, Ctrl V+Ctrl C no Sesc Pompéia e no code live em Vancouver. Executa a vídeo-instalação interativa ponte para o SESC Paulista, Fundação Telefônica de Buenos Aires e a exposição Agora/Ágora; apresenta a instalação sonora reler na a 4ª bienal de arte tecnologia Emoção Art. ficial, participando do File 2010, sendo premiada no File Prix Lux.

XYZ” is a sonorous-spatial-temporal installation which follows variable regulations collected through the data of the interactors: height, weight and cardiac frequency. ....These data are transformed in overlapping sonorities.

In the space, we perceive the variation of these 3 coordinates; measurable and audible. The 3 parameters are: timbre, height and pulsation. The pulsation of the music is determined by cardiac frequency, the timbre of each fragment is determined by the height of the visitor and the tonality, by the weight.

.....Each person generates 3 data, which will be the reference to create a single sonority. There is a limit of 7 overlaps of interactors which join in different layers of sonorities with a duration of 30 seconds to 1 minute, each sound in one speaker; the eight makes the first sonority disappear and be substituted, and so forth. The coordinates are captured in real time in function of the visitors of the installation.

.....One moment that depends on our existence to happen - our body is transformed into a reference, a retransmitter of data; bodies independent from one another linked simultaneously and sonorously: be one and many.



.....“...it is memory, but not personal memory, outside that which it retains, distinct from a past which conservation it will guarantee; it is a memory internal to change itself, a memory that prolongs the before in after and prevents them from being merely instants that appear and disappear in a present that will incessantly be reborn. A melody that we hear with closed eyes, thinking only of it, is very close to coincide with this time which is the very fluidity of our inner life, but still has too many qualities, too many determinations, and it will be necessary to begin by erasing the difference among the sounds, and then abolish the distinct characteristics of the sound itself, conserve it only the continuation of what preceded in what follows and the uninterrupted transition, multiplicity without divisibility and

succession without separation, to finally find fundamental time. Thus is the immediate duration perceived, without which we will have no notion of time.”

**Henri Bergson** in The Nature of Time

**TECHNICAL PRODUCTION TEAM**

**Creation and Production**  
Raquel Kogan **Software and Sound Visualization**  
Alexandre Ribeiro de Sá **Hardware** Gil Tadeu de Sá and Luiz Fernando Ribeiro de Sá **Sound Composition** Guilherme Schwenck.....

**BIO** BA in architecture. Awarded at the Transmedia Itaú Cultural in 2002, made **reflexão # 1**, also shown in Ciber@rt in Bilbao. The investigation in digital media continues: **projeção, 401; au.to re.tra.to 1, ocupação#1, reflexão#2** in the kinetic digital exhibition at Itaú Cultural and ZKM Center for Art and Media



Karlsruhe, **reflexão # 3** in the Festival Art@outsiders, **Memória do Futuro** in Itau Cultural, File Sao Paulo / Porto Alegre and in the exhibition Instant at SESC. The video **BMG 8970** was accepted at the 15th Videobrasil Awards; **[[[prog: ME]]]**; **Rencontre Internationales Paris / Berlin**. The object **rever** in featured at the Cultural Center of Spain in Montevideo, and the installation **mov\_ing** in the Transito-x Festival, **Ctrl C + Ctrl V** at SESC Pompeia and **code\_live** in Vancouver. The interactive

video installation **ponte** in being performed at SESC Paulista, **Fundación Telefónica** in Buenos Aires and the exhibit **Agora / Ágora**; the instalation **reler** is presented at the 4th biennial of art and technology **Art.ficial Emotion**, participated in the File 2010, being awarded by File Prix Lux.

Imagine uma superfície plana, metálica e polida. Formada por chapas de 1 x 1 m de alumínio náutico, cada chapa está apoiada em seu centro e todas estão conectadas entre si. Ao caminhar sobre este “Solo”, o peso do seu corpo gera efeitos semelhantes ao de uma pedra que cai sobre a superfície da água parada: as chapas se inclinam

e como gangorras interconectadas provocam ondas que se propagam radialmente. O movimento do metal contra metal gera sons e a superfície metálica em movimento propaga reflexos de luz pelo ambiente. “Solo” recria de forma sólida a superfície da água num contraponto entre as matérias. O metal em movimento percebe-

se líquido. Reage à presença de um ou vários interatores simultâneos e reproduz um jogo entre forças e equilíbrio. Por meio de uma seqüência de causalidades, cada placa propaga luz e som através da animação progressiva da superfície discretizada. **BIO** A dupla atua em parceria no desenvolvimento

de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos. Rejane Cantoni [[rejanecantoni.com](#), [cantoni-crescenti.com.br](#)] nasceu em São Paulo;







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

Leonardo Crescenti [crescenti.com.br, cantoni-crescenti.com.br] nasceu em São Paulo; estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes, como fotógrafo e como diretor de fotografia realizou 13 curta metragens obtendo um total de 21

premiações nacionais e 14 internacionais 28 participações hors-concours e 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

Imagine a flat, metallic, polished surface. Composed by 1 x 1 meter plates of nautical aluminum, each plate

rests on its center and all of them are connected to each other.  
.....Walking on this "Soil", your body's weight generates effects that remind that of a stone falling on a still water surface: the plates slant and, as interconnected seesaws, cause waves that propagate radially. The movement of metal against metal generates sounds, and the moving metallic surface propagates light reflexes through the environment.  
....."Soil" recreates in a solid form the water surface, in a counterpoint between matters. The moving metal is seen as liquid. It reacts to the presence of one or several simultaneous interactors, and reproduces a game between force and balance. Through a sequence of causalities, each plate propagates light and sound through the progressive animation of the discretized surface.  
.....**BIO.** The two work together in the

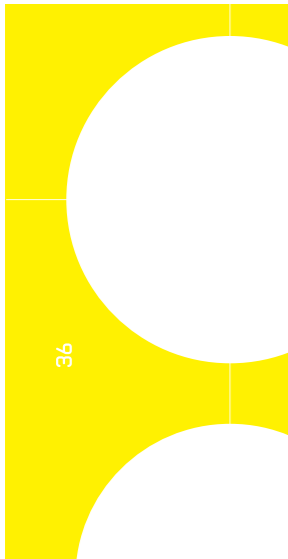
development of strategies for the experimentation and implementation of audio-tactile-visual interfaces that make it possible for the public to explore and interact naturally with data banks and virtual, remote or hybrid environments.  
.....Rejane Cantoni [rejanecantoni.com, cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, has

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

.....Leonardo Crescenti [crescenti.com.br, cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, studied architecture at FAU/USP, São Paulo; since 1978 researches and develops projects in different media and supports; as a photographer and photo director, accomplished 13 short films, receiving 21 national and 14 international prizes,

28 hors-concours participations and three participations in the Directors' Fortnight at Cannes Festival.....





Reynold Reynolds  
Six Easy Pieces  
Alemanha  
Germany

“Six Easy Pieces” é a última parte da Trilogia Secrets; um ciclo que explora as condições imperceptíveis da vida e é precedida por Secret Life (2008) e Secret Machine (2009).

O trabalho é baseado no livro “Six Easy Pieces: Essentials of physics explained by its most brilliant teacher” de Richard P. Feynman, e nos conceitos: “Cinema é a Sétima Arte.” - Ricciotto Canudo e “A música é o prazer que a mente humana experiencia em fazer conta sem perceber que está contando. - Gottfried Leibniz

Reynold Reynolds desconstrói o filme como a síntese perfeita de arte e tecnologia e o processo de captura, gravação, trazendo-o de volta à vida. O trabalho conecta arte e ciência, enfocando o espaço e o tempo e romanticamente refere-se a uma época em que artistas e cientistas tinham preocupações semelhantes e eram muitas vezes uma mesma pessoa. Filosófica e cientificamente, o conceito de tempo tem sido amplamente discutido e investigado, mas a sua verdadeira natureza permanece ainda por resolver; provou-se mais

misterioso e profundo do que a própria vida, mas onde o estudioso falhar, o artista ousa caminhar.

**BIO** Reynold Reynolds nasceu em 1966 no Alasca Central. Durante seus estudos de graduação na Universidade do Colorado em Boulder, Reynolds estudou Física com o professor de Carl Wieman (Prêmio Nobel de Física 2001) recebendo diploma de bacharel. Mudando seu

foco para Artes Plásticas, ele permaneceu mais dois anos em Boulder para estudar com o cineasta experimental Stan Brakhage. Depois de se mudar para Nova York, Reynolds completou seu Mestrado em Artes na Escola de Artes Visuais.

Em 2003, Reynold Reynolds foi premiado com uma bolsa de estudos pela fundação John Simon Guggenheim e, em 2004 foi convidado para a Academia Americana em Berlim. Em 2008 ele recebeu o apoio dos alemães Kunstfonds para desenvolver dois projetos em Berlim. Reynolds recebeu

diversos prêmios por seu trabalho no cinema, incluindo o prêmio do festival Europeu de Arte de Mídia em Osnabrueck de 2008 por “Secret Life”, o Prêmio Destaque ‘09 por “Six Apartments” no Transmediale de Berlim e Menção Honrosa do Júri por “Last Day of the Republic” no Videoformes, 2011.

“Six Easy Pieces” is the last part of the Secrets Trilogy; a three-part cycle exploring the imperceptible conditions that frame life and is preceded by Secret Life (2008) and Secret Machine (2009).

.....The work is based on the book “Six Easy Pieces: Essentials of physics explained by its most brilliant teacher” by Richard P. Feynman, and the concepts: “Film is the Seventh Art” - Ricciotto Canudo and “Music is the pleasure the human mind experiences from counting without being aware that it is counting.” - Gottfried Leibniz  
.....Reynold Reynolds deconstructs film as the perfect synthesis of art and technology and the process of capturing, recording and bringing it back to life. The work connects art and science, focusing on space and time and romantically

refers to an age when artists and scientists had similar concerns and were often one and the same person. Philosophically and scientifically, the concept of time has been extensively discussed and investigated, yet its real nature remains still unresolved; it has proven more mysterious and profound than life itself, but where the scholar fails, the artist dares tread.....





Tablet

10





Pensado para ser um livro digital, o tablet surgiu tímido, fosco e controverso: seria o fim do livro em papel, a inovação definitiva para o mercado editorial, um passo ecológica e tecnologicamente correto, ou um desastre comercial? Era o Kindle. As pessoas já se acomodavam com a plataforma um tanto sem graça, que despontou como sucesso incomparável, quando aconteceu um segundo lançamento controverso, o iPad, dessa vez com o requinte visionário e [excessivamente] privado de Steve Jobs.

Poucos entenderam o livro que era só uma

tela e que navegava bem na internet, mas não só o ceticismo acompanhou essa plataforma inteiramente de toque/touch; muitas pessoas atraídas pelo custo inferior comparado a computadores e laptops a adquiriram e assim, dentro de casa, também foi rapidamente assimilada pelos adolescentes e geninhos da computação/geeks de universidades, principalmente, estadunidenses. Foram adquiridos 1 milhão de tablets nos primeiros 30 dias após o lançamento. Essa plataforma rompeu rapidamente a maior barreira de toda nova

mídia: a escassez de usuários.

Hoje, um ano e meio depois, o iPad já frustrou expectativas do mercado editorial, explodiu em vendas, encabeçou uma corrida frenética e entre gigantes da internet no setor da tecnologia pessoal, mais especificamente móvel/mobile, e ainda vai continuar transformando a maneira com a qual interagimos não só com os novos aparelhos, mas com incontáveis tecnologias criadas anteriormente por nós. Fato é que o tablet não mais comporta a definição demasiadamente reducionista de "livro eletrônico".

Os tablets fechados pelo sistema de Jobs ou abertos como no sistema do Google possibilitam novos jogos de raciocínio, em grande parte matemáticos, e os coloca nas pontas dos dedos sob a forma de interações dentro do ambiente digital, que devido à sua boa capacidade de processamento e usabilidade tornou-se suporte para tudo e qualquer coisa, basta ter a ideia; o tablet é perfeitamente capaz de reproduzir com bom grau de acurácia o som e a imagem, transformada em "cena", algo que apresenta sucessivas imagens em movimento e

sem a "edição" que requer o vídeo.

Eis habilitada a interação em tempo real da tecnologia mobile de formato médio. Esse é primeiramente o campo do desenvolvedor a criar seu aplicativo/app; o segundo momento é a interação do próprio usuário a reinterpretar o app gerando novos sentidos e usos, estimulando o aprimoramento ou a extinção de aplicativos conforme sua usabilidade. A rede se autorregula. E a criação de aplicativos também teve sua dinâmica alterada, com o tablet,

ela migrou de vez para o campo do usuário, o que propiciou a marca de 500 mil diferentes aplicativos só para iPad.

A facilidade de reprodução do mundo físico foi o que mais nutriu a mudança na interatividade dos softwares que experimentamos até hoje, pois o que era uma corda de nylon, um líquido, uma bola de metal e mesmo uma página de livro, no computador e depois no tablet tornou-se apenas uma imagem animada, que ainda remete a seu antecessor físico também sonoramente.

O que vem surgindo são novas maneiras de interpretar o real, como um piano que não segue mais a ordem linear das

teclas, um texto que gera uma imagem ou a manipulação de uma imagem que gera um som. São novos jogos de raciocínio criados, muitas vezes, por mentes bastante jovens que já nasceram com internet e se relacionam tranquilamente com qualquer parte do planeta, tendo acesso a muitas linguagens de dezenas de culturas distintas e podem assim criar e propor mais um repertório, mais uma possibilidade de interação na rede.

O tablet -- com suas duas características fundamentais, touch e pessoal -- tem potencial para tomar o lugar de laptops, de instrumentos musicais ou da TV, tanto quanto coexistir com todas as mídias devido a seu tamanho intermediário. O que está claro no horizonte da inovação tecnológica é a permanência do tablet como o computador mais prático de se carregar por aí e que oferece as mais variadas formas de interação e utilização que o humano já viu num único aparelho.

Conceived to be a digital book, the tablet came up shy, dull, and controversial: would it represent the end of the book on paper, the ultimate innovation for the publishing market, a correct step in ecological and technological terms or a commercial flop? That was Kindle. People were already used with such a dull platform, which had an unprecedented success, when there was a second controversial launch, the iPad, this time with Steve Jobs's visionary and [excessively] private refinement.

Few people understood that book, which was made only of a screen and surfed well on the Internet, but its touch-based platform aroused more than skepticism; many people attracted by the lower cost, compared to those of computers and laptops, have bought it and, so, it was quickly assimilated by teens at home and geeks in universities, particularly in the US. One million tablets were acquired on the first 30 days after the launching. That platform broke fast the major barrier felt by the whole new media: the scarcity of users.

Today, one and a half year later, the iPad has already frustrated

expectations of the publishing market, had a boom in sales, headed a frantic race and amid Internet giants in the personal technology industry, precisely in the mobile sector, and is going to keep changing the manner how we interact not only with the new devices, but with countless technologies previously created. The fact is that the tablet no longer fits to the definition extremely reductionist of "electronic book".

The closed tablets of Jobs's system or the open ones, like in the Google system, provide for new rational plays, particularly involving maths, and put them on the tip of our fingers through interactions within the digital environment, which, due to its good processing capacity and easy usage, became a support for any and everything, provided there is an idea; the tablet is perfectly capable to reproduce with a good level of accuracy the sound and the image turned into "scene", something that presents subsequent images in motion and without the "cutting" required by the video.

Here we have real-time interaction of the mobile technology in medium format. The first step is up to the developer who must create his app;





the second moment is the interaction of the very user who re-interpret the app, generating new senses and uses, and encouraging the improvement or the extinction of apps, depending on their usage. The network self-regulates. And even the creation of apps had its rhythm changed due to the tablet, definitely migrating to the user's field, what resulted in the landmark of 500 thousand different apps exclusively for the iPad.

.....The easy reproduction of the physical word was the main cause of the change in the interactivity of softwares that we

experiment to this day, since what was a nylon string, a liquid, a metal ball, and even a page in a book, became later, in the computer and then in the tablet, just an animated image that still addresses its physical predecessor also in terms of sound.

.....What is coming up are new manners to interpret the real, like a piano that no longer follows the lineal order on the keyboards, a text that generates an image or the manipulation of an image that generates a sound. These new games are often created by young minds that were already born with the Internet and have immediate relations with every corner in the

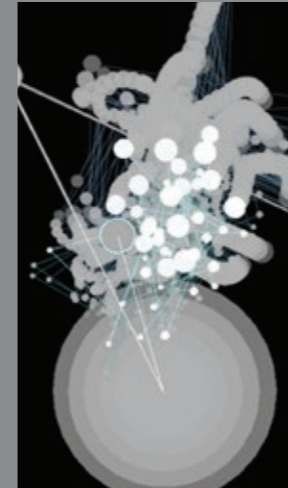
planet, as well as access to many languages of dozens of different cultures, and, therefore, can create and propose another repertoire, another possibility of interaction in the network.

.....The tablet – with its two main characteristics, touch and personal – may well replace laptops, musical instruments, and even the TV, although it can also coexist with all the existing media due to its intermediary size. But it is clear in the horizon of technological innovation that the tablet is already consolidated like the most portable computer available offering the most diverse ways of interaction

and usage ever found in a single device.....

**Maria Eugênia Mourão**

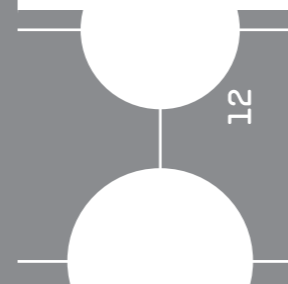
Coordenadora do FILE Tablet  
[FILE Tablet Coordinator]



AIRCORD: TOSHIYUKI HASHIMOTO, MASATO TSUTSUI & KOICHIRO MORI  
Reflection  
Japão Japan

Este aplicativo reúne som, cor, gravidade, tensão e movimento. Multitoque, ele permite que se crie linhas, massas de cor e pólos distintos de tensão através da tela escura.

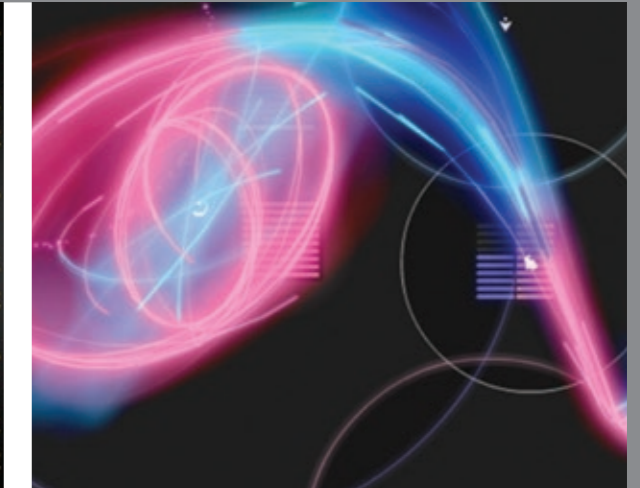
This app gathers sound, color, gravity, tension, and motion. In being multitouch, it allows for the creation of lines, masses of color and distinct tension poles through the dark screen.



ALEX KOMAROV & SERGEY RACHOK  
Accordion  
Estados Unidos e Rússia  
United States and Russia

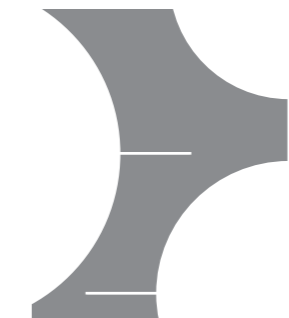
Basta tocar as teclas e os botões... Este aplicativo, recomendado até por Steve Jobs, explora ao máximo todas as vantagens de um aparelho multitoque e inovador como o iPad. É possível inclusive encontrar um "Learning Center" no iTunes que ensina algumas músicas básicas.

It is enough to touch the keyboards and the buttons... This app, which is even recommended by Steve Jobs, explores all the advantages of a multitouch, innovative device like the iPad. It's even possible to find a "Learning Center" on iTunes that teaches some basic songs.



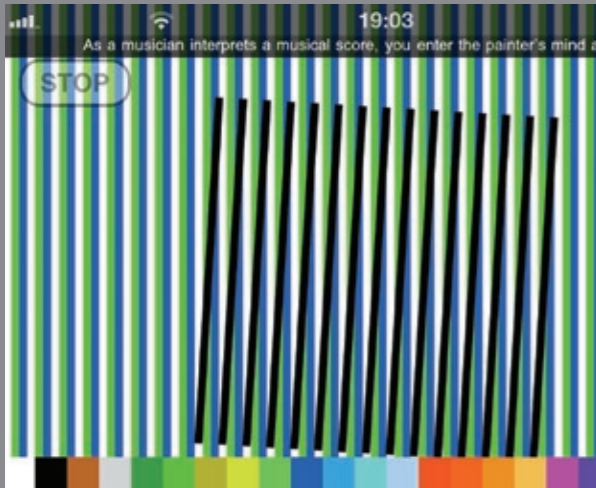
CIPHER PRIME STUDIOS  
Auditorium  
Estados Unidos  
United States

Com a intenção de superar os limites dos games casuais, mergulhando o jogador em seu mundo único de partículas de áudio, "Auditorium" é sobre o processo de descoberta e jogo: não há respostas certas ou erradas, e há muitas maneiras de solucionar cada enigma. Sem instruções nem tutoriais, e sem modo de perder, "Auditorium" tenta devolver o jogador a um estado de encantamento



infantil em que tudo é possível. É sobre experimentar o "fow"; a emoção de manipular a luz; a alegria de montar música. Venha jogar em nosso "Auditório"!

With the intent to push the limits of casual gameplay by immersing the player in its unique audio particle world, "Auditorium" is about the process of discovery and play; there are no right or wrong answers, and there are many ways to solve every puzzle. With no instructions, no tutorials, and no way to lose, "Auditorium" strives to return the player to a state of childlike wonder where anything is possible. It's about experiencing fow; the thrill of manipulating light; the joy of assembling music. Come play in our "Auditório"!



**CRUZ-DIEZ FOUNDATION INTERACTIVE**  
Random Experience  
Venezuela Venezuela

Preservando o caráter participativo da obra do grande mestre venezuelano Carlos Cruz-Diez, a fundação que leva o mesmo nome, encomendou um jogo interativo, que em 1995 era em CD- Rom e agora ganhou a versão para iPad. Essa experiência é um diálogo direto com a obra do artista.

Preserving a major characteristic of the work by great Venezuelan master Carlos Cruz-Diez, the homonymous foundation has ordered an interactive game, which in 1995 was on a CD-Rom and now has a version for iPad. This experience is a direct dialogue with the artist's work.

32

30

26

96



**DANIEL LUTZ Colorbind**  
Suíça Switzerland

"Colorbind" é um jogo de quebra-cabeça para iPhone/iPod Touch. Ligue os pontos trançando faixas coloridas com seu dedo.

"Colorbind" is a puzzle game for the iPhone/iPod touch. Join the dots by weaving color strips with your finger.



