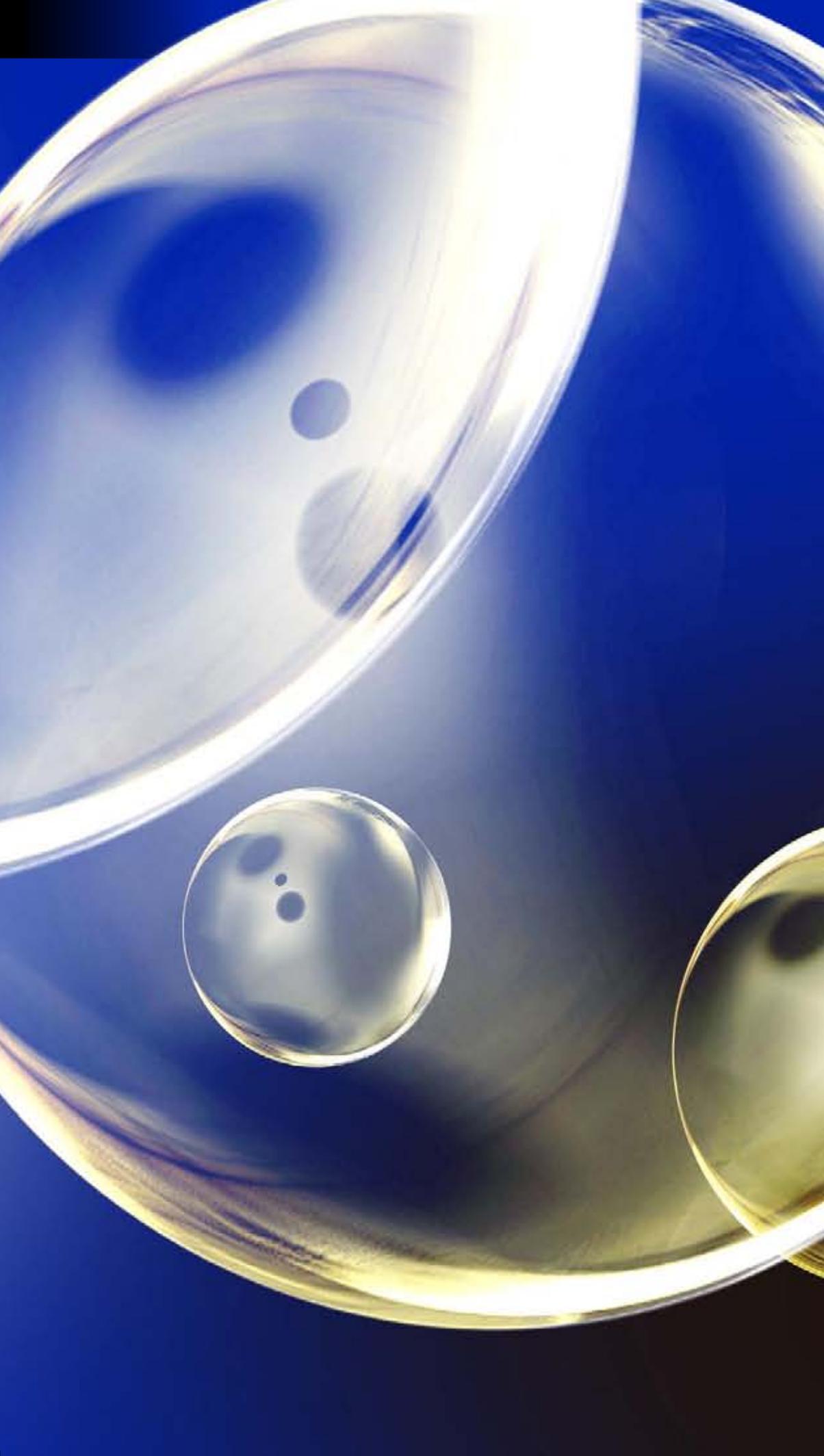