**FINGERLAB: ANTOINE LEPOUTRE & AURÉLIEN POTIER**  
Multipong  
França France

O design de alta definição e qualidade, junto à mecânica ultrarrealista faz com que este aplicativo se pareça muito com o jogo numa mesa de madeira antiga. Pode envolver de um a quatro jogadores, o que o torna um dos aplicativos mais inclusivos já criados até hoje. Com o dedo se controla a 'pá' que previne a bolinha de 'cair' e ainda é possível forçar alguns efeitos suaves em cada jogada.

A high-def and quality design, as well as an extremely realistic mechanics, makes this app resemble a game on an old wooden table. It can involve from one to four players, what makes

it one of the most inclusive apps ever created. Using a finger one controls the "shovel" that prevents the ball from "falling" and it's also possible to create some soft effects in every move.

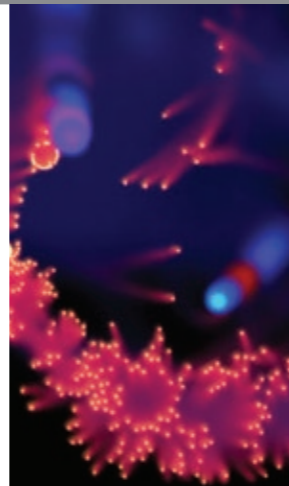
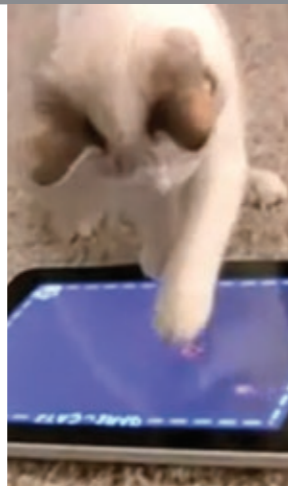


**JASON WATERS Spirogrow**  
Estados Unidos United States

"Spirogrow" é um visualizador multitoque para criar linhas e incontáveis espirais a partir dos dedos. Pode-se pintar com arco-íris animados ou criar uma obra de arte! Basta selecionar uma das opções de pincéis e cores também customizáveis, randômicos ou originais. "Spirogrow" foi inspirado na paixão que Jason tem por desenhar brinquedos, arte interativa, matemática e natureza.

"Spirogrow" is a multitouch visualizer that allows the fingers to create lines and countless spires. One can paint with animated rainbows or create an artwork! People just choose one of the options among brushes and colors that are also customized, at random or original. "Spirogrow" was inspired on Jason's passion for drawing toys, interactive art, maths, and nature.





JAY SILVER & ERIC ROSENBAUM  
Singing Fingers  
Estados Unidos  
United States

Querendo transformar algo invisível (som) em algo que se pode ver e ser construído através da experiência exploratória, este aplicativo permite que se mova o dedo livremente pela tela enquanto se fala ou canta. É como cantar sobre uma lata de tinta spray e em seguida tocar e remixar o que foi cantado por um ou mais usuários. Um dos aplicativos mais originais criados até o momento.

With the aim of turning something invisible (sound) into something that can be seen and built through an exploratory experience, this app allows for the free movement of fingers on the screen, while one speaks or sings. It's like singing on a paint sprayer and then play and remix what was sung by one or more users. One of the most original apps ever created.

NATE MURRAY & TJ FULLER  
Ipad Game for Cats  
Estados Unidos  
United States

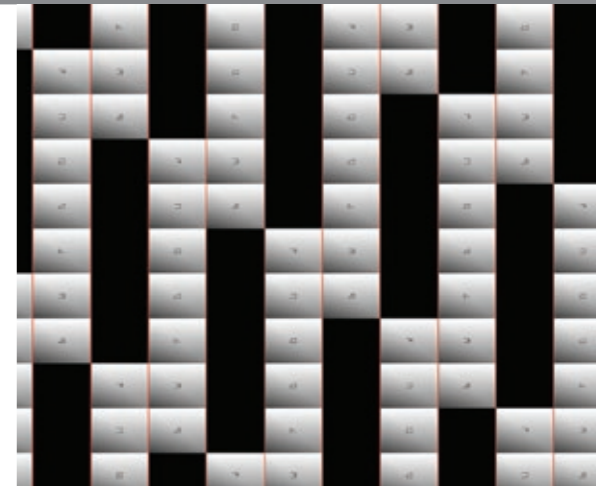
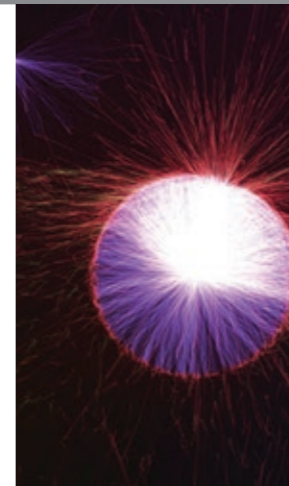
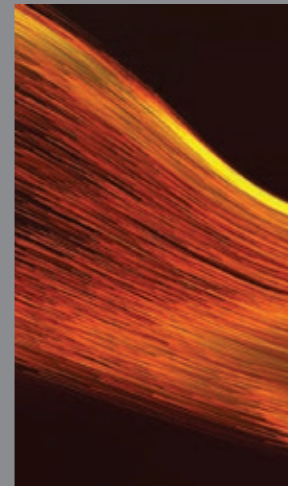
Feito exclusivamente para gatos, este jogo revolucionário vem ganhando popularidade mundial por propor um jogo entre espécies diferentes.

Made exclusively for cats, this revolutionary game is becoming popular worldwide due to its proposal of a game between different species.

PAVEL DOICHEV  
Estados Unidos  
United States

Art in Motion  
Um aplicativo artístico baseado na ideia de que a arte deve se desenvolver com tecnologia. Como o iPad é considerado pelo desenvolvedor o melhor aparelho do mercado por sua imensa capacidade de processamento, pode-se criar não um desenho, mas uma cena inteira.

An artistic app based on the idea that art should develop with technology. Since the iPad is considered by the developer as the best device in the market for its huge processing capacity, it's possible to create not only a drawing, but a full scene.



Line Art  
"Line Art" é um brinquedo visual interativo. Basicamente, há milhares de partículas que respondem ao toque e, ao serem movidas pela tela, deixam rastros coloridos. Gradualmente, as partículas mudam de cor, assim como sua forma de interagir com o toque, como se estivessem vivas.

"Line Art" is an interactive visual toy. Basically, there are thousands of particles that respond to touch and, when they are conducted on the screen, they left colorful tracks. The particles change colors gradually, as well as their own way of interacting with touch, as if they were alive.

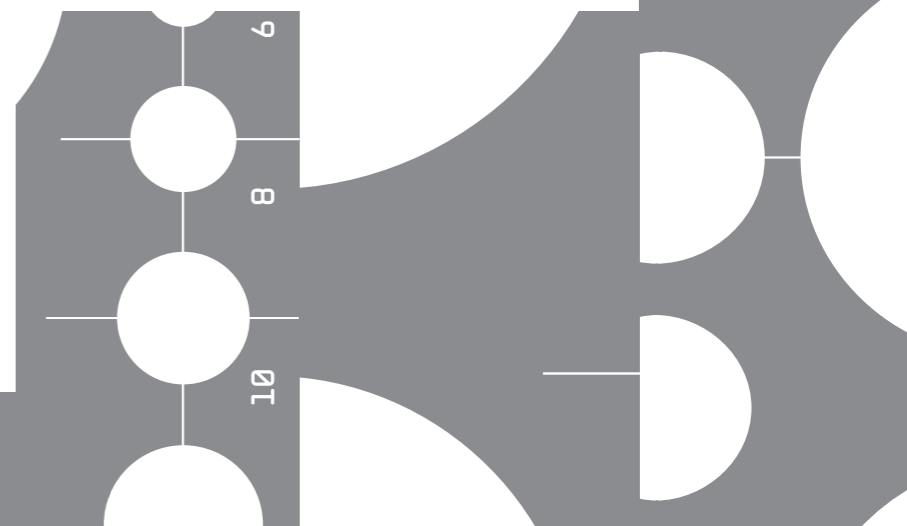
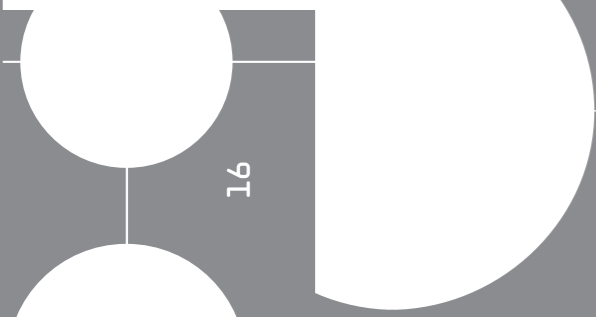
Tesla  
Ao tocar a tela, os dedos geram um campo elétrico poderoso que faz milhares de partículas reagirem. O toque simultâneo de dedos permite efeitos únicos e inusitados.

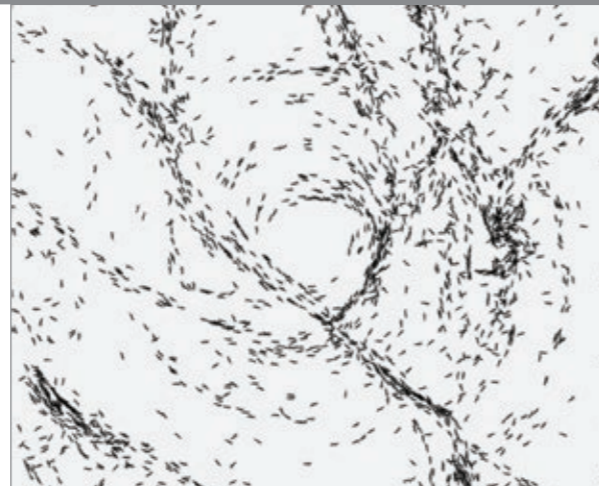
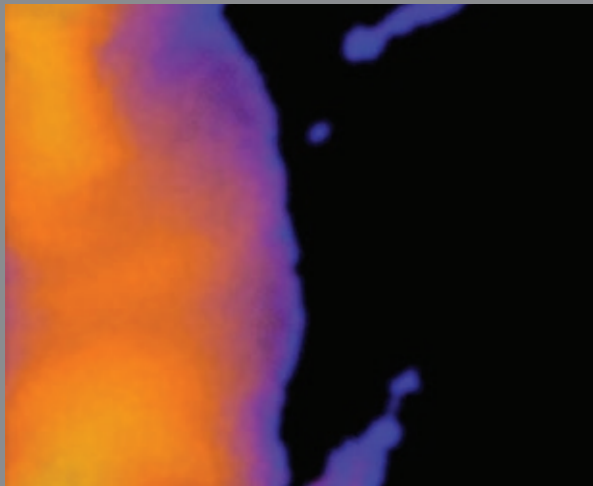
In touching the screen, the fingers generate a powerful electric field that makes thousands of particles react. The simultaneous touch of fingers allows for unique effects.

ROB FIELDING  
Mugician  
Estados Unidos  
United States

"Mugician" é um dos aplicativos mais originais no reino da interatividade musical para tablet. Sintetizador microtonal com capacidade de distorção é uma guitarra-baixo com 11 cordas e latência extremamente baixa. Para mais efeitos pode-se usar também um amplificador de guitarra.

"Mugician" is one of the most original apps in the realm of musical interactivity for tablets. A microtonal synthesizer with distorting capacity, it is an electric bass-guitar with 11 strings and an extremely low latency. More effects can be obtained with an amplifier for the electric guitar.



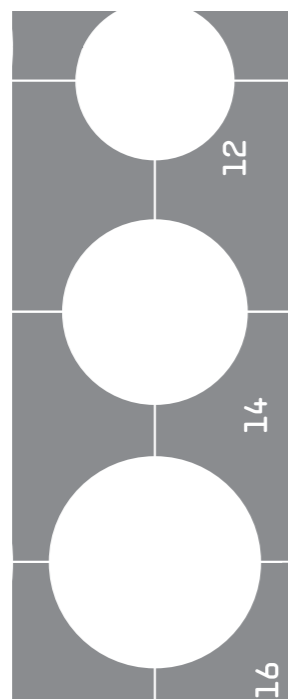


[RUNSWIMFLY](#)  
[RICHARD HARRISON](#)  
[Gloop](#)  
[Austrália](#) [Australia](#)

["Gloop" se encontra entre o espaço improvável entre uma luminária interativa, isopor na água e nuvens alienígenas iluminadas pelo pôr do sol. Seja lá o que for, basta remexer as milhares de moléculas visuais para fazê-las colidir umas nas outras, esticá-las e colá-las. Isso gera 'calor' que faz a massa \(gloop\) brilhar mais intensamente e a torna menos viscosa. Se o tratamento for mais delicado, a massa resfria e pode ser modelada.](#)

"Gloop" is in the unlikely space among an interactive lamp, styrofoam in water, and alien clouds under the lights of a rainbow. Whatever it is, in mixing

the thousands of visual molecules, one can make them collide with each other, stretch them, and gather them. The resulting "heat" makes the mass (gloop) glow with larger intensity and become less sticky. If the treatment is more delicate, the mass becomes colder and may be modeled.



[SCOTT SNIBBE](#)  
[Estados Unidos](#)  
[United States](#)

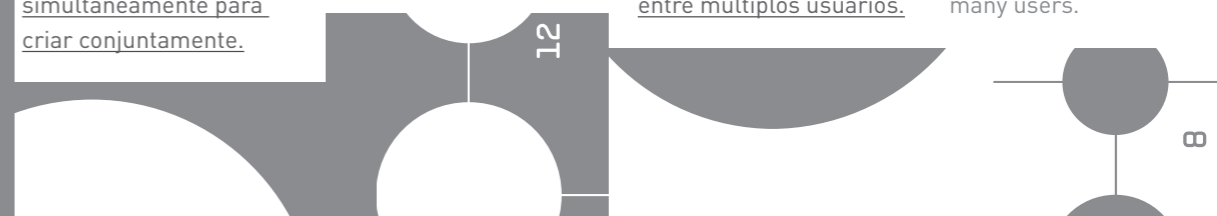
[Antograph / Myrmegraph](#)  
[Toque a tela e o "Antograph" vai soltar uma carreira de formigas dos seus dedos. Elas seguem o movimento porque um rastro invisível químico é "deixado" por onde os dedos passam. "Antograph" é uma combinação de desenho, animação, arte, ciência e jogo. Pode-se tocar na base da tela para chamar a barra de ferramentas e então alterar o tamanho, apagar e compartilhar no Facebook ou via e-mail.](#)

Touch the screen and the "Antograph" will release a string of ants from your fingers. They follow the movement because an invisible chemical track is "left" on the fingers' way. "Antograph" is a combination of drawing, animation, art, science, and game. One can touch the bottom of the screen to call the tool bar, then change the size, erase, and share on the Facebook or by email.



[Bubble Harp](#)  
["Bubble Harp" desenha bolhas em volta dos dedos, gravando e reproduzindo os movimentos enquanto cria música. É uma combinação de desenho, animação, música, arte, geometria e jogo. Pode-se gravar longos movimentos de um único ponto ou puxar conjuntos de pontos \[linhas\] com os dedos como se fosse uma tinta. Quando as extremidades da tela são tocadas, pode-se alterar entre pontos singulares e conjunto de pontos. Pode-se também mudar parâmetros gráficos e sonoros e até postar no Facebook. Diversos dedos e diversos usuários podem tocar a tela simultaneamente para criar conjuntamente.](#)

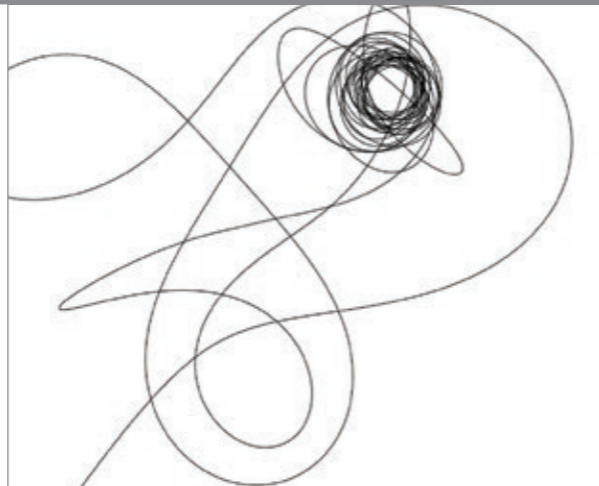
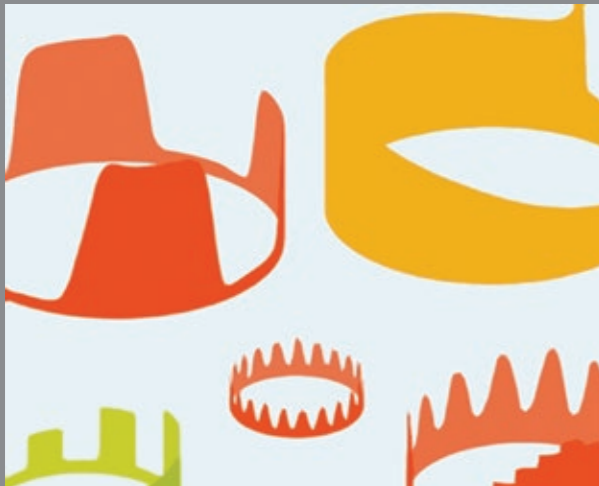
"Bubble Harp" draws bubbles around the fingers, recording and reproducing the movements, while it creates music. It is a combination of drawing, animation, music, art, geometrics, and game. It's possible to record long movements of a single point or pull groups of points [lines] with the fingers as if it was a paint. When the ends of the screen are touched, one can change from single points to groups of points. One can change graphic and sound parameters and even post on the Facebook. Several fingers and several users can touch the screen simultaneously to create together.



[Gravilux](#)  
["Gravilux" permite desenhar com estrelas, sendo uma combinação de pintura, animação, arte, ciência e jogo. Quando a tela é tocada, a gravidade desenha a simulação de estrelas na ponta dos dedos. Pode-se virar e brincar com as partículas em galáxias ou explodi-las como supernovas. Pode-se colorir as estrelas com a velocidade delas e tocar música de fundo. Tocando na extremidade da tela, pode-se mudar os parâmetros incluindo gravidade e número de estrelas, além de permitir antigravidade, cor, música e fazer o upload para o Facebook. O aplicativo permite a colaboração ou competição simultânea entre múltiplos usuários.](#)

"Gravilux" allows for drawing with stars, being a combination of painting, animation, art, science, and game. When the screen is touched, gravity draws a simulation of stars on the tip of the fingers. One can turn and play with the particles in galaxies or explode them like supernovas. One can color the stars with their velocity and play a back musical track. In touching the end of the screen, one can change the parameters, including gravity and the number of stars, besides allowing antigravity, color, music, and uploading for the Facebook. The app allows for the simultaneous collaboration or competition among many users.





[SCOTT SNIBBE](#)  
Estados Unidos  
United States

### Oscilloscoop

Digite, escorregue e estique os dedos sobre o "OscilloScoop" para criar música eletrônica original. Com este aplicativo é possível criar ritmos musicais através dos dedos sobre coroas giratórias, depois sequenciá-las numa performance em tempo real com apenas alguns toques. Tão fácil quanto um brinquedo, o "OscilloScoop" oferece as mesmas ferramentas usadas por músicos da cena eletrônica. Com uma interface intuitiva inspirada em videogames e animação, o aplicativo permite que todos usufruam esse processo criativo. "OscilloScoop" é uma maneira orgânica e geradora de fazer

música, num processo que é muito mais dança do que composição.

Type, slide, and stretch your fingers on the "OscilloScoop" in order to create new electronic sounds. This app allows for the creation of musical rhythms through the fingers on turning crowns, then putting them into sequences in a real-time performance with just a few touches. So easy as a toy, the "OscilloScoop" offers the same tools used by musicians of the electro scene. With an intuitive interface inspired on videogames and animation, the app allows that everyone enjoy this creative process. The "OscilloScoop" is an organic way to generate music through a process that is rather dance than composition.

### Tripolar

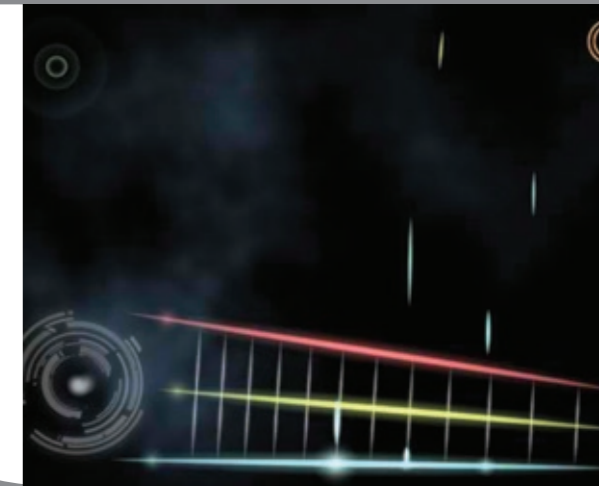
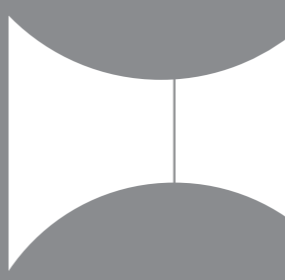
Este aplicativo anima formas emaranhadas, abstratas e sempre mutantes. Um pêndulo propicia isso ao balançar sobre uma base magnética. São sistemas caóticos que a cada minuto voltam à posição inicial produzindo mudanças dramáticas na trilha do pêndulo. Através do movimento praticamente invisível da posição inicial em incrementos

microscópicos na direção dos dedos, o "Tripolar" permite explorar pontos entre pixels, simulando uma resolução milhares de vezes da tela atual. Para avançar os limites da experiência entre o artista desenvolvedor do software e interações criativas feitas pelos usuários, a última [e presente] versão do aplicativo permite mover, adicionar e remover os magnetos para criar infinitas configurações.

This app animates entangled, abstract forms that are always changing. This happens thanks to a pendulum swinging on a magnetic basis. These chaotic systems return every minute to the starting point producing dramatic changes on the track of the pendulum. Through the seamless movement of the starting



point in microscopic increments towards the fingers, the "Tripolar" allows to explore points amidst pixels, simulating a resolution much more accurate than the current screen. To push the boundaries of the experience between the software artist/ developer and the creative interactions by the users, the last [and current] version of the app allows to move, add and remove the magnets in order to create endless configurations.

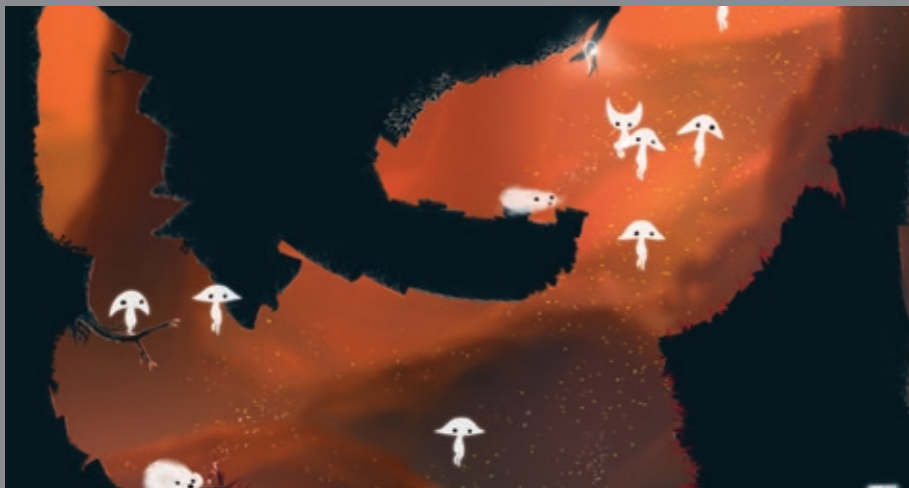


[SMULE](#)  
Magic Fiddle  
Estados Unidos  
United States

Um dos maiores sucessos até o momento é o aplicativo "Magic Fiddle", que transforma o iPad num instrumento erudito, o violino. Pode-se criar a música tocando como num instrumento qualquer e ainda é possível seguir as leves cores que sinalizam

a posição correta de tocar cada música. Há inclusive um sistema de classificação para se ganhar medalhas de bronze, prata e ouro pela execução de cada música.

A big hit, the app "Magic Fiddle" turns the iPad into a classic instrument, the violin. It allows for the creation of music, playing as if it was a real instrument and it's also possible to follow the light colors that show the correct position to play every song. There is also a ranking system to award every music played with bronze, silver, and golden prizes.



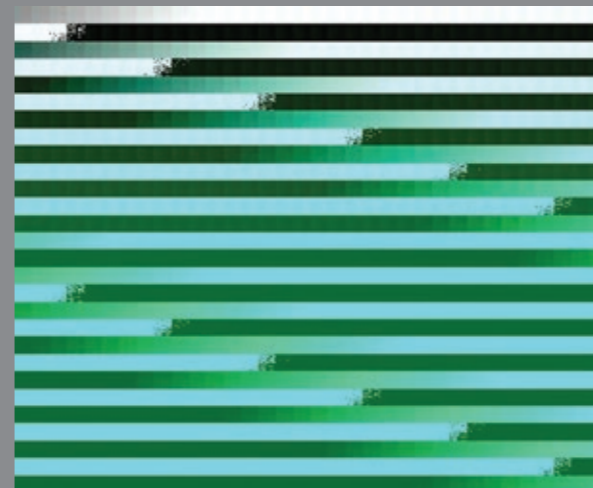
[SPACES OF PLAY: MATTIAS LJUNGSTROM, MAREK PLICHTA, ANDREAS ZECHER & MARTIN STRAK](#)  
[Spirits](#)  
[Alemanha](#) [Germany](#)

O jogo "SPIRITS" é um quebra-cabeças em ação. Os jogadores devem achar soluções criativas para guiar um determinado número de espíritos rumo ao objetivo. Os espíritos podem ser usados para manipular o vento, cavar túneis ou construir pontes com folhas. É dada a oportunidade aos jogadores de resolver todos os níveis do jogo com suas próprias ideias criativas. A simulação dinâmica do vento e o nível geométrico destrutível permitem esse tipo de jogo emergente. O vento tira algum controle do

jogador, mas também guia indiretamente. O som e a música foram totalmente feitos com instrumentos musicais orquestrados. E, combinado ainda com o desenho gráfico feito à mão, o jogo ganha um toque único.

The game "SPIRITS" is a living puzzle. The players must find creative solutions to guide certain spirits toward the objective. The spirits can be used to manipulate the wind, dig tunnels or build bridges with leaves. The players have the opportunity to solve all the levels in the game with their own creative ideas. The dynamic simulation of wind and the destructible geometric level allow for this kind of emerging game. The wind disturbs the player, but also guides him indirectly. Sound and music were produced with orchestrated musical

instruments, and the graphic design was made by hand, what gives this game a unique touch.



[TED DAVIS](#)  
[Text2Image](#)  
[Estados Unidos](#)  
[United States](#)

Digite uma palavra e a cor aparece! "Text2Image" é uma net.artwork que explora a natureza da nossa mídia digital, especificamente o formato de imagem JPEG. Através da combinação literal entre texto e imagem, um novo significado e referência visual são atribuídos a quaisquer palavras, histórias ou que mais se puder imaginar. No reino da visualização intermídia [crossmedia] e âmbitos estéticos, este aplicativo investiga novos caminhos de se produzir imagens e analisar textos.

Type a word and a color shows! "Text2Image" is a net.artwork that explores the nature of our digital media, particularly the

image format JPEG. By means of the literal combination between text and image, a new meaning and visual reference are given to any words, stories or whatever you want. In the realm of intermedia [crossmedia] visualization and aesthetic ambits, this app investigates new ways to produce images and analyze texts.



[TYPOTHEQUE / RESOLUME](#)  
[Dance Writer](#)  
[Holanda](#) [Netherlands](#)

O aplicativo "DANCE WRITER" converte texto em seqüências de poses coreografadas nas formas das letras. O usuário pode enviar mensagens animadas para seus amigos via e-mail, ou divertir-se com a possibilidade de animar qualquer texto e mostrá-lo em alta qualidade.

The app "DANCE WRITER" converts text into sequences of choreographic poses under the form of letters. The user can send animated messages to his friends via email or have fun with the chance of animating any text and show it with high quality.



# Maquinema

## Machinima

Fruto das potencialidades dos jogos digitais e eletrônicos, o machinima (maquinema) é resultado da apropriação do meio em que é feito e das técnicas de animação e produção cinematográficas. Ele subverte a funcionalidade do jogo, pois liberta o usuário da posição de jogador, ampliando seu papel para o de criador de propostas, que podem ter diferentes finalidades. Através da colaboração, pessoas que se conhecem nas redes online de mundos virtuais criam propostas artísticas, que são prioritariamente divulgadas na internet, destituídas de um caráter comercial. Esse movimento de colaborações demonstra uma ação criativa dos usuários, que não desejam mais ser apenas consumidores de informação, mas produtores.

O machinima, além de produto final, é também um processo técnico de criação. Apesar de se apropriar de muitos elementos da linguagem cinematográfica, há a necessidade de um saber específico acerca da manipulação das ferramentas do mundo em que é criado. Aliada a esses saberes técnicos específicos está a opção de se criar novos gestos,

figurinos, paisagens e até mesmo novas ferramentas complementares aos jogos. Opção e não necessidade, pois mesmo que não se tenha o domínio técnico suficiente para criar novos itens, há muitos disponíveis para livre utilização, que podem ser encontrados na internet. Muitas vezes, há também ferramentas incluídas nas versões originais dos jogos, já pensadas para a utilização na criação de machinimas. Dessa forma, a produção de machinimas também incentiva os desenvolvedores de jogos a criar, configurando um processo bastante valioso de troca entre produtores: as empresas desenvolvedoras dos mundos virtuais e o público ao qual esses produtos são destinados.

Não há um ensino formal aliado à prática do machinima, embora os estudos acerca desse objeto estejam aparecendo cada vez mais nas instituições de conhecimento formal como as universidades, incluindo-se até mesmo proposições sobre o machinima como ferramenta educacional. Muito do que se aprende, enquanto produtor, é feito de maneira autodidática, sendo que esse aprendizado é distribuído nas comunidades online

que se formam para produção, discussão e disseminação dessas propostas. Entre essas comunidades, que são abertas a quaisquer pessoas interessadas em aprender sobre machinima, há conteúdos bastante diversificados no que diz respeito tanto aos aspectos técnicos da construção de machinimas, quanto aos seus aspectos criativos.

Atualmente, além do desenvolvimento de narrativas, os machinimas também compõem com diferentes práticas artísticas como instalações, intervenções, performances, entre outros. A proposta de se mesclar várias técnicas de produção de imagens digitais em um só trabalho também aparece em alguns convidados desta edição do FILE MAQUINEMA. Ademais, a brincadeira com os erros e as interferências nos códigos dos próprios jogos, ou seja, na sua base, são outras maneiras de se ir além do modelo de machinima que acaba se tornando um símile do cinema convencional.

Com diferentes tempos de duração e realizados a partir de diferentes bases, os machinimas desta edição desenvolvem narrativas convencionais e inusitadas, clipes

musicais e paródias. Eles experimentam mundos oníricos ou abstratos, mesclam técnicas, compõem com projetos de performance, assim como interferem no código do próprio jogo ou se apropriam de erros. O FILE MAQUINEMA RIO 2012 busca, dessa forma, exibir trabalhos que representem a diversidade produzida nos últimos anos, vislumbrando também possíveis futuros.





Fruit of the digital and electronic games' potentialities, machinima is a result of the appropriation of the media in which it is made, and of animation and film-production techniques. It subverts the game's functionality, since it frees the user from the position of a player, widening his/her role to that of a creator of propositions, which may have different aims. Through collaboration, people who meet in the virtual worlds' online networks create artistic propositions, which are mainly disclosed on the internet, without a commercial bias. That collaborative movement reveals a creative action by users, who no longer want to be mere information consumers, but also its producers.

.....Machinima, besides being a final product, is also a technical creation process. Although it appropriates several elements of cinematic language, a specific knowledge is needed to manipulate the tools of the world in which it is created. Allied to those specific technical know-how, there is an option to create new gestures, costumes, landscapes, and even new tools to complement the games. Option, and not need,

because even when one doesn't have enough technical leverage to create new items, there are several of them available for free use, which may be found on the internet. Often there are also tools included in the original versions of games, already thought for use in the creation of machinimas. Therefore, the production of machinimas also stimulates game developers to create, configuring a quite valuable process of exchange among producers: the developing companies in the virtual world and the audience to whom those products are designed.

.....There is no formal teaching allied to the practice of machinima, although more and more studies about this object are emerging in formal knowledge institutions, such as universities, including propositions on machinima as an educational tool. Much of what is learned, as a producer, is made in a self-taught way, being that learning distributed in online communities that are formed for the production, debate and dissemination of those propositions. Among those communities, that are open to anyone interested in learning

about machinima, there are quite diverse contents regarding the technical aspects of machinima construction, as well as their creative aspects.

.....Presently, besides the development of narratives, machinimas also compose with different art practices as installations, interventions, performances, and so on. The proposal of blending different techniques of production of digital images in one work also appears in some of those selected to this edition of FILE MACHINIMA, thus offering a new perspective for the development of artworks. Moreover, playing with errors and interfering in the games' codes are other ways of going beyond the machinima model that becomes a resemblance of conventional cinema.

.....With different time spans and produced through different bases, this edition's machinimas develop conventional and uncommon narratives, musical clips and parodies. They experiment with dreamlike or abstract worlds, mix techniques, compose with performance projects, as well as interfere in the very game code or appropriate of errors. FILE MACHINIMA RIO 2012 intends therefore to exhibit works that

represent the diversity produced in recent years, also glimpsing at possible futures. ....

**Fernanda Albuquerque de Almeida**

Coordenadora do FILE Maquinema  
[FILE Machinima Coordinator]







9  
Maquinema abstrato experimental inspirado no trabalho de Oskar Fischinger, Hans Richter, Stan Brakhage. "9" é um filme abstrato que joga com os contrastes de círculos e linhas que aparecem e desaparecem como em um sonho. O efeito é um tanto hipnótico e onírico, e embora "9" seja curto parece muito mais longo por causa desse efeito. Assim como os primeiros experimentos com formas geométricas e cores, "9" é único em maquinema. Dirigido, filmado e editado por C.-D. Schulz. Animação de C.-D. Schulz e Martin Guertner. Música de Boards of Canada.

and lines appearing and disappearing as if in a dream. The effect being somewhat hypnotic and dreamlike. And although "9" is short, it seems much longer because of this effect. Much like the early Modernist experiments with geometric shapes and colors, "9" is unique to machinima. Directed, filmed and edited by C.-D. Schulz Animation by C.-D. Schulz and Martin Guertner Music by Boards of Canada.

Order in chaos  
Maquinema abstrato de dezembro de 2009, vencedor do UWA 3D Art & Design Challenge. CHAOS IN ORDER, de Igor Ballyhoo. Originalmente feito para MachinimUWA II 2010: Art of the Artists challenge. Filmado no mundo virtual de Second Life (SL). Filmado e editado por C.-D. Schulz (SL: Rohan Fermi). Cenário de Igor Ballyhoo. Música de Kirsty Hawkshaw.

Abstract Machinima Movie featuring, December 2009, Winner of the UWA 3D Art & Design Challenge. CHAOS IN ORDER by Igor Ballyhoo. Originaly made for 2010 MachinimUWA II: Art of the Artists challenge. Filmed in the Virtual World of Second Life (SL) Filmed and edited by C.-D. Schulz (SL: Rohan Fermi) Set design by Igor Ballyhoo Music by Kirsty Hawkshaw .

Experimental abstract machinima inspired by the work of Oskar Fischinger, Hans Richter, Stan Brakhage. "9" is an abstract film which plays with the contrast of circles



Death in Venice  
Depois que o chefe mafioso Sebastian Bianchi é brutalmente assassinado, seu antigo protegido, Marc, se envolve com a abalada filha de Bianchi, Julia, que lhe pede para ajudá-la a vingar seu pai.

After the mob boss Sebastian Bianchi is brutally murdered, his old time protégé, Marc, gets involved with Bianchi's grief-struck daughter, Julia, who asks him to help her avenge her father.....



Incubus  
Uma mulher acorda depois de um estranho pesadelo. Durante o processo de interpretação e re-interpretação do seu sonho, ela descobre a verdade sobre si mesma.

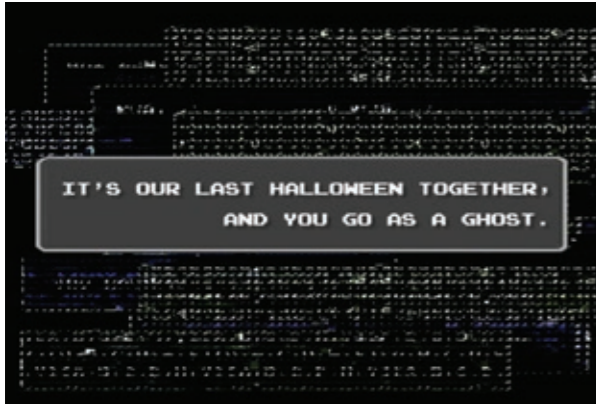
A woman wakes up with a strange nightmare. In the process of interpreting and re-interpreting her dream, she eventually discovers the truth about herself.....

DAVID GRIFFITHS AKA NEBOGEO  
Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)  
Finlândia Finland

Nesta animação, um jogo de computador perfeitamente bom é progressivamente destruído, suas formas e sons reprogramados na sua frente. Maquinema: o uso de jogos de computador para gerar animação. Livecoding: escrever ou modificar um programa enquanto ele roda, o código como parte integral da obra. Missile Command: Atari. Inc 1980

In this animation, a perfectly good computer game is progressively destroyed, its shapes and sounds re-programmed in front of you. Machinima: the use of computer games to generate animation. Livecoding: writing or modifying a program as it runs, the code as integral part of the work. Missile Command: Atari. Inc 1980





**EVAN MEANEY**  
The Well of Representation  
 Estados Unidos  
 United States

Em parte um “remake” de “Gloria!” (1979), de Hollis Frampton, em parte uma reformulação de tecnologia de videogame 16 bits hackeado, o “Poço da Representação” nos pede para reconsiderar nosso medo do liminar. Seguindo as narrativas convergentes de várias vozes, que vão do linearmente histórico ao ciberneticamente pessoal, passamos a compreender a viagem à frente: procurar de interface em interface, sabendo que qualquer lar que encontrarmos será um compromisso colaborativo. Um lugar onde poderemos viver além de nossas representações e finalmente chegar a dizer o que queremos.

In part a remake of Hollis Frampton’s Gloria! (1979), in part a repurposing of hacked, 16-bit video game technology; “the well of representation” asks us to reconsider our fear of the liminal. Following the convergent narratives of several voices, ranging from the linearly historical to the cybernetically personal, we come to understand the journey ahead: searching from interface to interface, knowing that whatever home we find will be a collaborative compromise. One where we might live beyond our representations and finally come to say what we mean.

**GOTTFRIED HAIDER**  
Hidden in plain sight  
 Áustria Austria

“Hidden in plain sight” é uma meditação sobre a natureza da programação de computador. Enquanto um game de computador roda, tanto o jogo quanto o compilador que transforma código legível de programa em código executável de máquina estão sendo compilados. Esse ciclo sem fim e recorrente cria uma miríade de ambientes em 3D de curta duração, que têm o emblema do processo inscrito em suas paredes. O trabalho é basicamente uma peça de software (Quake III Engine modificado, compilador) que roda por conta própria, compilando incessantemente e executando mundos virtuais. Este maquinema é um vídeo gravado de uma dessas interações.

“Hidden in plain sight” is a meditation on the nature of computer programming. While a computer game is running, both the game and the compiler that turns readable program code into executable machine code are themselves being compiled. This endless, recursive bootstrap cycle creates a myriad of short-lived 3D environments, which have the insignia of the process written on their walls.

.....The work is primarily a piece of software (modified Quake III Engine, compiler) that runs on it’s own, endlessly compiling and executing virtual worlds. This machinima is a recorded video of one of these interactions.

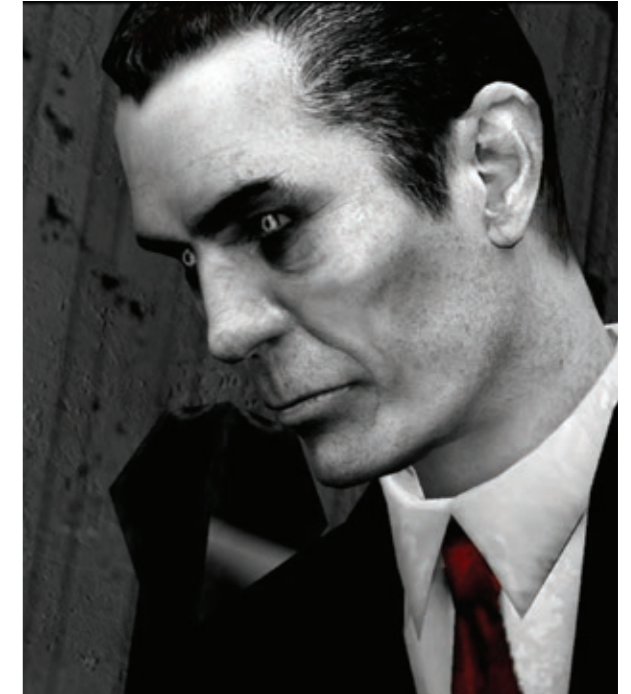
**HARRISON HELLER AKA NEFARIOUS GUY & AMORPHOUS BLOB PRODUCTIONS**

Estados Unidos United States



**Stop, Rewind**  
 “Stop, Rewind” é um filme policial de ficção científica da Amorphous Blob Productions, em que um assassino condenado recebe uma segunda chance quando é recrutado como sujeito para teste de uma máquina experimental. Estrelado por Jorge Campos e Joe Thomas. Trilha original e projeto de som de Tommy Kraft. Escrito e dirigido por Harrison “Nefarious Guy” Heller.

“Stop, Rewind” is a sci-fi crime film from Amorphous Blob Productions, in which a convicted murderer is given a second chance when he’s recruited as a test subject for an experimental machine. Starring Jorge Campos and Joe Thomas. Original score and sound design by Tommy Kraft. Written and directed by Harrison “Nefarious Guy” Heller



**Clockwise: Part 1**  
 “Clockwise: Parte 1” é o primeiro filme de uma sequência de três do premiado “Clockwork”. Frank matou o psicopata Vinnie Moretti, mas essa guerra com a máfia apenas começou. Escondido em um velho hotel decrepito, Frank recebe uma ligação misteriosa de seu último aliado, o tenente de polícia Kevin Mayfield. Mas Frank é um homem procurado, perseguido pela polícia e pelos mafiosos, e seu encontro arriscado no apartamento de Mayfield poderá acabar em sangue.

“Clockwise: Part 1” is the first film in a three-part sequel to the award-winning “Clockwork”. Frank has killed the psychopathic Vinnie Moretti, but his war with the mob has only begun. Hiding out at an old run-down hotel, Frank receives a mysterious call from his last ally, police lieutenant Kevin Mayfield. But Frank is a wanted man, pursued by both the cops and the mob and his risky meeting at Mayfield’s apartment may end in blood.







LES RICHES DOUANIERS:  
GILLES RICHARD & FABRICE ZOLL  
The Lonely Migrant  
França France

Les Riches Douaniers faz filmes baseados em "engines" de jogos, mas com um importante trabalho de pós-produção, para extrair apenas alguns contornos. O filme "The Lonely Migrant" faz parte da série de seus trabalhos, como "Night Ride" (2006) ou "Marathon Gravity" (2011). Les Riches Douaniers joga com a evocação de uma imagem usando a linha como lembrança do desenho. No tema de seus filmes, costuma evocar vários problemas da sociedade, como, neste caso, o problema dos migrantes que se afogam durante a viagem.

Les Riches Douaniers make films based on game engines, but with an important post-production work, in order to extract just a few outlines.

The movie "The Lonely Migrant" is part of the series of their works, like "Night Ride" (2006) or "Marathon Gravity" (2011).

Les Riches Douaniers plays on the evocation of an image using the line as a recaller of the drawing. In the subject of their movies, they often evoke various problems of the society, as here the problem of migrants who dies, drowned.



NONSENSE STUDIO:  
TIMAGOOFY,  
DROZHZHIN,  
ULTRAVIOLET,  
ELGRANDEBIGB,  
RADIATED & TAKUHATSU

God's gonna cut you down (Johnny Cash)  
Finlândia Finland

Esta é uma adaptação de videoclipe do GTA IV dirigida pelo NONSENSE|studio com o videoclipe original "Johnny Cash - God's gonna cut you down", que foi dirigido por Tony Kaye em 2006.

This is a GTA IV music-video adaptation directed by NONSENSE|studio to the original music-video "Johnny Cash - God's gonna cut you down", which was directed by Tony Kaye in 2006.



PIERRE GAUDILLERE,  
THOMAS VAN LISSUM,  
OLIVER DELBOS,  
AUDREY LE ROY & JONNATHAN MUTTON  
Unheimliche  
França France

Somos cinco estudantes de Supinfogame, uma escola de videogames situada em Valenciennes, norte da França. Nossa principal intenção com "Unheimliche" foi fazer um maquinema que não parecesse um maquinema. Quisemos que o espectador não reconhecesse de início que foi feito através de um videogame. Um maquinema feito com Little Big Planet.

We are five students at Supinfogame, a video games school located in Valenciennes, in the Nord of France. Our main intention with "Unheimliche" was to make a machinima that does not look like a machinima. We wanted the viewer of the film does not recognize at the first time it was made through a video game. A machinima made with Little Big Planet.



PIOTR KOPIK  
Polônia Poland

Psychosomatic rebuilders emoticons machinima

O filme mostra o diálogo facial de duas pessoas. As expressões faciais são emoticons não óbvios. Os protagonistas, como avatares em Second Life, são interpretados por duas pessoas reais. Este filme é composto de duas técnicas diferentes: animações em 2D e no ambiente 3D de Second Life.

The film shows facial dialogue of two persons. Those face expressions are non-obvious emoticons. Protagonists, as avatars in Second Life,

are being played by two real persons. This movie is composed of two different techniques: 2d animations in 3d environment of Second Life.



[PIOTR KOPIK](#)  
Polônia [Poland](#)

[Psychosomatic rebuilders animation #002](#)

Este filme é uma análise sobre as possibilidades de compor maquinemas com animações externas. O nome "Reconstrutores psicossomáticos" se refere ao estilo visual característico de Piotr Kopik, cujos temas principais são personagens ou criaturas chamadas psomms. Elas são retratos (na maioria autorretratos) de estados de corpo-espírito e sentimentos. Os psomms são gráficos planos, desenhos, adesivos, objetos, projetos de arquitetura, mas também avatares em 3D e objetos no mundo virtual de Second Life, onde podem ser usados para atuar como maquinemas ou como instrumentos em experimentos de arte/sociologia.

This movie is an analysis about possibilities of composing machinima with external animations. Name "Psychosomatic rebuilders" refers to Piotr Kopik's characteristic visual style whose main subjects are characters or creatures called psomms. They are portraits (mostly self portraits) of body-mind states and feelings. Psomms are flat graphics, drawings, stickers, objects, architecture projects, but also 3d avatars and objects in the virtual world of Second Life, where they could be used for acting in machinimas or as tools in art/sociology experiments.



[POOKY AMSTERDAM, DRAXTOR DESPRES & SAMUEL'S DREAM](#)  
[I'm Too Busy To Date Your Avatar!](#)  
Estados Unidos  
[United States](#)

A celebridade virtual é examinada nesta visão satírica da fama, trabalho e paixão. Temas de solidão e redenção são abordados, enquanto uma trilha sonora original toca um ritmo pulsante.

Virtual celebrity is examined in this satiric look at fame, work and passion. Themes of loneliness and redemption are touched upon while an original musical score plays a pulsing beat behind.

[SASKIA BODDEKE AKA ROSE BORCHOVSKI](#)

Holanda [Netherlands](#)



[Lost In Counting, Susa Bubble](#)

A história de Susa Bubble, um projeto gerado dentro do Second Life. Uma narrativa doce mas selvagem sobre como Susa se duplica. Como ela não consegue ficar desequilibrada, e apesar de sua vontade de ser boa, Susa erra e cai, e com ela todas as outras Susas. A história é contada em vários locais em Second Life e na vida real com diversas camadas: texto e imagem, som e instalação. Esta é a história de Susa Bubble, que foi para a cama sozinha e acordou dupla.

The story Of Susa Bubble, a project generate inside Second Life. A sweet but savage telling. About how

single Susa doubles up. How she cannot handle to be out of balance, and despite her willing to be good, Susa does bad and tumbles down, and with her all the other Susas. The story is told at several locations in Second Life and Real Life with different layers: Text and Image, Sound and installation. This Is the Story Of Susa Bubble Who went to bed single And woke up double.



[1]



[2]

[Why is there something? Part 5: Greek Myth, The Battle of the Gods](#)<sup>[1]</sup>  
[Part 6: Israel Myth, The punishment](#)<sup>[2]</sup>

"WHY IS THERE SOMETHING? - Parte 5 e 6" são capítulos de um projeto maior; O Big Bang é um show de estreia do Centro de Ciência Copérnico em Varsóvia (Polônia), uma jornada pelo passado. Fazemos essa viagem para encontrar respostas para as perguntas de Susa Bubble: Por que existe alguma coisa? Por que não existe nada? Estamos em contagem regressiva com a tabela atômica, para terminar com o elemento hidrogênio como

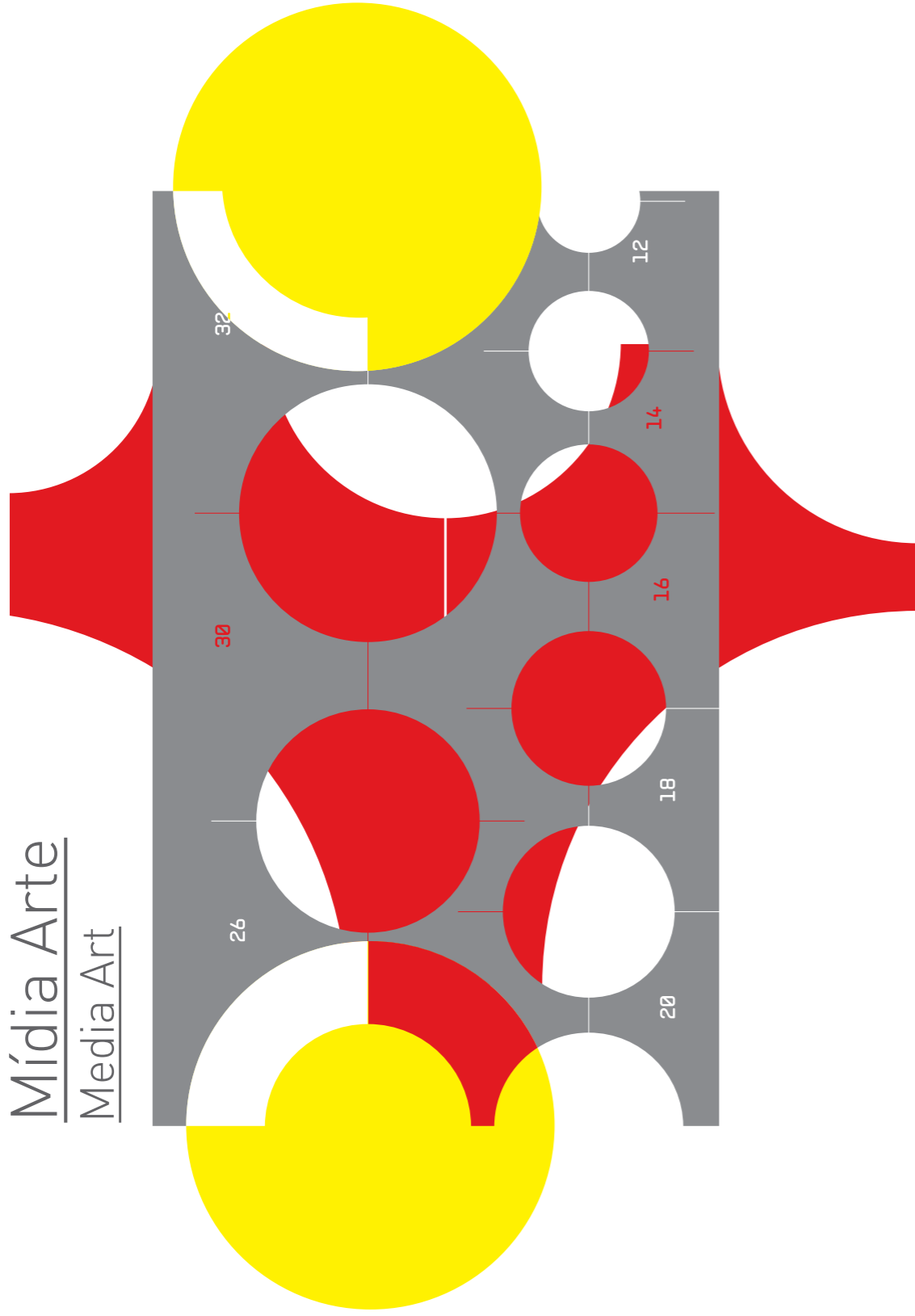
primeiro número atômico, o elemento do qual tudo surgiu, segundo a teoria do Big Bang.

"WHY IS THERE SOMETHING? - Part 5 & 6" are both a chapter of a Bigger Project; The Big Bang is an inauguration show of the opening of the Copernicus Science Centre in Warsaw, a journey in the past. We make this travel to find answers to the questions of Susa Bubble: Why is there Something? Why is there not nothing? We are counting backwards with the atomic table as our countdown, to end with the element Hydrogen as the first atomic number, the element from which it all sprung according to the Big Bang theory.





Mídia Arte  
Media Art







**A. BILL MILLER**

Estados Unidos

[United States](#)



**AARON OLDENBURG**

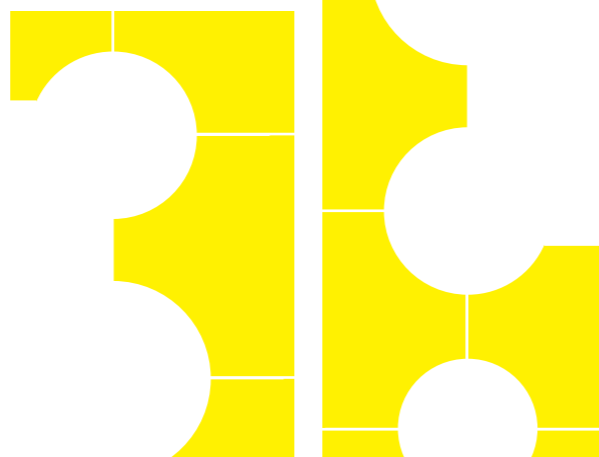
**After**

Estados Unidos

[United States](#)

Este é um videogame sobre encontrar e depois colocar uma pessoa amada na pós-vida. O objetivo é simular um encontro agnóstico com o próprio sistema de crença quando se lida com a morte. O jogo começa com a morte de um parceiro, depois o jogador encontra obstáculos em sua vida que só podem ser superados incorporando à sua vida a presença imaginária do ser amado que morreu.

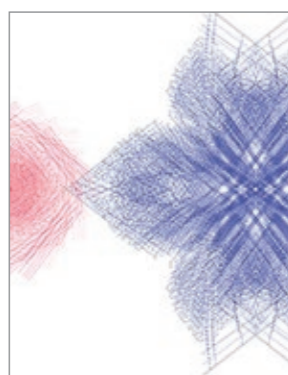
This is a videogame about finding and then placing a loved one in the afterlife. The goal is to simulate an agnostic encounter with one's own belief system when dealing with death. The game begins with the death of a partner, and after, the player encounters obstacles in their life that can be overcome only by incorporating the imagined presence of their departed lover into their life.



**gridSol-precomps**

O projeto consiste atualmente em 9 gifs animados em páginas da web ligadas sequencialmente usando CSS e HTML para distorcer e expandir ainda mais as imagens em movimento. Clicando na grande imagem central, o usuário pode navegar a sequência gridSol.

The project currently consists of 9 animated gifs in sequential linked webpages using CSS and HTML to further distort and expand the moving images. Clicking on the large central image allows the user to navigate the gridSol sequence.



**gridSol-altar1**

“gridSol-altar1” é um vídeo meditativo feito de desenhos e composições em ASCII que giram e se tornam mais lentos com o tempo. O formato da tela em três partes vem do formato da imagem do chat de dump.fm.

“gridSol-altar1” is a meditative video made up of ASCII drawings and compositions that rotate and grow slowly over time. The format of the three part display comes from the dump.fm image chat altar format.



**AGAM (A.) ANDREAS**

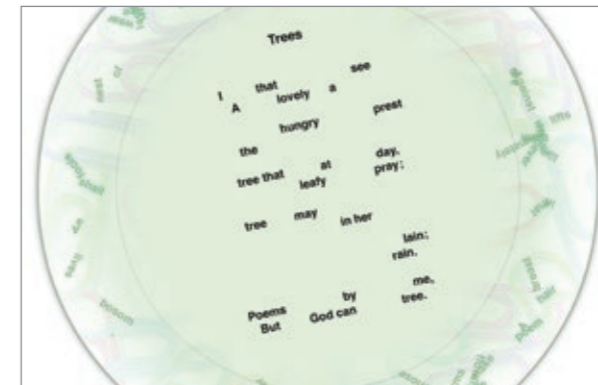
**La Resocialista Internacional**

Holanda

[Netherlands](#)

burgerwaanzin.nl pretende criticar a política superficial e mundana em relação às experiências visuais. Na tentativa de superar a lacuna entre cinema e internet, estou desenvolvendo uma espécie de “Fragmentos Cinematográficos”, que ou encontram seu caminho como obras de arte isoladas ou como restos experimentais que incluem em burgerwaanzin.nl.

burgerwaanzin.nl intends to criticize the superficial and mundane policy towards visual experiences. Trying to bridge the gap between cinema and internet, in doing so I am developing a kind of “Cinematographic Scraps”, which either find their way as stand alone artworks or as experimental leftovers which I include in burgerwaanzin.nl.



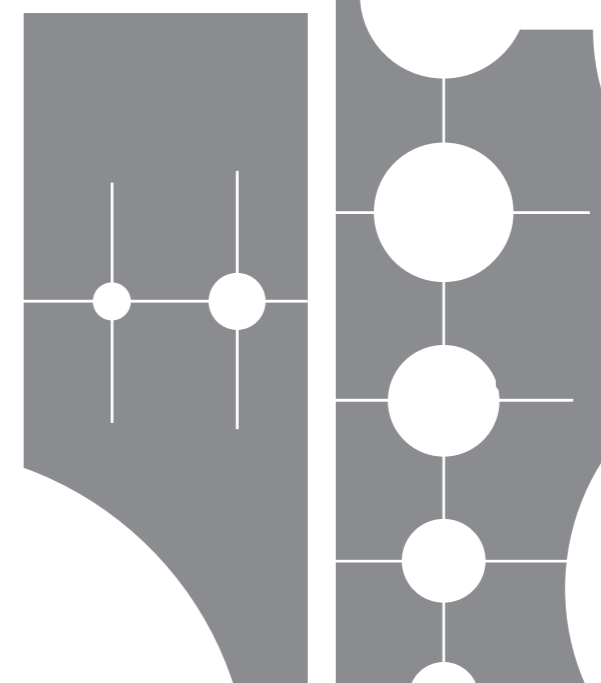
**ALAN BIGELOW**

**This Is Not A Poem**

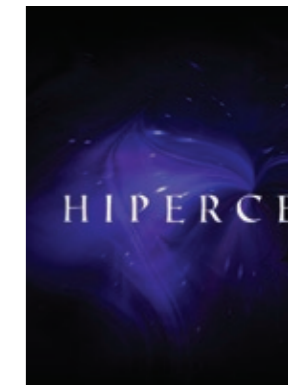
Estados Unidos

[United States](#)

“This Is Not A Poem” toma o famoso poema “Trees” de Joyce Kilmer e, transcrevendo-o para um disco “riscável”, o transforma em brinquedo, um jogo e um motor de linguagem. “This Is Not A Poem” é jogável infinitamente.



“This Is Not A Poem” takes the famous poem “Trees” by Joyce Kilmer and, transcribing it onto a “scratchable” disk, makes it into a toy, a game, and a language engine. “This Is Not A Poem” is infinitely playable.

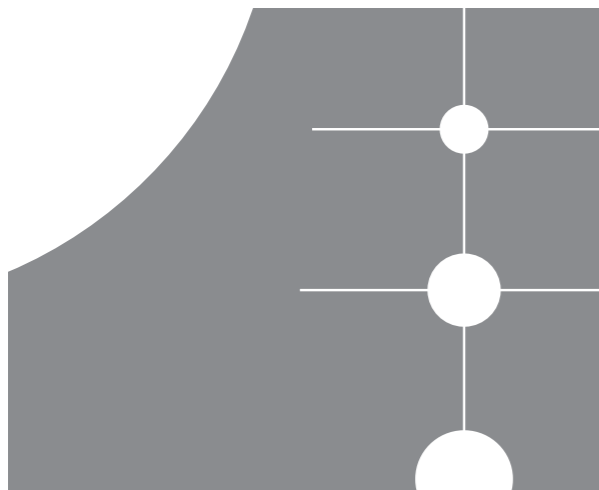


**ALCIONE GODOY, CAMILLO LOUISE, BRUNO AZZOLINI, RAFAEL ARAUJO, RODOLFO ROSSI, MARINA MAIA & VINICIUS NAKAMURA**  
**Hipercepção**  
Brasil [Brazil](#)

A proposta é fazer que o usuário, mesmo a salvo e consciente de estar em um determinado local, se transporte por meio de sua imaginação para o ambiente virtual proposto e viva aquelas experiências de maneira real e instintiva.

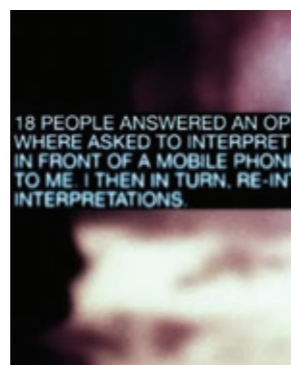
The proposal is to make the user, which is secured and conscious of being in a particular location, get transported by his imagination to the virtual environment proposed, and live those experiences in a real and instinctive way.





## ANDERS WEBERG

Suécia [Sweden](#)



### Expose Yourself

Dezoito pessoas de 11 países diferentes (Espanha, Canadá, Itália, Dinamarca, Reino Unido, Alemanha, Suécia, Estados Unidos, França, Portugal e África do Sul) responderam a uma convocação em que foram solicitadas a interpretar "Expose Yourself" na frente de uma câmera de telefone celular e enviar a gravação para mim. Então eu reinterpretei suas interpretações e acrescentei a mim mesmo.

18 people from 11 different countries (Spain, Canada, Italy, Denmark, UK, Germany, Sweden, US, France, Portugal and South Africa) answered an open call where they were asked to interpret "Expose Yourself" in front of a mobile phone camera and send it to me. I then in turn, Re-interpreted their interpretations and added "my Self".

### Je suis père et mon père est père (I'm a father and my father is a father)

Filmado com telefone celular. Vídeo e som por Anders Weberg. Participantes: Jan Weberg, Anders Weberg, André Weberg.

Filmed with a mobile phone. Video and Sound by Anders Weberg. Participants: Jan Weberg, Anders Weberg, André Weberg.

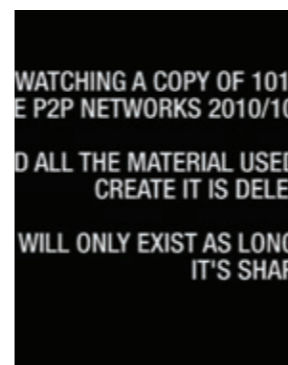
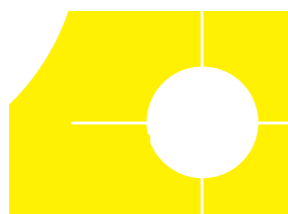


## ALEX HETHERINGTON

Linda Fratianne  
Reino Unido [United Kingdom](#)

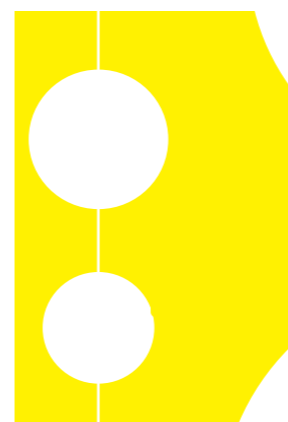
"Linda Fratianne" se baseia em uma história da escritora austríaca Elfriede Jelinek com referências a vaudeville, filme noir, estilos de teatro e cinema, arte de performance e esportes televisivos, para explorar gestos, textos e sequências improvisadas, noções de espetáculo/espectador, inspeção e julgamento, violência e fracasso, glamour e persistência.

"Linda Fratianne" is based on a story by the Austrian writer Elfriede Jelinek with references to vaudeville, film noir, theatrical and cinematic styles, performance art and televised sports to explore through gestures, texts and improvised sequences, notions of spectacle/spectatorship, inspection and judgment, violence and failure, glamour and persistence.



### P2P ART The aesthetics of ephemerality

Arte feita para e só encontrada em redes P2P. A obra de arte original é primeiro compartilhada pelo artista até que outro usuário a baixa. Depois disso, a obra estará disponível enquanto outros usuários a compartilharem. Sinta-se à vontade para fazer o download ou não dos filmes, assista-os e partilhe-os o quanto quiser. Ou os delete imediatamente. "A estética da efemeridade."



Art made for and only available on the peer to peer networks. The original artwork is first shared by the artist until one other user has downloaded it. After that the artwork will be available for as long as other users share it. Feel free to don't or delete it immediately. "The aesthetics of ephemerality".



### ANSTEY/PAPE JOSEPHINE ANSTEY & DAVE PAPE Mrs. Squandertime Estados Unidos United States

"Mrs. Squandertime" é uma simulação em tempo real de um personagem virtual. "Mrs. Squandertime" faz parte do movimento



"slow", um convite para qualquer visitante sentar-se por um momento, ficar em silêncio e contemplar a vista. A peça evoca mães e avós que criam uma sensação de segurança e continuidade. Também observa como a paisagem transmite uma sensação de bem-estar.

"Mrs. Squandertime" is a real-time simulation of a virtual character. "Mrs. Squandertime" is part of the slow movement; an invitation to anyone who visits to sit awhile, stay quiet, and contemplate the view. The piece evokes mothers and grandmothers who create a sense of security and continuity. It also contemplates how landscape conjures a sense of well-being.



### AYMERIC MANSOUX, DAVID GRIFFITHS & MARLOES DE VALK Naked on Pluto Holanda Netherlands

O jogo explora ludicamente a natureza das redes sociais vistas por dentro, questionando o modo como essas interfaces moldam nossas amizades, como as relações sociais se tornaram uma mercadoria através da publicidade dirigida com base nas quantidades fenomenais de informação que fornecemos a esses bancos de dados ao nos expormos.

The game playfully explores the nature of social networks from within, questioning the way these interfaces shape our friendships, the way social relations have become a commodity through targeted advertising based on the phenomenal quantities of information we supply these databases with exposing ourselves.

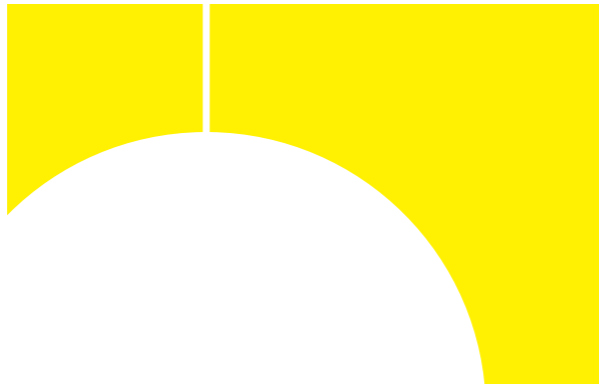




**BALAM SOTO**  
Self Portrait  
Videos  
Estados Unidos  
[United States](#)

Em minha série "Self Portrait Videos", criei vídeos de mim mesmo usando um software customizado desenvolvido por mim. Esse software permite ver o mundo natural digital, o das pixilações, enquanto ele reflete uma imagem da forma humana natural. Eu criei a partitura musical original que acompanha as imagens.

In my series "Self Portrait Videos", I created videos of myself utilizing a custom software that I developed. This software allows one to see the natural, digital world, that of pixilations, as it reflects an image of the natural, human form. I created the original, electronic music score that accompanies the images.



**BÁRBARA DE AZEVEDO**  
Vídeo Estado  
Simulacro  
Cinematográfico  
Brasil [Brazil](#)

Vídeo resultante de pesquisas e experimentações com técnicas de cinema, vídeo e animação.



**BEN BAKER-SMITH**  
Infinite Glitch  
Estados Unidos  
[United States](#)

Todos os dias um número incompreensível de novos arquivos digitais de mídia é carregado para sites de hospedagem em toda a internet. "Infinite Glitch" é uma representante de fluxo de consciência dessa enxurrada arrasadora de mídia, seus sons e imagens fraturados e degradados refletindo quão pouco o público consegue reter desse tiroteio diário.

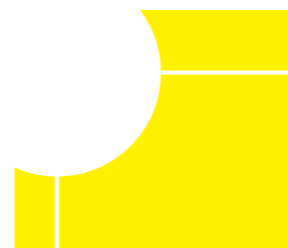
Every day an incomprehensible number of new digital media files are uploaded to hosting sites across the internet. "Infinite Glitch" is a stream-of-consciousness representation of this overwhelming flood of media, its fractured and degraded sounds and images reflecting how little we as an audience are able to retain from this daily barrage.

**BRIT BUNKLEY**  
Nova Zelândia  
[New Zealand](#)



**Paradox of Plenty**  
"Paradox of Plenty" é um "slide show" em movimento. É uma paisagem onírica de conflito ambiental/militar apocalíptico. Quando eu era jovem, a maioria das pessoas estava convencida de que o futuro seria muito diferente da realidade atual.

"Paradox of Plenty" is a moving "slide show". It is a dreamscape of apocalyptic environmental/military conflict. When I was young, most of us were convinced that the future would be far different than current reality.



**Springfield Paradox**  
Uma batalha em uma floresta de pinheiros se transforma em uma representação em 3D dos quadrinhos Simpsons enquanto se dissolve em uma versão apocalíptica em 3D da fábrica nuclear dos Simpsons. A paisagem sem personagens é mapeada com uma imagem de satélite do Centro-Oeste dos EUA no inverno enquanto a neve cai (ou serão cinzas?).

A battle in a pine forest segues into a 3D cartoon representation of the Simpsons while dissolving into an apocalyptic 3D version of The Simpsons' nuclear factory. The landscape is devoid of characters mapped with a satellite image of the USA Midwest in winter as snow (or ashes?) fall.



**Up River Blues**  
"Up River Blues" é uma série onírica de vinhetas apresentando a região que cerca o vale do rio Whanganui. O rio Whanganui é o mais longo rio navegável da Nova Zelândia, com um rico significado histórico. A comuna de Shangri-la abandonada de Ahu Ahu Ohu, no Ahu Ahu, um afluente do Whanganui, é o tema central deste vídeo.

"Up River Blues" is a dreamlike series of vignettes featuring the region surrounding the Whanganui River Valley. The Whanganui River is New Zealand's longest navigable river with rich historical significance. The abandoned Shangri-la commune of Ahu Ahu Ohu, on the Ahu ahu tributary of the Whanganui is the central feature of this video.





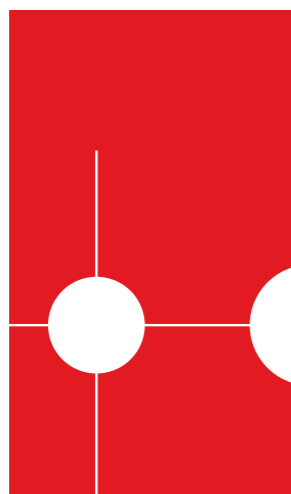


**BRUNO XAVIER, FABIANE ZAMBON, FELIPE VAN DEURSEN, FREDERICO DI GIACOMO & KLEYSON BARBOSA** [Parceiros e colaboradores / Partners: Ana Freitas, Ana Prado, André Sirangelo, Alisson Lima, André Maciel, Alexandre Versignassi, Dalton Soares, Daniel Apolinario, Douglas Kawazu, Emiliano Urbim, Érica Georgino, Leandro Spett, Gil Beyruth, Gustavo Frota, Marina Motomura, Maurício Horta, Rafael Kenski, Renata Aguiar & Simone Yamamoto] **Newsgames da Superinteressante** Brasil [Brazil](#)

O site da revista Superinteressante é pioneiro no Brasil no conceito dos jogos jornalísticos, os newsgames. Neste trabalho, reunimos os melhores newsgames que produzimos nos

últimos dois anos. Neles, vê-se aplicada na prática a premissa da apuração jornalística, reportagem pura, para a criação e desenvolvimento de um jogo.

Superinteressante website is a pioneer in the newsgames concept in Brazil. In this project, we gathered the best newsgames we have produced in the last two years. In them, we have applied the essence of newsgame, storytelling and pure journalism, in the creation and development of a game.



**CHARLY.GR** Argentina [Argentina](#)



**Joan** “Joan” é uma tentativa de levar um fragmento de filme ao universo da web, de obter uma nova impressão dele através das distopias interativas e da saturação audiovisual das tecnologias modernas. É basicamente uma cena de “Grande Hotel”, estrelado por Joan Crawford e John Barrymore, que foi modificada com HTML, Javascript e as bibliotecas Pixastic.

“Joan” is an attempt to take a movie fragment to the universe of the web, to get a new impression out of it through the interactive dystopias and the audiovisual saturation of modern technologies. It is basically a scene from “Grand Hotel”, starred by Joan Crawford y John Barrymore which was modified through HTML, Javascript and the Pixastic libraries.



**peronismo (spam)** Esta obra tenta apresentar o poder de certas palavras e conceitos de estimular novos discursos em que as palavras são re-significadas em múltiplas direções, produzindo o paradoxo de um único tema cheio de contradições e pontos de vista extremamente diferentes, tornando impossível esperar qualquer tipo de síntese global que os inclua.

This work tries to escenify the power of certain words and concepts to stimulate new discourses in which words become resignified in multiple directions, producing the paradox of a unique subject full of contradictions and extremely different points of view making impossible to expect any kind of global synthesis that include them.



**CHEN, I-CHUN** **Measuring Distance Between the Self and Others** Taiwan [Taiwan](#)

Uma montagem colorida de vídeo feita em 2010, que pretende medir a distância pessoal e de outras culturas.

A colorful video assemblage made in 2010, which intends to measure personal and other culture's distance.



**CHIARA PASSA** **The Virtual Prigione** Itália [Italy](#)

“The Virtual Prigione” é um retrato interativo em videoescultura inspirado pelo conceito das últimas esculturas “inacabadas” de Michelangelo, chamadas “Prigioni” (prisões). O usuário pode esculpir usando o mouse como cinzel. A obra representa vários estados do ser.

“The virtual Prigione” is an interactive portrait video-sculpture inspired by the concept of the latest “unfinished” sculptures of Michelangelo, named “Prigioni.” The user can sculpt using the mouse as a chisel. The work represents various states of being.



**CHRISTOPHER OTTO** **PXLPNT** Estados Unidos [United States](#)

“PXLPNT” é um experimento de fazer imagens remixáveis que podem ser compartilhadas em redes sociais. Ela é sensível ao toque e funciona em iPad e iPhone.

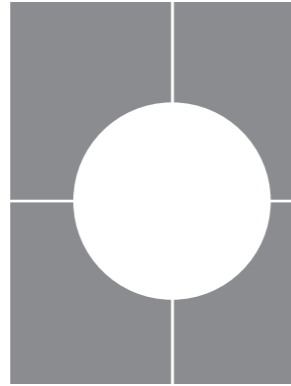
“PXLPNT” is an experiment in making remixable images which can be shared on social networks. It is touch-enabled and works on iPad and iPhones.



**CLEBER GAZANA & DANIEL GAZANA** **Untitled** Brasil [Brazil](#)

“Untitled” segue o mesmo princípio de mixagem dos DJs, porém, com imagens em movimento criadas em software específico para esse fim. Estas pequenas peças gráficas são elaboradas de modo que possam sofrer mudanças em seus diversos parâmetros reguláveis, fazendo um diálogo com a música tocada ao vivo pelo artista Simple.Normal.

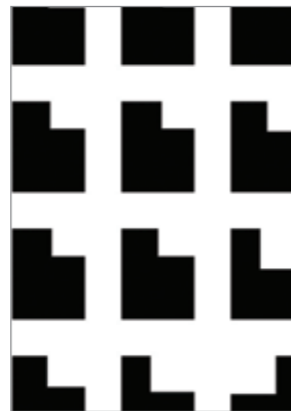
“Untitled” follows the same principle of mixage art from DJs, but with moving images created in specific software for this purpose. These small graphic pieces are designed to be modified in their various adjustable parameters, establishing a dialogue with the live music performed by the artist Simple.Normal.



**DANIEL DUDA**  
Araucaria angustifolia  
Brasil [Brazil](#)

“Araucaria angustifolia” é uma pesquisa iniciada com o fulcro de construir imagens que transitam entre o meio digital e a concretude física; a maneira como o meio digital pode constituir objetos ficcionalmente tangíveis, mas principalmente explicitar de que maneira ocorre a sutil troca entre homem/máquina e meio/tecnologia.

“Araucaria angustifolia” is a research that began with the intent of building images that transit between the digital medium and physical concreteness; the way how the digital medium may constitute fictionally tangible objects, but mainly to make explicit the subtle exchange that occurs between man/machine and medium/technology.



**DAVID MUTH**  
1 C A a 01x  
Reino Unido [United Kingdom](#)

A animação “1 C A a 01x” visualiza a composição homônima do artista sonoro alemão Carsten Nicolai – software reagente ao som especialmente desenvolvido gerou as imagens.

The animation “1 C A a 01x” visualizes the eponymous composition by German sound artist Carsten Nicolai – specially developed sound responsive software generated the imagery.

**DAVID SULLIVAN**  
Fugitive Emissions  
Estados Unidos [United States](#)

“Fugitive Emissions” é uma pintura animada com som que investiga poeticamente a vida oculta da produção petroquímica. Essa pintura em movimento apaga a distinção entre tecnologia e biologia. A dependência de nosso modo de vida do processamento petroquímico e os efeitos dessa produção sobre os sistemas vivos são a inspiração desta obra.

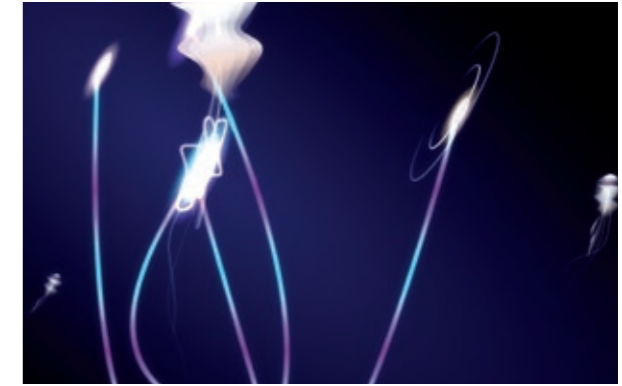
“Fugitive Emissions” is an animated painting with sound that poetically probes the hidden life of petrochemical production. This moving painting blurs the distinction between technology and biology. The dependence of our ways of life on petrochemical processing and the affects of this production on living systems are the inspiration for this work.



**DORON GOLAN**  
Waking Quad  
Israel [Israel](#)

É uma espécie de cânone ou orfeão -- uma quadrilha misteriosa. Quatro figuras encapuzadas se movem nas laterais do quadrado. Cada uma tem seu trajeto particular. Surge um padrão e as colisões são evitadas por pouco. Elas tentam desesperadamente alcançar o centro e restabelecer a ordem e a paz, abolir as divisões entre o inconsciente e o consciente.

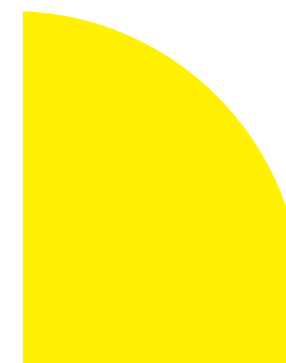
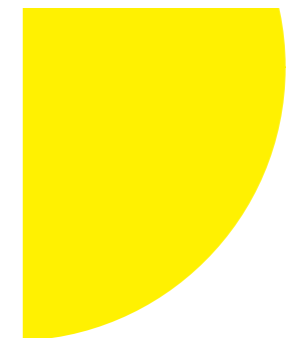
It is a kind of canon or catch – a mysterious square dance. Four hooded figures move along the sides of the square. Each has his own particular itinerary. A pattern emerges and collisions are just avoided. They desperately attempt to achieve ‘centering’ and reinstate order and peace, to abolish the separation between the unconscious and the conscious mind.



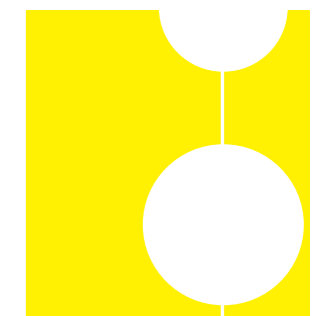
**DOUGLAS DE PAULA**  
Interfaces Predatórias  
Interfaces  
Brasil [Brazil](#)

Este projeto é marcado pela construção de diversas interfaces gráficas que buscam convidar o espectador

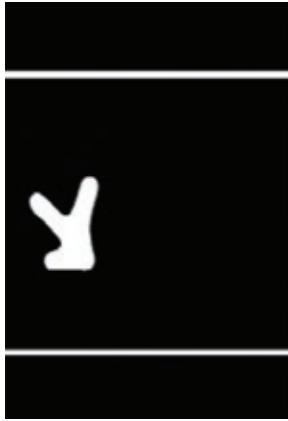
a interagir no sentido de auxiliar na reprodução de formas. Essas formas podem ser entendidas como módulos artificiais dotados de comportamento, alguns também capazes de reproduzir-se autônoma e continuamente, provocando saturações visuais.



This project is about the construction of several graphic interfaces that invite the spectator to interact and thus help in the reproduction of forms. These forms can be understood as artificial modules with behavior, some of them able to reproduce themselves continuously, making visual saturations.



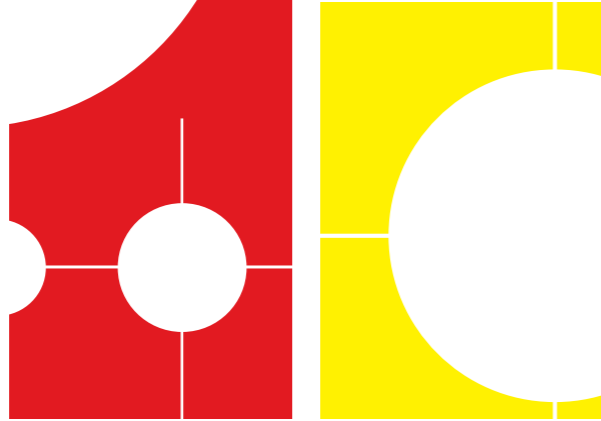




**ELÉTRICO: LUDMILA PIMENTEL, ANDRÉIA OLIVEIRA, CAROLINA FRINHANI & BRUNA SPOLADORE**  
Experimento de Corpo  
Experiment Body  
 Brasil [Brazil](#)

Em “Experimento de Corpo”, o corpo foi editado como se parecesse uma massa modelável, sendo possível denominar como um trans-planting, conceito contemporâneo da imagem do corpo na obra de arte categorizada por Gretchen Schiller, em que a imagem do corpo pode ser percebida de forma cinestésica.

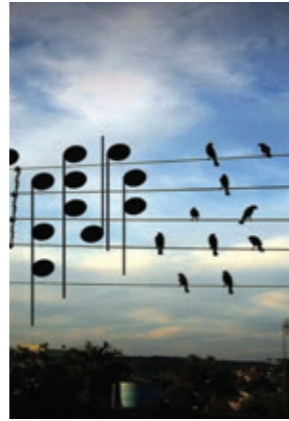
In “Body Experiment”, the body was edited as if resembling a modeling mass, and can be called a trans-planting, a contemporary concept of body image in the artwork categorized by Gretchen Schiller, in which the body image can be perceived as kinesthetic.



**GRUPO VERTIGEM: JULIANA RODRIGUES, NATALIA SANTANA & YGOR FERREIRA**  
Downtown 2.0  
 Brasil [Brazil](#)

“Downtown 2.0” é uma obra hipermediática inspirada na obra literária “A Divina Comédia” de Dante Alighieri. “Downtown 2.0” tem como proposta ser um instrumento de crítica e reflexão sobre a sociedade, e explora conceitos como apropriação, não linearidade, caos urbano e referências do passado com o objetivo de propor uma reflexão sobre o momento atual.

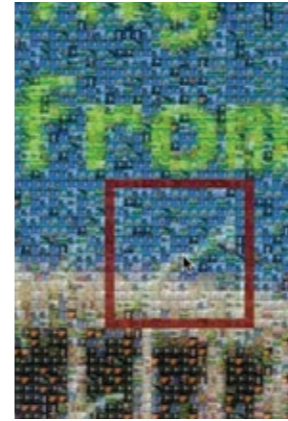
“Downtown 2.0” is a work inspired by the literary work “The Divine Comedy” by Dante Alighieri. “Downtown 2.0” proposes to be an instrument of criticism and reflection on society, and explores concepts such as ownership, nonlinearity, urban chaos and references to the past in order to propose a reflection on the present moment.



**JARBAS AGNELLI**  
Birds on the Wires  
 Brasil [Brazil](#)

lendo o jornal de manhã me deparei com uma foto de pássaros nos fios. Recortei a foto e decidi compor uma música, usando a exata posição dos pássaros como notas. Pura curiosidade de ouvir que melodia aqueles pássaros estariam criando. Esse trabalho foi feito sobre a foto original, publicada num dos principais jornais brasileiros, “O Estado de São Paulo”.

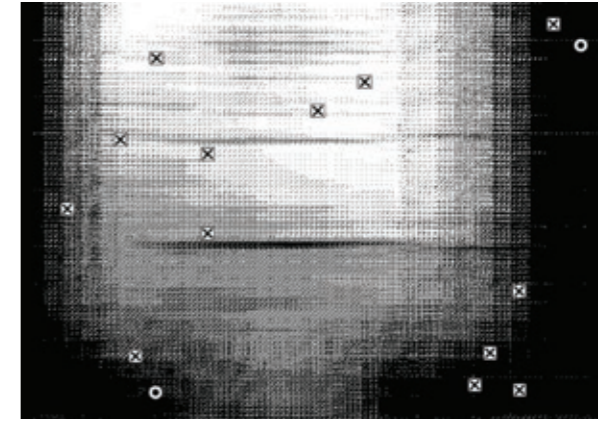
Reading the newspaper one morning, I saw a picture of birds on the electric wires. I cut out the photo and decided to make a song, using the exact location of the birds as notes. I was just curious to hear what melody the birds were creating. This work was made over the original photo, published in one the main Brazilian newspapers, “O Estado de São Paulo”.



**JASON NELSON**  
Sydney’s Siberia  
 Austrália [Australia](#)

“Sydney’s Siberia” é um poema digital interativo, um mosaico em zoom e cliques infinitos, composto de 121 imagens poéticas. Elas se combinam e recombinam conforme você clica e move o mouse. Cada azulejo desse poema digital é uma pequena história de ficção ou narrativa poética, sinaliza a diferença entre o que está lá e o que eles esperam (ou esperavam) que se tornasse.

“Sydney’s Siberia” is an interactive digital poem, infinitely zooming/clicking mosaic comprised of 121 poetic image tiles, the combine and recombine as you click and move and click. Each tile of this addictively clickable digital poem is a small ficto-history or poetic retelling, signs of the difference between what is there and what they hope (or hoped) for it to become.



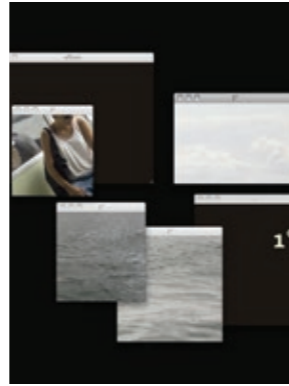
**JESSICA BARNES**  
Common Sounds: Positive Elements, Negative Spaces  
 Estados Unidos [United States](#)

“Common Sounds” é uma interface baseada na web que combina som, imagens e o usuário em uma exploração de elementos positivos e espaço negativo. O usuário torna-se o produtor e é convidado a misturar, remixar e amassar sons e imagens juntos em novas composições. O resultado é uma interação poética entre os dois, terminando em “ruído branco”.



“Common Sounds” is a web-based interface combining sound, images, and the user in an exploration of positive elements and negative space. The user becomes the producer, and is invited to mix, remix, and mash sounds and images together as new compositions. The result is a poetic interaction between the two, ultimately resulting in “white noise”.





**JOANA MOLL & HELIODORO SANTOS**  
The Texas Border  
Espanha Spain

“The Texas Border” é uma peça audiovisual online em que são exibidas imagens ao vivo de câmeras de vigilância colocadas pela BlueServo ao longo da fronteira entre EUA e México, no Texas. O ato de observação que pretende “proteger” o país tornou-se uma performance de vigilância realmente simbólica realizada por cidadãos americanos, em que as imagens que aparecem nas telas nem sequer precisam ser reais.

“The Texas Border” is an online audiovisual piece in which the live broadcasts of surveillance cameras placed by BlueServo along the US Mexican border in Texas are shown. The act of observation that aims to “protect” the country has become a truly symbolic surveillance performance carried out by US citizens, in which the images that appear on the screens don’t even need to be real.

**JODY ZELLEN**  
Lines of Life  
Estados Unidos United States

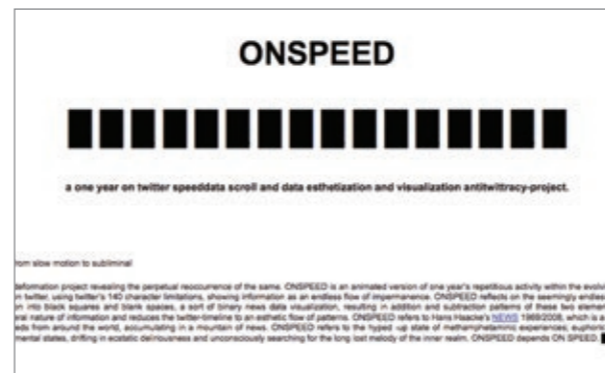
TN é um projeto de net art que lança diversas janelas. É um comentário crítico e estético sobre como tiramos conclusões sobre representações mediadas da guerra. Inserida nesse comentário há uma investigação de ideias geradas pelas palavras, desenhos e linhas e suas múltiplas manifestações.

TN is a net art project that launches multiple windows. It is a critical and aesthetic commentary on how one draws conclusions about mediated representations of war. Embedded in this commentary is an investigation into the ideas generated by the words, drawing and lines and their multiple manifestations.

**JORN EBNER**  
(L’ultimo turista)  
Alemanha Germany

“(L’ultimo turista)” é um projeto audiovisual ambientado em Veneza. Começa no Lido, no Hotel des Bains, onde Luchino Visconti filmou grande parte de “Morte em Veneza”. Então segue para Veneza, onde a fotografia e o som retratam pessoas na cidade, muitas delas supostamente turistas.

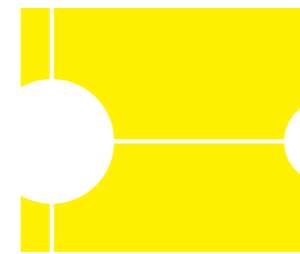
“(L’ultimo turista)” is an audio-visual project set in Venice. It begins on Lido, at Hotel des Baines, where Lucino Visconti shot large parts of his film Death in Venice. It then proceeds into Venice, where the photography and sounds depict people in Venice. Many of them are presumably tourists.



**JTWINE**  
Onspeed  
Estados Unidos United States

“ONSPEED” da câmera lenta ao subliminar. “ONSPEED” é um projeto de info-deformação que revela a constante recorrência do mesmo. Ele reflete a aparentemente interminável produção de notícias no Twitter, reduzindo a informação a quadrados pretos e espaços em branco, uma espécie de visualização das notícias em dados binários, que resulta em padrões de soma e subtração desses dois elementos.

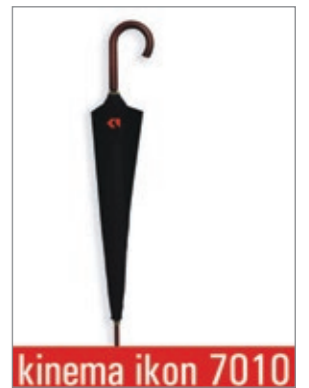
“ONSPEED” from slow motion to subliminal “ONSPEED” is an info-deformation project revealing the perpetual recurrence of the same. It reflects on the seemingly endless “news” output on twitter, by reducing information into black squares and blank spaces, a sort of binary news data visualization, resulting in addition and subtraction patterns of these two elements.



**KENJI KOJIMA**  
RGB Music New  
Estados Unidos United States

“The Current News Music” cria música em um arquivo MIDI a partir de uma foto do noticiário. Você pode escolher o site de notícias e uma foto no aplicativo. Este lê os valores RGB (vermelho, verde, azul) dos pixels e os converte em notas musicais. No entanto, uma foto tem milhões de pixels, então os dados em pixels são reduzidos a um mosaico durante a apresentação.

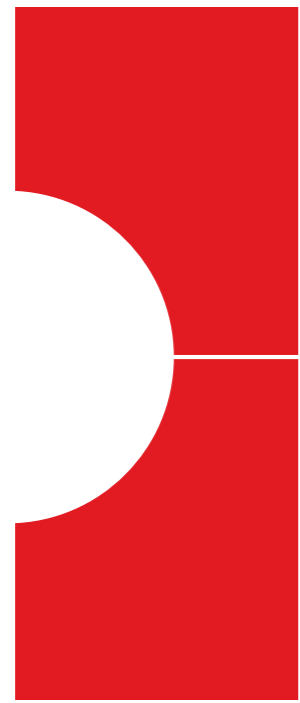
“The Current News Music” creates a MIDI file music from a news photograph. You can select which news site and a photograph on the application. The application reads RGB (Red, Green, Blue) value of pixels and converts them to musical notes. However a photograph has millions of pixels then the pixel data are reduced to a mosaic for the duration.

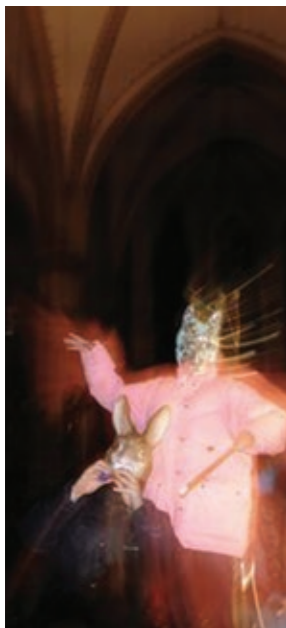


**KINEMA IKON:**  
CALIN MAN  
kinema ikon  
Romênia Romania

O site kinema ikon é o arquivo interativo do grupo. Como membro de kinema ikon, Calin Man foi curador e criador de vários projetos do grupo.

kinema ikon’s website is the interactive archive of the group. As a member of kinema ikon, calin man curated and designed various projects of the group.

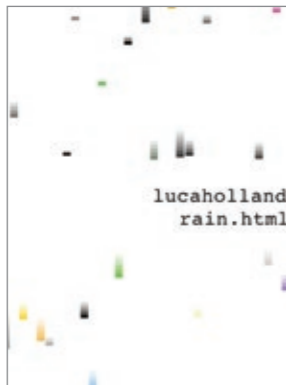




[LEYLA RODRIGUEZ & CRISTIAN STRAUB](#)  
[Isle Of Lox "The face"](#)  
[Alemanha](#) [Germany](#)

"Isle of Lox" é um projeto de uma série de vídeos. "The Face" marca o início dos mistérios da viagem. O surgimento do preto. Caminhando sobre a água. Espelho, espelho na parede. FACE. A inversão dessas mesmas situações.

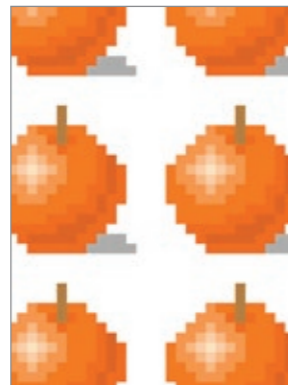
"Isle of Lox" is a video series project. "The Face" marks the beginning of the travel mysteries. The coming out of the black one. Walking on water. Mirror, mirror on the wall. FACE. Wall on, the mirror, mirror. Water on the Walking. One blacks out of the coming. Mysteries travel to the beginning, marks "The Face".



[LUCA HOLLAND](#)  
[rain.html](#)  
[Reino Unido](#) [United Kingdom](#)

"rain.html" é uma obra audiovisual interativa baseada na web. A peça funciona em diversas janelas do navegador e cria uma ligação direta entre elas. Em "rain.html" o usuário é convidado a jogar com o navegador da web de uma maneira subversiva, e a interagir com um fluxo infinito de dados. Tecnicamente, é uma espécie de experimento.

"rain.html" is an interactive web-based audiovisual work. The piece works across multiple browser windows and creates a direct link between them. In "rain.html" the user is invited to play with the web browser in a subversive manner and interact with an endless stream of data. Technically, the piece is an experiment of sorts.



[LUIS HENRIQUE RODRIGUES](#)  
[Internet Series](#)  
[Brasil](#) [Brazil](#)

"Internet Series" do ícone ao significado; são trabalhos realizados diretamente para internet. Usa ícones pra dar "título" a cada obra. Esses mesmos ícones ficam no topo da tela, antecipando o endereço virtual e o título de cada trabalho.

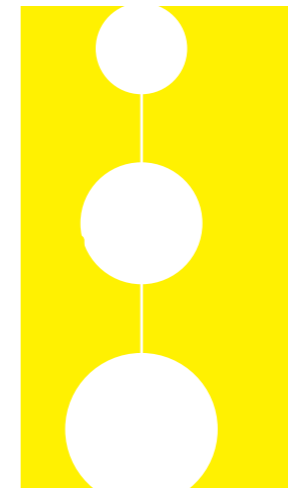
"Internet Series" from the icon to the meaning; works are made directly on the Internet. It uses icons to give "title" to each work. These same icons are at the top of the screen, anticipating the virtual address and title of each work.



[LUIZ GUSTAVO FERREIRA ZANOTELLO](#)  
[N.A.V.E](#)  
[Brasil](#) [Brazil](#)

"NAVE" é um projeto conceitual criado como uma experimentação online. Utilizando o "nonsense" como método ao relacionar links aparentemente destoantes, o mapa emerge da tentativa do sistema de encontrar novas conexões entre assuntos diferentes, organizando espacialmente links e estatísticas de cada ponto de acordo com a relevância de suas possíveis conexões.

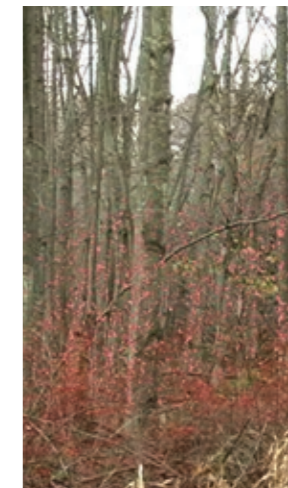
"N.A.V.E" is a conceptual project created as a web experiment. Taking "nonsense" as a method for relating seemingly dissonant links, the map emerges from the system's attempt of finding new connections between different subjects, organizing links and stats spatially at each point, according to the relevance of its possible connections.



[MALYSSE](#)  
[The Bioperversity Project #1](#)  
[Brasil](#) [Brazil](#)

[Manifesto da Bioperversidade](#)  
1. Realizar gestos biodesagradáveis sobre plantas vivas: torturar com maldade 2. Documentar em imagens a agonia natural das plantas e os gestos biodesagradáveis do artista 3. Sacralizar as plantas-vítimas através de uma campanha internacional de conscientização: Preserve a Bioperversidade! 4. Expor os gestos do artista e a obra final murcha.

The BioPerversity Project  
1. To perform eco-trash gestures upon live plants: torture with malice 2. To document in images the natural agony of the plants and the artist's bio-disagreeable gestures. 3. To deify the victims-plants through an international awareness campaign: Preserve BioPerversity! 4. To exhibit the artist's gestures and the final dying piece.



[MATT FRIEBURGHaus](#)  
[Song](#)  
[Estados Unidos](#) [United States](#)

Cancões de pássaros penetram o ambiente natural ao redor e inspiram a vida botânica a emitir ondas sonoras. As ondas assumem formas distintas e revelam características de cor da flora da qual explodem. Os arredores passam como se o visitante girasse no espaço e testemunhasse o evento visual e sonoro.

Bird songs penetrate the natural surroundings and inspire plant life to emit sound waves. The waves take on indistinct forms and reveal color characteristics of the flora from which they burst. The surroundings pass as if the viewer rotates in space and witnesses the event of sight and sound.



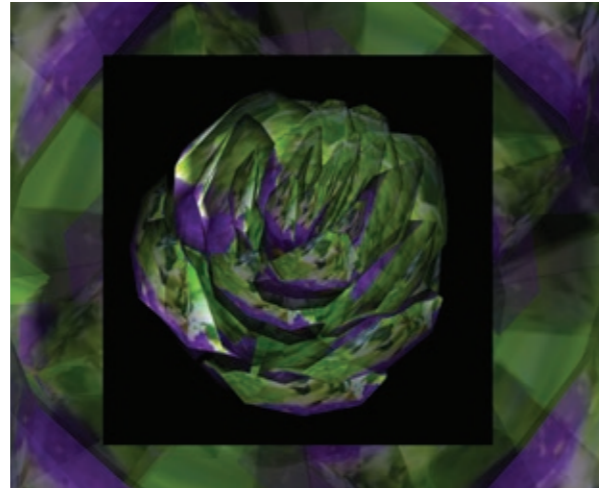
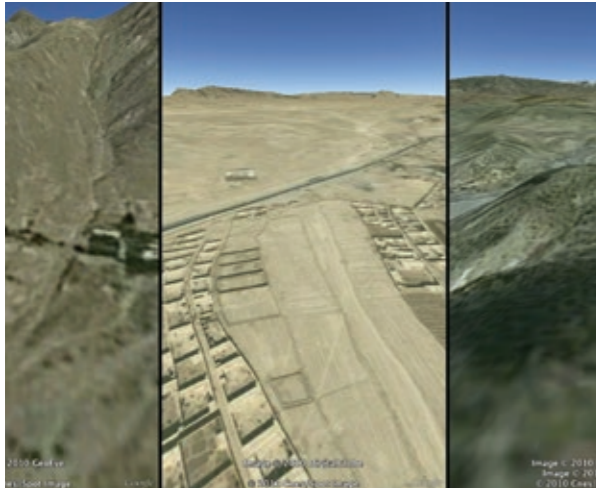
[MAYA WATANABE](#)  
[El contorno](#)  
[Espanha](#) [Spain](#)

Vídeo composto de três longas tomadas em que os movimentos da câmera participam de uma performance coreografada com cinco pessoas. O script, os atores e as telas agem independentemente ou como uma unidade, movendo-se de uma estrutura para outra e vice-versa.

Video composed of three long takes in which the camera movements take part of a choreographed, five-people performance. The script, the actors and the screens act independently or as a unit, moving from one structure to another and vice versa.







**MCHRBN**  
Afghan War Diary  
Suíça [Switzerland](#)

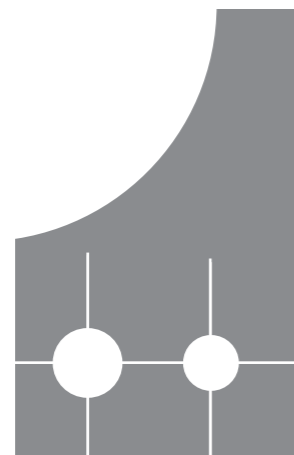
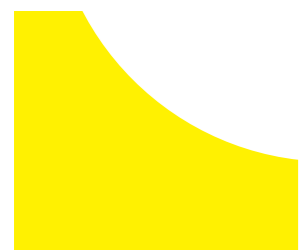
O website loga em um servidor de jogo de guerra online (Counter-Strike) para registrar fragmentos em tempo real (evento de jogo da morte de um jogador). Esses frags acionam uma busca em ordem cronológica no banco de dados Diário de Guerra Afeção do Wikileaks, que contém mais de 75 mil relatórios secretos militares dos EUA -- sendo a maioria deles de ações letais com militares americanos. Segundo esses dados, a localização do ataque é exibida no sistema de mapas Google Earth.

The website logs into an online war game server (Counter-Strike) to record real-time frags (game event of a player's killing). These frags trigger a search by chronological order in the Wikileaks Afghan War Diary database, which contains over 75,000 secret US military reports – the majority of these being lethal military actions involving the U.S. military. According to this data the location of the attack is displayed on the Google Earth mapping system.

**MICHAEL TAKEO**  
**MAGRUDER**  
Data Flower  
(Prototype I)  
Reino Unido [United Kingdom](#)

“Data Flower (Prototype I)” explora a possibilidade de criar flora sintética imprevisível e efêmera dentro das restrições deterministas do reino digital. Ao contrário de sistemas de vida artificiais, que se baseiam somente em fatores internos imutáveis, a obra de arte integra um elemento externo, não determinista, diretamente em seu processo de criação.

“Data Flower (Prototype I)” explores the possibility of creating unpredictable and ephemeral synthetic flora within the deterministic constraints of the digital realm. Unlike conventional artificial life systems which are solely based upon unchanging internal factors, the artwork integrates an external, non-deterministic element directly into its creation process.

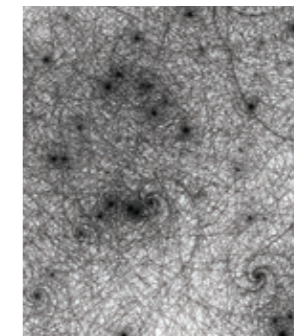
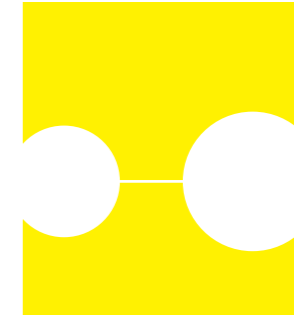


**NAGASAKI ARCHIVE**  
**COMMITTEE:**  
**HIDENORI WATANAVE,**  
**TOMOYUKI TORISU,**  
**RYO OSERA & OUTROS**  
/ OTHERS  
Nagasaki Archive  
Japão [Japan](#)

“Nagasaki Archive” é o conteúdo da web que conta ao mundo a realidade da bomba atômica sobre o arquivo interativo do globo digital. Há dois conteúdos: 1. Nagasaki Atomic você pode ver fotos do mesmo ângulo em que foram tiradas 65 anos atrás. 2. Message Cloud um projeto de mapear pensamentos sobre a paz via e-mail e Twitter.

**NANETTE WYLDE**  
MettaVerse  
Estados Unidos  
[United States](#)

“MettaVerse” diz ao visitante do site “eu te amo” e convida o visitante a dizer o mesmo a outra pessoa.  
“MettaVerse” tells the site visitor “I love you” and invites the visitor to tell it someone else.



**NICHOLAS ECONOMOS**  
Apopenhia  
Estados Unidos  
[United States](#)

Apopenhia Software gerado desenhando com diversas variáveis aleatorizantes. Apopenhia Software generated drawing with numerous randomizing variables.

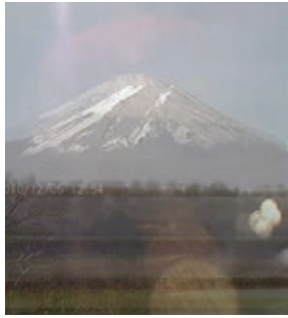


**NICHOLAS KNOUF**  
Journal of Journal  
Performance  
Studies (JJPS)  
Estados Unidos  
[United States](#)

“Journal of Journal Performance Studies (JJPS)” é uma série de três obras inter-relacionadas que envolvem a publicação acadêmica. O projeto consiste em uma extensão do Firefox, um rádio online e uma revista.

“Journal of Journal Performance Studies (JJPS)” is a series of three interrelated works that engage with academic publishing. The project consists of a Firefox extension, an online radio, and a journal.





**NURIT BAR-SHAI**  
**FUJI spaces and other places**  
**Estados Unidos**  
**United States**

Esta obra examina como percebemos as mudanças no tempo e no espaço quando experimentadas através de um meio digital. Explora a autenticidade de nossas experiências da natureza distante, locais e ícones sagrados no mundo conectado em rede em que vivemos. Ela sugere o acesso a um lugar onde não estamos necessariamente presentes.

This work examines how we perceive changes in time and space when experienced through a digital medium. Exploring the authenticity of our experiences of distant nature, sacred sites and sacred icons in a networked, connected world in which we live. It suggests access to a place in which we are not necessarily present.



**OSVALDO CIBILS**  
**Everything Breathes**  
**Itália** **Italy**

“everything breathes”. Projeto visual e sonoro. net-version. 2011 Internet Project.

“everything breathes”. visual and sound project. net-version. 2011 Internet Project.



**OWEN ERIC WOOD**  
**Return**  
**Canadá** **Canada**

Uma expressão sérvia diz que o homem que deixa a terra onde nasceu será amaldiçoado para sempre. “Return” é um vídeo em um só canal que expressa a dissociação do tempo e do lugar causada por viagens

entre diferentes países, culturas e povos. Na peça, tento me conectar com os lugares que vejo, os sons que escuto e as línguas que encontro.

Serbian expression says the man who leaves the soil where he was born will forever be cursed. “Return” is a single-channel video that expresses the disassociation with time and place caused by traveling between different countries, cultures and people. In the piece, I struggle to connect with the sights I see, with the sounds I hear, and with the languages I am confronted with.



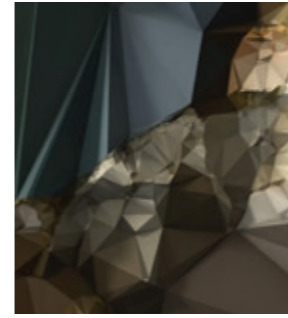
**PAOLO CIRIO**  
**Drowning NYC**  
**Reino Unido** **United Kingdom**

“Drowning NYC” é uma história intermédias; um piloto experimental que é contado por atores e através de dispositivos de narrativa que são encenados na internet e em espaços públicos



de alguns bairros de Nova York. Ele propõe novos instrumentos pedagógicos, estratégias ativistas inovadoras, experimentos de mídia elaborados, formas vanguardistas de teatro e cinema, questões sobre a percepção e construção da realidade e, principalmente, uma nova forma de arte conceitual.

“Drowning NYC” is a cross-media story; an experimental pilot that is told by actors and through narrative devices that are staged over the Internet and in the public spaces of a few chosen New York City neighborhoods. It proposes new pedagogical instruments, innovative activist strategies, elaborate media experiments, cutting-edge forms of theatre and cinema, questions about reality perception and construction and, above all, a new form of conceptual art.



**QUAYOLA**  
**Strata Series**  
**Bélgica** **Belgium**

Os temas dessas novas peças são duas pinturas icônicas do acervo do Museu do Prado, em Madri: “Las Meninas”, de Velázquez, e “L’Immacolata Concezione”, de Tiepolo. “Topologies” consiste na exploração dos objetos digitais criados por esse processo de transformação. O resultado não é um filme narrativo, mas objetos de contemplação separados... literalmente, “pinturas digitais”.

The subjects of these new pieces are two iconic paintings from the Prado Museum’s collection: “Las Meninas” by Velazquez and “L’immacolata concezione” by Tiepolo. “Topologies” consists in the exploration of the digital objects created by this transformation process. The outcome is not a narrative film but rather separate objects of contemplation... literally, “digital paintings”.

**RACHELMAURICIO**  
**Brasil** **Brazil**



**[[o]]**  
Esferas flutuantes em busca do seu espaço sonoro.

Floating spheres in search of his sound space.



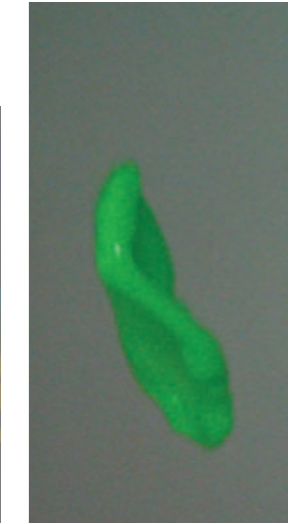
**3Y**  
Agglomeração de esferas devido a espaço sonoro reduzido.

Agglomeration of spheres due to reduced sound space.



**ldj8jbl**  
Sonoridade num espaço vazio através de caracteres.

Sound in an empty space through characters.



**RAGE**  
**Impermanência Formal**  
**Brasil** **Brazil**

O objetivo é levar o espectador a um leve hipnotismo, fazendo que penetre em sua mente inconscientemente a impermanência de estado, forma e movimento. Levando à consciência de que tudo se modifica, nada permanece e tudo termina com um súbito fim.

The goal is to bring the viewer into a mild hypnotism, making his/her mind unconsciously penetrate the impermanence of state, form and movement, leading to the knowledge that everything changes, nothing remains, and all finishes in a sudden end.

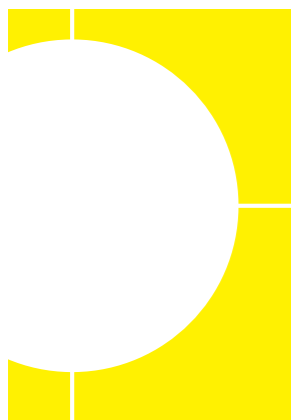




**RAYELLE NIEMANN & ERIK DETTWILER**  
City Sharing  
 Suíça [Switzerland](#)

“City Sharing” é concebido como um projeto comunicativo voltado para o processo. Ele não apenas pretende lançar uma plataforma intercultural e multidisciplinar sobre comunidades, visualidade e vida urbana, como também reconhecer o potencial dos processos participativos e incentivar os cidadãos e as comunidades a participar ativamente da formação do espaço urbano.

“City Sharing” is conceived as a process-oriented communicative project. It not only wishes to launch a cross-cultural and multi-disciplinary platform about communities, visuality and urban life, but also to acknowledge the potential of participative processes, and to encourage citizens and communities to take part actively in the shaping of urban space.



**REMCO ROES**  
Everything in between  
 Bélgica [Belgium](#)

A obra se baseia na morfagem de uma série de 16 retratos encontrados em lápides na Bélgica. Os resultados intermediários do primeiro morph são novamente morfados uns nos outros. Esse processo é repetido até surgir um rosto genérico que parece olhar da direita para a esquerda muito lentamente, de modo quase imperceptível.

The work is based on morphing a series of 16 portraits found on gravestones in Belgium. The half-way results of the first morph are morphed into each other again. This process is repeated until one generic face emerges that just seems to be looking from right to left very slowly, hardly noticeable.



**REPRESENTA CORISCO:**  
VJ ELETRO-I-MAN  
 Representa Corisco  
 Espanha [Spain](#)

Com o objetivo de propor reflexões críticas sobre as relações políticas e sociais nas grandes metrópoles, o projeto trabalha com conceitos da cultura popular e ícones visuais relacionados com o universo do cangaço e um dos seus personagens: Corisco.

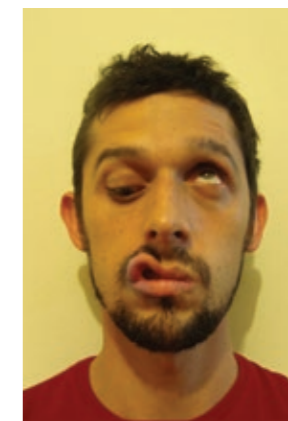
Aiming to propose critical reflections about the political and social relationships in big cities, the project works with concepts of popular culture, icons related to the visual universe of “cangaço”, and one of its characters: Corisco.



**RICHARD J O'CALLAGHAN**  
'thechildrenswar'  
 Reino Unido [United Kingdom](#)

Projeto que reúne alguns poemas de Shaindel Beers, lidos online por colaboradores, com música e vídeo de Richard O'Callaghan.

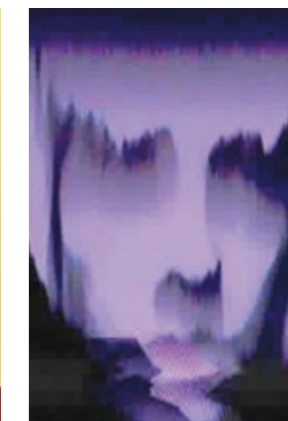
A project setting some poems by Shaindel Beers, read by on-line contributors to music and video by Richard O'Callaghan.



**RODRIGO MELLO**  
Faces  
 Brasil [Brazil](#)

Toque a face do artista com o cursor do mouse e crie feições diferentes.

Touch the artist's face with the mouse and create different features.



**ROSA MENKMAN**  
Collapse of PAL  
 Holanda [Netherlands](#)

O artista deve concluir que, embora se possa afirmar que o sinal PAL está morto, ele ainda existe como vestígio deixado sobre as novas e “melhores” tecnologias digitais. Mesmo que a tecnologia esteja encerrada, PAL ainda pode ser encontrado aqui como forma histórica em que as tecnologias mais novas se basearam, herdaram ou se apropriaram.

The artist has to conclude that while it might be argued that the PAL signal is dead, it still exists as a trace left upon the new, ‘better’ digital technologies. PAL can, even though the technology is terminated, be found here as a historical form that newer technologies build upon, inherit or have appropriated from.





**SANTIAGO ORTIZ**  
Impure  
Espanha [Spain](#)

O objetivo principal de "Impure" é permitir ao não-especialista a manipulação e compreensão dos dados através de um conjunto de elementos visuais, que conectados entre si operam e visualizam os dados, gerando conhecimento.

The main goal of "Impure" is to assist non-expert users in the manipulation and understanding of data through a set of visual elements that, connected among them, operate and visualize the data, supporting the generation of insight.



**SERYOZHA KOTSUN**  
Synesthesiograph  
Russia [Russia](#)

"Synesthesiograph" simula alguns aspectos da sinestesia, especificamente letras coloridas.

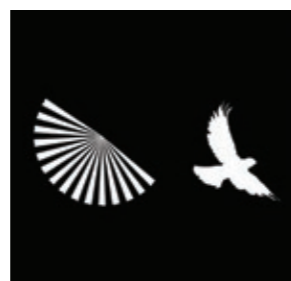
"Synesthesiograph" simulates some aspects of synesthesia, specifically, colored letters.

**STUART POUND**  
Reino Unido [United Kingdom](#)



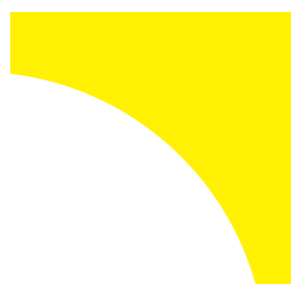
Green Water Dragon  
Não há escapatória para o Dragão da Água Verde ou para qualquer coisa viva.

There's no escape for the Green Water Dragon or for any living thing.



Time Code  
Contagem regressiva de 60 segundos, substituindo os números por símbolos.

A sixty second countdown to zero replacing numbers with symbols.



**TAMURA YUICHIRO**  
Nightless  
Japão [Japan](#)

"Nightless" é um road movie composto totalmente de imagens do GoogleStreet View. A história transcende fronteiras nacionais, levando os espectadores em uma viagem de Nebraska a Chiba, Alasca, Portugal e Marselha. O sol nunca se põe nas cenas deste filme. Criado sem filmagem real, ele merece ser chamado de "filme"?

"Nightless" is a road movie composed entirely of images from GoogleStreet View. The story transcends national borders as it takes spectators on a journey from Nebraska to Chiba, Alaska, Portugal and Marseille. The sun never sets on the views in this movie. Does this movie created without actual filming deserve to be called a "movie"?



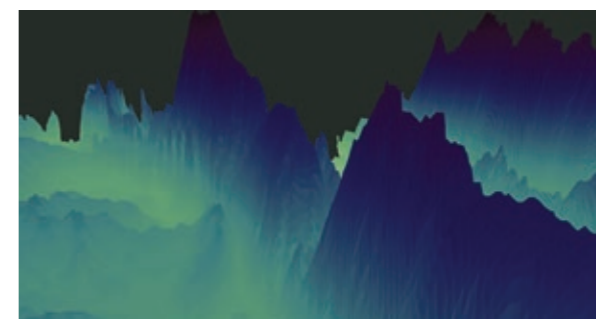
**TOMMY PALLOTTA**  
Collapsus: The Energy Risk Conspiracy  
Holanda [Netherlands](#)

"Collapsus" indica uma nova experiência na narrativa transmídia, que combina interatividade, animação, ficção e documentário. Essa abordagem pioneira mistura trechos de documentários reais com minigames e fragmentos de filmes, convidando-o a escolher sua própria perspectiva enquanto a história se desenrola.

"Collapsus" signals a new experience in transmedia storytelling that combines interactivity, animation, fiction, and documentary. This pioneering approach blends real documentary footage with mini-games and movie fragments, inviting you to choose your own perspective as the story unfolds.



**VLADIMIR TODOROVIC**  
Singapura [Singapore](#)



Silica-esc  
A história ocorre em Singapura, onde está prestes a ser tomada a decisão sobre a produção em massa da nova plataforma de computação "SILICA-ESC". Os protagonistas desafiam o novo supercomputador com questões como segregação de classe e regras do fazer artístico. Mas "SILICA-ESC" responde com tranquilidade. Ao emitir impulsos sonoros, visuais e olfativos, ela hipnotiza seus primeiros usuários públicos.



The story takes place in Singapore, where the decision about massive production of the new computing platform – "SILICA-ESC" is about to be made. The protagonists challenge the emerging supercomputer with issues like class segregations and rules of art making. But, "SILICA-ESC" responds with ease. By emitting audio, visual and scent impulses, she mesmerizes her first public users.



The Snail on the Slope  
"The Snail on the Slope" é um filme generativo baseado em um livro homônimo dos irmãos Strugatsky. A novela se passa em um planeta desconhecido, onde os humanos têm uma base da qual investigam e tentam conquistar a Floresta. Esta, que é um enorme organismo único, está constantemente mudando e revidando.

"The Snail on the Slope" is a generative movie based on a book of the same title by Strugatsky brothers. The novel is set on an unknown planet, where humans have a base from which they are investigating and trying to conquer the Forest. The Forest, which is a huge single organism is constantly changing and fighting back.





The image features a complex abstract composition of overlapping geometric shapes. Large, solid-colored areas in red and dark blue dominate the left and top portions. On the right, a white area contains several overlapping circles and semi-circles in red and dark blue, creating a layered, organic effect. Thin black lines are scattered throughout, some connecting different shapes or acting as standalone elements. The overall aesthetic is clean, modern, and graphic.

# Symposium



[Bruno Zamborlin](#)  
[Mogees](#)  
[França e Reino Unido](#)  
[France and United Kingdom](#)

A diferença entre a realidade aumentada e realidade virtual é que a realidade aumentada aproveita o que o mundo real nos oferece e pretende ampliar nossas possibilidades de interagir com ele. Isto é diferente da realidade virtual que se preocupa com a criação de uma nova realidade a partir do zero, como se costuma ver nos videogames.

Vou apresentar "Mogees", um sistema para aumentar o que é possível em nosso ambiente físico natural que, com base no contato de microfones, permite "o aumento do som do objeto". Ao colocar um microfone em cada superfície, podemos

interagir com ela como se fosse um instrumento musical novo e definir as regras que queremos nesta interação.

**BIO E TRABALHO** pág. 15

The difference between augmented reality and virtual reality is that augmented reality takes advantage of what the real world offers to us and aims to extend our possibilities for interacting with it. This is different from virtual reality which is concerned with creating a brand new reality from scratch such as we commonly see in videogames.

.....I will present "Mogees", a system for augmenting what is possible in our natural physical environment which based on contact-microphones, allows for 'object augmentation'. By sticking a microphone on every surface, we can interact with it like it was a new music instrument and define the rules we want this interaction to happen.....

**BIO AND WORK** page 15

[Hye Yeon Nam](#)  
[Robô Artístico](#)  
["Please Smile"](#)  
[Artistic Robot](#)  
["Please Smile"](#)  
[Coréia do Sul e Estados Unidos](#)  
[South Korea and United States](#)





Hye Yeon Nam  
Robô Artístico  
“Please Smile”  
Artistic Robot  
“Please Smile”  
Coréia do Sul e  
Estados Unidos  
South Korea and  
United States

Com as reduções nos custos de fabricação em tecnologia inovadora, os robôs estão se tornando onipresentes em nossas casas, escolas, parques de diversões, museus e hospitais. A definição mais comum e aceita por muitos escritores é a do Robot Institute of America, que descreve um robô como “um manipulador, multifuncional reprogramável projetado para mover materiais, peças, ferramentas ou dispositivos especializados através de movimentos variáveis programados para o desempenho de uma variedade de tarefas sem intervenção humana”. Esta definição discute principalmente a funcionalidade e o controle de robôs

industriais. No entanto, posso explorar robôs em um nível mais pessoal de acordo com suas funções, recursos e relacionamentos com as pessoas, que muitas vezes são reconhecidos quando o público os aprecia como arte. “Please Smile” é um robô artístico exposto envolvendo cinco esqueletos de braços robóticos que mudam seus gestos, dependendo expressões faciais do espectador. É constituído por um micro controlador, uma câmera, um computador, cinco fontes externas de energia, e cinco esqueletos de braços de madeira, cada um com quatro motores. Ele incorpora elementos de engenharia mecânica e percepção de visão

computacional para criar um robô mais expressivo. Quando as pessoas interagem com os braços robóticos, elas encontram reações parecidas com a humana. O público interage com “Please Smile” de três maneiras diferentes. Quando não há nenhum ser humano no campo de visão da câmera, os cinco esqueletos de braços robóticos escolhem a posição padrão, que é dobrar os cotovelos e os punhos para a parede atrás deles. Quando humanos entram no campo de visão da câmera, os braços apontam para a pessoa e passam a seguir os seus movimentos. Então, quando alguém sorri em frente a ela, os cinco braços acenam. Acenar e



apontar são expressões humanas, por isso, quando robôs o fazem o público facilmente interpreta os sinais. Através de “Please Smile” audiências promovem comportamentos positivos como sorrir.

**BIO E TRABALHO** pág. 14

With reductions in manufacturing costs in innovative technology, robots are becoming pervasive in our homes, schools, amusement parks, museums, and hospitals. The most common definition accepted by many writers is from the Robot Institute of America,

which describes a robot as “a reprogrammable, multifunctional manipulator designed to move materials, parts, tools, or specialized devices through variable programmed motions for the performance of a variety of tasks without human intervention”. This definition discusses the functionality and control of primarily industrial robots. However, I can explore robots on a more personal level according to their functions, features and relationships with people, which are often acknowledged when audiences appreciate them as art forms. “Please Smile” is an artistic robot exhibit involving five robotic skeleton arms that change their gestures depending

on a viewer’s facial expressions. It consists of a microcontroller, a camera, a computer, five external power supplies, and five wooden skeleton arms, each with four motors. It incorporates elements from mechanical engineering and computer vision perception to create a more expressive robot. When people interact with the robotic arms, they encounter human-like reactions. Audiences interact with “Please Smile” in three different ways. When no human falls within the view of the camera, the five robotic skeleton arms choose the default position, which is bending their elbows and wrists towards the wall behind them. When human steps within the view of the

camera, the arms point at the human and follow his/her movements. Then when someone smiles in front of it, the five arms wave their hands. Waving and pointing are human expressions, so when robots employ these expressions audiences easily interpret the cues. Through “Please Smile”, audiences foster positive behaviors such as smiling.

**BIO AND WORK** page 14



Karina Smigla  
-Bobinski  
ADA - analoge  
interactive kinetic  
sculpture  
Polônia e Alemanha  
Poland and Germany

ADA - uma obra de arte  
na fronteira entre: - digital  
e analógica - esquema e  
caos - mídia alternativa  
e de massa - original e  
cópia - direito autoral e  
código aberto.

**BIO E TRABALHO** pág. 18

ADA - a work of art  
on the boundary  
between: - digital and  
analog - schema and  
chaos - unique and mass  
media - original and  
copy - copyright and  
open source.

**BIO AND WORK** page 18



Raquel Kogan  
& Alexandre  
Ribeiro de Sá  
so\_ar  
Brasil Brazil

**RELER**  
É uma instalação sonora  
interativa que consiste  
em uma prateleira com  
50 livros, aparentemente  
iguais uns aos outros.  
Mas, não são livros  
comuns, são livros para  
serem ouvidos e não  
lidos. Pequenos trechos  
prediletos, escolha  
pessoal das 50 pessoas  
convidadas a participar da  
execução da instalação,  
cada livro tem seu dono  
e sua voz. Abrindo um  
livro, o interator tem seu  
rosto iluminado por um  
led, ao mesmo tempo em  
que um sistema embutido  
de gravação de áudio  
com circuito integrado  
desenhado para a obra,  
dispara o som pré-  
gravado da voz daquele  
que selecionou esse  
trecho do seu livro



Raquel Kogan  
& Alexandre  
Ribeiro de Sá  
so\_ar  
Brasil Brazil

predileto, com no máximo quatro minutos. Simultaneamente, no espaço expositivo, todos os textos sendo “lidos”, isto é, tirados da prateleira e abertos, vão se somando uns aos outros por uma interface conectada ao computador, formando um som quadrifônico no ambiente, em tempo real. Criando assim um palimpsesto de vozes, timbres, idiomas que vai se modificando continuamente à medida que ocorrem novas retiradas e devoluções dos livros. Nessa instalação imersiva interativa a presença do interator e suas escolhas pessoais são parte de tantas outras escolhas individuais, que juntas, formam a voz da instalação.

**MEMO\_ANDO**

É uma vídeo instalação interativa gerenciada por um software customizado, um jogo que cria uma relação homem-máquina e simultaneamente documentando essa ação, gera um vídeo infinito dessa relação.

Um jogo da memória e a memória do jogo. As

escolhas dos interatores agem e conduzem a evolução do jogo, formada por camadas superpostas, andando de mão em mão.

**XYZ**

É uma instalação sonora interativa, uma proposta que depende de nossa existência para acontecer: nosso corpo se transforma em referência, dados da altura, peso e frequência cardíaca são traduzidos em sonoridades individuais sobrepostas as de outras pessoas. Corpos independentes uns dos outros interligados simultaneamente e sonoramente: ser um e vários.

**TRABALHO** pág. 24

**BIO**

**RAQUEL KOGAN** pág. 24

**ALEXANDRE RIBEIRO DE SÁ** é produtor, diretor e programador em seu próprio estúdio de desenvolvimento de jogos, a Vortex Game

Studios, participou de diversas comunidades de desenvolvimento de jogos escrevendo e traduzindo artigos, recentemente participou da revisão do livro XNA 4.0 Game Development by Example da editora Packt Publishing, sobre a biblioteca de desenvolvimentos de jogos XNA da Microsoft.

**RELER**

It is a sound interactive installation comprised of one wood bookstand filled with 50 untitled books, similar to any library. But, they are not your usual books. They are books to be heard and not read. Short beloved excerpts, the personal choices of a number of 50 people invited to participate in the execution of the installation, with each book having an owner, and a voice. Upon opening the book, the interactor has his face illuminated, and a built-in audio-recording system with integrated circuit, sounds out a pre-recorded voice of the one who selected that excerpt reading



from his favorite book, for a maximum of four minutes. Simultaneously, in the expository space, all of the texts being “read” from the removed and opened books will be added one to another by one interface connected with the computer, forming the quadraphonic sound of the ambient in real time. Thus, creating a palimpsest of voices, timbres and languages which continually changes as new books are removed and returned. In this interactive immersive installation, the presence of the user and his

individual choice is a part of many other individual choices which, together, form the voice of the installation.

**MEMO\_ANDO**

It is an interactive video installation managed by a custom software, a game that creates a man-machine interface and simultaneously documenting this action generates an endless video of this relationship. ....A game of memory and the memory of the game. The choice of interactors act and lead the evolution of the game, made up of

superimposed layers, walking hand in hand.

**XYZ**

It is an interactive sound installation, a proposal that depends on our existence to happen: our body becomes reference data on height, weight and heart rate are translated into individual sounds overlapping with those of others. Independent bodies connect simultaneously and sonically to each other: be one and many. ....

**WORK** page 24

**BIO**.....

.....  
RAQUEL KOGAN page 24  
.....  
ALEXANDRE RIBEIRO DE SÁ is a producer, director and programmer of his own game development studio, the Vortex Game Studios, participated in several game development community writing and translating articles, recently participated in the review of the book XNA 4.0 Game Development by Example published by Packt Publishing, about the games developments library Microsoft XNA.  
.....

# Yuri Suzuki

## Interjeição de Som

### Sound

### Interjection

Reino Unido United

Kingdom



Interjeição de Som (Sound Interjection) foi definida pelo desenhista industrial Sam Hecht para descobrir o trabalho de Yuri Suzuki.

“Sound Interjection é definido como uma pessoa que contribui para a atmosfera de uma sala por meio de som.

Muitas vezes a ênfase é colocada muito no visual quando se trata do uso de nosso meio ambiente.

Acredito que o que Yuri tem feito é mostrar uma nova dimensão para a conversa entre objetos e pessoas.

Sound Interjection é lúdico, mas também é uma ilustração do que é possível com a manipulação de sistemas de produtos.” Sam Hecht

Yuri Suzuki vai falar sobre a minha perspectiva de usar o som como material. Também quer falar sobre a relação entre som e os humanos.

**BIO E TRABALHO** pág. 33

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Sound Interjection was defined concept by Industrial Designer Sam Hecht to figure out Yuri Suzuki`s work.

.....“Sound interjection is defined as a person contributing to the atmosphere of a room by way of sound.

.....Often too much emphasis is put on the visual when it comes to the use of our environment.

.....I believe that what Yuri has been doing is to

show a new dimension to the conversation between objects and people.

.....Sound interjection is playful but it is also an illustration of what is possible with the manipulation of product systems.” **Sam Hecht**

.....Yuri Suzuki will speak about my perspective of using sound as material. Also want to speak about relation between sound and human.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**BIO AND WORK** page 33

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**INDICE DE  
ARTISTAS**  
INDEX OF ARTISTS

ANDRÉ LOPES AKA  
SPYVSPY AEON 54  
A. BILL MILLER 70  
AARON  
OLDENBURG 70  
AGAM (A.)  
ANDREAS 71  
AIRCORD 39  
ALAN BIGELOW 71  
ALCIONE GODOY 71  
ALEX  
HETHERINGTON 72  
ALEX KOMAROV 39  
ALEXANDRE  
RIBEIRO DE SÁ 25,  
26, 101, 102, 103  
ALEXANDRE  
VERSIGNASSI 76  
ALISSON LIMA 76  
AMORPHOUS BLOB  
PRODUCTIONS 59  
ANA FREITAS 76  
ANA PRADO XX  
ANDERS WEBERG  
72

ANDRÉ MACIEL 76  
ANDRÉ  
SIRANGELO 76  
ANDREAS ZECHER  
48  
ANDRÉIA OLIVEIRA  
80  
ANSTEY/PAPE 73  
ANTOINE  
LEPOUTRE 41  
AUDREY LE ROY  
63  
AURÉLIEN POTIER  
41  
AYMERIC  
MANSOUX 73  
BALAM SOTO 74  
BÁRBARA DE  
AZEVEDO 74  
BEN BAKER-  
SMITH 74  
BEN COVI 61  
BEN JACK 13, 14  
BERNARD  
CAPITAINE AKA  
IONO ALLEN 55

BOBE SCHISM 55  
BRAD MITCHELL  
61  
BRIT BUNKLEY 75  
BRUNA  
SPOLADORE 80  
BRUNO AZZOLINI  
71  
BRUNO XAVIER 76  
BRUNO  
ZAMBORLIN 15, 96  
C.-D. SCHULZ AKA  
ROHAN FERMI 56  
CALIN MAN 83  
CAMILLO LOUVISE  
71  
CAROLINA  
FRINHANI 80  
CHARLY.GR 76  
CHAT NOIR  
STUDIOS 57  
CHEN, I-CHUN 77

CHIARA PASSA 77  
CHRISTOPHER  
OTTO 77  
CIPHER PRIME  
STUDIOS 39  
CLEBER GAZANA  
77  
CRISTIAN STRAUB  
84  
CRUZ-DIEZ  
FOUNDATION 40  
DALTON SOARES  
76  
DANIEL  
APOLINARIO 76  
DANIEL DUDA 78  
DANIEL GAZANA  
77  
DANIEL LUTZ 40  
DAVE PAPE 73  
DAVID GRIFFITHS  
57, 73  
DAVID MUTH 78  
DAVID SULLIVAN  
78

DORON GOLAN 79  
DOUGLAS DE  
PAULA 79  
DOUGLAS KAWAZU  
76  
DRAXTOR  
DESPRES 64  
DROZHZHIN 62  
ELÉTRICO 80  
ELGRANDEBIGB  
62  
EMILIANO URBIM  
76  
ERIC ROSENBAUM  
42  
ÉRICA GEORGINO  
76  
ERIK DETTWILER  
90  
EVAN MEANEY 58

FABIANE ZAMBON  
76  
FABRICE ZOLL 62  
FELIPE VAN  
DEURSEN 76  
FINGERLAB 41  
FREDERICO DI  
GIACOMO 76  
GIL BEYRUTH 76  
GILLES RICHARD  
62  
GOTTFRIED  
HAIDER 58  
GRUPO VERTIGEM  
80  
GUSTAVO FROTA  
76  
HARRISON  
HELLER AKA  
NEFARIOUS GUY  
59  
HELIODORO  
SANTOS 82  
HENRY GWIAZDA  
60  
HIDENORI  
WATANAVE 87  
HYE YEON NAM  
16, 17, 97, 98

AIN FRIAR AKA  
ICEAXE 60  
JARBAS AGNELLI  
80  
JASON NELSON 81  
JASON WATERS 41  
JAY SILVER 42  
JESSICA BARNES  
81  
JOANA MOLL 82  
JODY ZELLEN 82  
JONNATHAN  
MUTTON 63  
JORN EBNER 82  
JOSEPHINE  
ANSTEY 73  
JTWINE 83  
JULIANA  
RODRIGUES 80  
JUN FALKENSTEIN  
61

KARINA SMIGLA-  
BOBINSKI 18, 19,  
20, 100  
KATE LEE 57  
KENJI KOJIMA 83  
KERRIA  
SEABROOKE 61  
KINEMA IKON 83  
KLEYSON  
BARBOSA 76  
KOICHIRO MORI 39



LEANDRO SPETT 76  
LEONARDO CRESCENTI 27, 28, 29  
LES RICHES DOUANIER 62  
LEYLA RODRIGUEZ 84  
LUCA HOLLAND 84  
LUDMILA PIMENTEL 80  
LUIS HENRIQUE RODRIGUES 84  
LUIZ GUSTAVO FERREIRA ZANOTELLO 84

MALYSSE 85  
MAREK PLICHTA 48  
MARINA MAIA 71  
MARINA MOTOMURA 76  
MARLOES DE VALK 73  
MARTIN STRAK 48  
MASATO TSUTSUI 39  
MATT FRIEBURGHaus 85  
MATTIAS LJUNGSTROM 48  
MAURÍCIO HORTA 76  
MAYA WATANABE 85  
MCHRBN 86  
MEMO AKTEN 21, 22, 23  
MICHAEL TAKEO MAGRUDER 86

NAGASAKI ARCHIVE COMMITTEE 87  
NANETTE WYLDE 87  
NATALIA SANTANA 80  
NATE MURRAY 42  
NICHOLAS ECONOMOS 87  
NICHOLAS KNOUF 87  
NONSENSE STUDIO 62  
NURIT BAR-SHAI 88  
OLIVER DELBOS 63  
OSVALDO CIBILS 88  
OWEN ERIC WOOD 88  
PAOLO CIRIO 88  
PAUL JANNICOLA 61  
PAVEL DOICHEV 42  
PETE TERRILL 61  
PIERRE GAUDILLERE 63

PIOTR KOPIK 63, 64  
POOKY AMSTERDAM 64  
QUAYOLA 89  
RACHELMAURICIO 89  
RADIATED 108  
RAFAEL ARAUJO 71  
RAFAEL KENSKI 76  
RAGE 89  
RAQUEL KOGAN 24, 25, 26, 101, 102, 103  
RAYELLE NIEMANN 90  
REJANE CANTONI 27, 28, 29  
REMCO ROES 90  
RENATA AGUIAR 76  
REPRESENTA CORISCO 91  
RESOLUME 49  
REYNOLD REYNOLDS 30, 31, 32

RICHARD HARRISON 44  
RICHARD J O'CALLAGHAN 91  
ROB FIELDING 43  
RODOLFO ROSSI 71  
RODRIGO MELLO 91  
ROSA MENKMAN 91  
RUNSWIMFLY 44  
RYO OSERA 87

SAMUEL'S DREAM 64  
SANTIAGO ORTIZ 92  
SASKIA BODDEKE AKA ROSE  
BORCHOVSKI 65  
SCOTT SNIBBE 44  
SERGEY RACHOK 39  
SERYOZHA KOTSUN 92  
SHERWIN LIU 57  
SIMONE YAMAMOTO 76  
SLIMGIRLFAT 54  
SMULE 47  
SPACES OF PLAY 48  
STUART POUND 92

TAKUHATSU 62  
TAMURA YUICHIRO 92  
TED DAVIS 49  
THOMAS VAN LISSUM 63  
TIMAGOOFY 62  
TJ FULLER 42  
TOM JANTOL 66  
TOMMY PALLOTTA 93  
TOMOYUKI TORISU 87  
TONY BANNAN AKA AMMOPREVIZ 66  
TOSHIYUKI HASHIMOTO 39  
TRACE SANDERSON AKA LAINY VOOM 67  
TUTSY NAVARATHNA 67  
TYPOTHEQUE 49

ULTRAVIOLET 62  
VINICIUS NAKAMURA 71  
VJ ELETROMAN 91  
VLADIMIR TODOROVIC 93  
YGOR FERREIRA 80  
YURI SUZUKI 33, 104, 105

# CRÉDITOS CREDITS

## OI FUTURO

### DIRETORIA EXECUTIVA EXECUTIVE BOARD

Otávio Marques de Azevedo  
Pedro Jereissati

### PRESIDÊNCIA PRESIDENCY

José Augusto da Gama Figueira

### DIRETORIA DE PROJETOS E PROGRAMAS PROJECTS AND PROGRAMS

#### DIRECTOR

Rafael Oliva

### DIRETORIA DE CULTURA CULTURE DIRECTOR

Maria Arlete Gonçalves

### CURADORIA DE ARTES VISUAIS

#### VISUAL ARTS CURATOR

Alberto Saraiva

### CURADORIA DE ARTES CÊNICAS

#### PERFORMING ARTS

#### CURATOR

Roberto Guimarães

### EQUIPE CULTURA CULTURE STAFF

Bruno Singh  
Claudia Leite  
Sérgio Pereira (BH)

### ESTAGIÁRIOS INTERNS

Isis Gonzalez  
Zélia Peixoto

### ASSESSORIA DE IMPRENSA PRESS OFFICE

Letícia Duque  
Carla Meneghini  
Leilah Aciolly

## FILE RIO 2012

### CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO CONCEPTION AND ORGANIZATION

Ricardo Barreto  
e Paula Perissinotto

### ADMINISTRATIVO ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

Fabiana Krepel

### PROJETO DE ARQUITETURA ARCHITECTURE PROJECT

Stella Tedesco

### COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO EDUCATIONAL COORDINATION

Eliane Weizmann

### COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM FILE SYMPOSIUM COORDINATION

Fernanda Albuquerque de  
Almeida

### COORDENAÇÃO DO FILE TABLET FILE TABLET COORDINATION

Maria Eugênia Mourão

### COORDENAÇÃO DO FILE MAQUINEMA E DE CONTEÚDO FILE MACHINIMA AND CONTENT COORDINATION

Fernanda Albuquerque de  
Almeida

### ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO E RELAÇÕES INTERNACIONAIS CONTENT COORDINATION AND INTERNATIONAL

#### RELATIONS ASSISTANT

Isabella Machado

### PRODUÇÃO EXECUTIVA EXECUTIVE PRODUCTION

Samuel Rodrigues

### ASSISTENTE DE MONTAGEM ASSEMBLAGE ASSISTANT

Cassia Lyrio

Eloy Vergara

Giovana Cruz

João de Albuquerque

Renata Perissinotto Passos

Tiago Rubini

### AUDIOVISUAL AUDIOVISUAL

IMAGES

### TRADUÇÃO INGLÊS ENGLISH TRANSLATION

Clara Prado

Luiz Roberto Mendes

Gonçalves

### IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN

Ana Starling + BIZU

www.bizu.bz - Direção de  
Criação/Creative Direction:

Ana Starling e Roberto

Guimarães\_ Ilustrações e

Direção de Arte/Illustrations

and Art Direction: Ana Starling

Designers: Juliana Vomero

(folder) e Elisa Carareto

(livro/book)

### FOTOGRAFIA PHOTOGRAPHY

Thales Leite

### ASSESSORIA DE IMPRENSA PRESS RELATIONS CW&ACOMUNICAÇÃO

### INTERFACE DE MÍDIA MEDIA INTERFACE

Interativos Comunicação  
Interativa

### SUPERVISORES DO EDUCATIVO

#### EDUCATIONAL SUPERVISORS

João de Albuquerque

Tiago Rubini

### MONITORES GUIDES

Beatrice Martins dos Santos

Camila Carrelo

Cassia Lyrio

Dony Lima

Eloy Vergara

Izabelle Araújo

José Carlos Soares Pereira

Júnior

Julio Ferretti

Marcelo Nogueira

Mariana Barros

Mariana Gomes

Marianna Mansano

Mayara Caetano



## COLEÇÃO ARTE & TECNOLOGIA OI FUTURO

### **01** CORPOS VIRTUAIS

Ivana Bentes (org.), 2005

### **02** ESTADO DE ATIVIDADE FUNCIONAL: E.A.F. TINA VELHO

Alberto Saraiva (org.), 2005

### **03** CICLO PARADIGMA DIGITAL: FOTORIO 2005

Milton Guran (org.), 2005

### **04** GERAÇÃO ELETRÔNICA

Tom Leão (org.), 2006

### **05** FILE RIO 2006: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2006

### **06** PINTURA EM DISTENSÃO

Zalinda Cartaxo, 2006

### **07** WILTON MONTENEGRO: NOTAS DO OBSERVATÓRIO, ARTE CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA

Glória Ferreira (org.), 2006

### **08** NAM JUNE PAIK: VIDEOS 1961-2000

Nelson Hoineff (org.), 2006

### **09** VICENTE DE MELLO, ÁSPERA IMAGEM

Alberto Saraiva (org.), Coedição Aeroplano, 2006

### **10** DANÇA EM FOCO: DANÇA E TECNOLOGIA

Paulo Caldas e Leonel Brum (org.), 2006

### **11** CÂMARAS DE LUZ

Ligia Canongia (org.), 2006

### **12** MULTIPLICIDADE: IMAGEM\_SOM\_INUSITADOS

Batman Zavareze (org.), 2006

### **13** FILE RIO 2007: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2007

### **14** FILMES DE ARTISTA: BRASIL 1965-80

Fernando Cocchiarale (org.), Coedição Contra Capa, 2007

### **15** DANÇA EM FOCO: VIDEODANÇA

Paulo Caldas e Leonel Brum (org.), 2007

### **16** ATLAS AMÉRICAS

Paulo Herkenhoff (org.), Coedição Contra Capa, 2007

### **17** FOTOGRAFIA E NOVAS MÍDIAS: FOTORIO 2007

Antonio Fatorelli (org.), Coedição Contra Capa, 2007

### **18** BABILAQUES: ALGUNS CRISTAIS CLIVADOS

Waly Salomão e outros, Coedição Contra Capa, 2007

### **19** RELÍQUIAS E RUÍNAS

Alfons Hug (org.), Coedição Contra Capa, 2007

### **20** FILE RIO 2008: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2008

### **21** POIESIS

André Vallias, Friedrich W. Bloch,  
Adolfo Montejo Navas (orgs.), 2008

### **22** IVENS MACHADO: ENCONTRO / DESENCONTRO

Alberto Saraiva (org.), Coedição Contra Capa, 2008



**23 DANÇA EM FOCO: ENTRE IMAGEM E MOVIMENTO**

Paulo Caldas, Eduardo Bonito e Regina Levy (orgs),  
Coedição Contra Capa, 2008.

**24 HÜZÜN. CARLOS VERGARA**

Luiz Camillo Osório, Coedição Contra Capa, 2008

**25 MARCOS CHAVES**

Alberto Saraiva, Coedição Aeroplano, 2008

**26 PERFORMANCE PRESENTE FUTURO**

Daniela Labra (org.), Coedição Contra Capa, 2008

**27 ARTE DA ANTÁRTIDA**

Alfons Hug, Coedição Aeroplano, 2009

**28 FILE RIO 2009: FESTIVAL INTERNACIONAL  
DE LINGUAGEM ELETRÔNICA**

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2009

**29 MEIAS VERDADES**

Ligia Canongia, 2009

**30 DANÇA EM FOCO: A DANÇA NA TELA**

Paulo Caldas, Eduardo Bonito e Regina Levy (org.),  
Coedição Contra Capa, 2009

**31 GARY HILL: O LUGAR SEM O TEMPO. TAKING  
TIME FROM PLACE**

Marcello Dantas (org.), Coedição Contra Capa, 2009

**32 ENTRE TEMPS: UMA DÉCADA DE VIDEOARTE  
FRANCESA NA COLEÇÃO DO MUSÉE D'ART MODERNE  
DE LA VILLE DE PARIS/ARC**

Angeline Scherf, Odile Burluraux, Jean-Max Colard, 2009

**33 PERFORMANCE PRESENTE FUTURO. VOL. II**

Daniela Labra (org.), Coedição Aeroplano, 2009

**34 ENTREOUVIDOS: SOBRE RÁDIO E ARTE**

Lilian Zaremba (org.), Coedição SOARMEC Editora, 2009

**35 PIERRE ET GILLES: A APOTEOSE DO SUBLIME**

Marcus de Lontra Costa, Coedição Aeroplano, 2009

**36 FILE GAMES 2009: FESTIVAL INTERNACIONAL  
DE LINGUAGEM ELETRÔNICA**

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2009



**37 FREDERICO DALTON: FOTOMECANISMOS**

Coedição Contra Capa, 2007

**38 MULTIPLICIDADE: IMAGEM\_SOM\_INUSITADOS**

Batman Zavareze (org.), 2007

**39 MULTIPLICIDADE 2008**

Batman Zavareze (org.), Coedição Aeroplano, 2009

**40 MULTIPLICIDADE 2009**

Batman Zavareze (org.), Coedição Aeroplano, 2010

**41 A CARTA DA JAMAICA**

Alfons Hug (org.), Coedição Aeroplano, 2010

**42 SONIA ANDRADE: VÍDEOS**

André Lenz (org.), Coedição Aeroplano, 2010

**43 LIVRO DE SOMBRAS: PINTURA, CINEMA,  
POESIA DE LUCIANO FIGUEIREDO**

Katia Maciel e André Parente (org.) +2 Produções, 2010

**44 WLADEMIR DIAS-PINO**

Wladimir Dias-Pino (org.), Coedição Aeroplano, 2011

**45 MULTIPLICIDADE 2010**

Batman Zavareze (org.), Coedição Aeroplano, 2011

**46 FAD - FESTIVAL DE ARTE DIGITAL 2010**

FAD - Festival de Arte Digital (org.)  
Coedição ICC Instituto cidades criativas, 2010

**47 ARTE E NOVAS ESPACIALIDADES:  
RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS**

Eduardo de Jesus (org.), Coedição Fase 10 Ação  
Contemporânea, 2011

**48 REVÍDEO: LENORA DE BARROS**

Lenora de Barros, Alberto Saraiva (org.)  
Coedição Automática Edições, 2011

**49 PERFORMANCE PRESENTE FUTURO VOL. III**

Daniela Labra (org.), Coedição Automática Edições, 2011

**50 PROJETO: TONY OURSLER**

Paulo Venancio Filho (org.), Coedição Automática Edições, 2011

**51 GERAÇÃO ELETRÔNICA 2011**

Bruno Katzer, Rossine A. Freitas, Tom Leão (org.)  
Edição Oi Futuro, 2011

**52 FILE GAMES RIO 2011: EU QUERO JOGAR**

Ricardo Barreto, Paula Perissinotto (org.), Coedição F10, 2011

**53 TRANS - ADRIANA VARELLA**

Alberto Saraiva (org.), Coedição Aeroplano, 2011

**54 POWER PIXELS**

Miguel Chevalier, Coedição Aeroplano, 2011

**55 WARHOL TV**

Judith Benhamou-Huet (org.), Coedição Aeroplano, 2011

**56 ALÉM CINEMA**

Neville D'Almeida, Coedição Nova Fronteira, 2011

**57 LUCIFERINAS, SIMONE MICHELIN**

Simone Michelin (org.), Coedição Aeroplano, 2011

**58 PULSO IRANIANO**

Marc Pottier (org.), Coedição Aeroplano, 2011

**59 ERA UMA VEZ...**

Aída Marques e Elianne Ivo (org.), Coedição Aeroplano, 2011

**60 LETÍCIA PARENTE**

André Parente e Katia Maciel (org.), Coedição +2 Editora, 2011

**61 GABRIELE BASILICO**

Nina Dias e Paola Chierigato (org.),  
Coedição Francisco Alves, 2011

**62 BRÍGIDA BALTAR: O QUE É PRECISO PARA VOAR**

Brígida Baltar e Marcelo Campos, Coedição Aeroplano, 2012

**63 MULTIPLICIDADE 2011**

Batman Zavareze (org.), Coedição Aeroplano, 2012

**64 HIGH-TECH/LOW-TECH - FORMAS DE PRODUÇÃO**

Alfons Hug (org.), Coedição Aeroplano, 2012

**65 ATOS DE FALA**

Felipe Ribeiro (org.), Coedição Rizoma, 2011

**66 SEBASTIÃO BARBOSA, FOTÓGRAFO**

Felippe Schultz Mussel (org.),  
Coedição Letra e Imagem, 2012

**67 FILE RIO 2012: FESTIVAL INTERNACIONAL  
DE LINGUAGEM ELETRÔNICA**

Ricardo Barreto, Paula Perissinotto (org.),  
Coedição Aeroplano, 2012

Patrocínio  
Sponsorship



SECRETARIA  
DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE  
INCENTIVO  
À CULTURA

Realização  
Accomplishment



Apoio cultural  
Cultural support



Copyright © FILE RIO 2012  
Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto (Orgs.)  
1ª edição, Rio de Janeiro, 2012  
Edição: Aeroplano : Oi Futuro

CIP-BRASIL CATALOGAÇÃO-NA-FONTE  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

---

F511

FILE RIO 2012: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = Eletronic Language  
International Festival / [organizadores] Ricardo Barreto e Paula Perissinotto: [tradução de  
Clara Prado e Luiz Roberto Mendes Gonçalves]. - 1.ed. - Rio de Janeiro : Aeroplano : Oi  
Futuro. 2012.

120p.: il.: 20 cm (Arte e tecnologia)

Texto em português com tradução paralela em inglês

Índice

ISBN 978-85-7820-079-4 (Aeroplano) - 978-85-99247-26-6 (Oi Futuro)

1. Arte por computador - Exposições. 2. Multimídia (Arte) - Exposições. 3. Arte interativa -  
Exposições. 4. Arte digital - Exposições. 5. Arte e tecnologia - Exposições. I. Barreto, Ricardo.  
II. Perissinotto, Paula. III. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. IV. Série.

12-3261

CDD: 776

CDU: 778:004

24.05.12 01.06.12

035804

---

**Todos os direitos reservados**

**Aeroplano Editora e Consultoria Ltda.**

Av. Ataulfo de Paiva, 658 / sala 401 Leblon - Rio de Janeiro - RJ

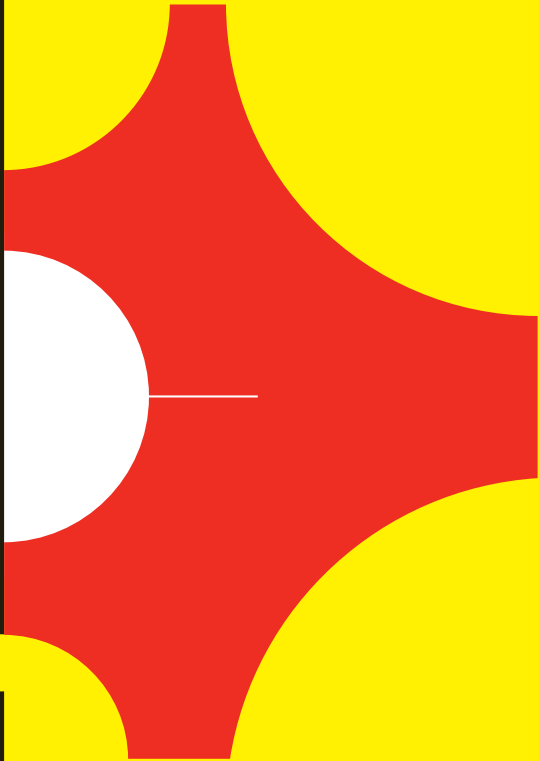
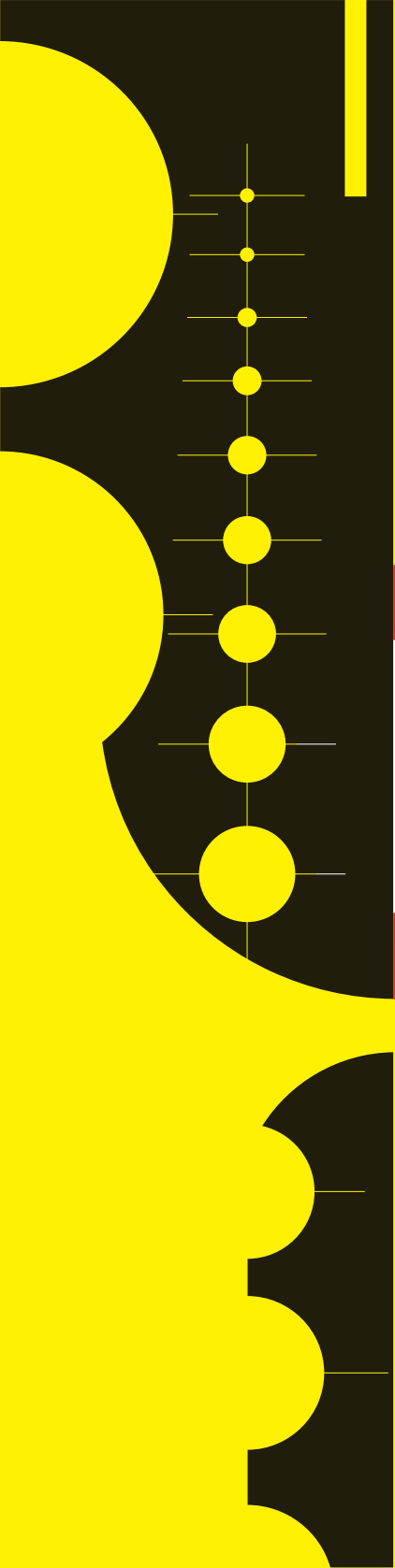
CEP: 22.440-030 Tel: (21) 2529-6974 Telefax: (21) 2239-7399

aeroplano@aeroplanoeditora.com.br

www.aeroplanoeditora.com.br







ISBN 978-85-99247-26-6  
  
9 788599 247266

ISBN 978-85-7820-079-4  
  
9 788578 200794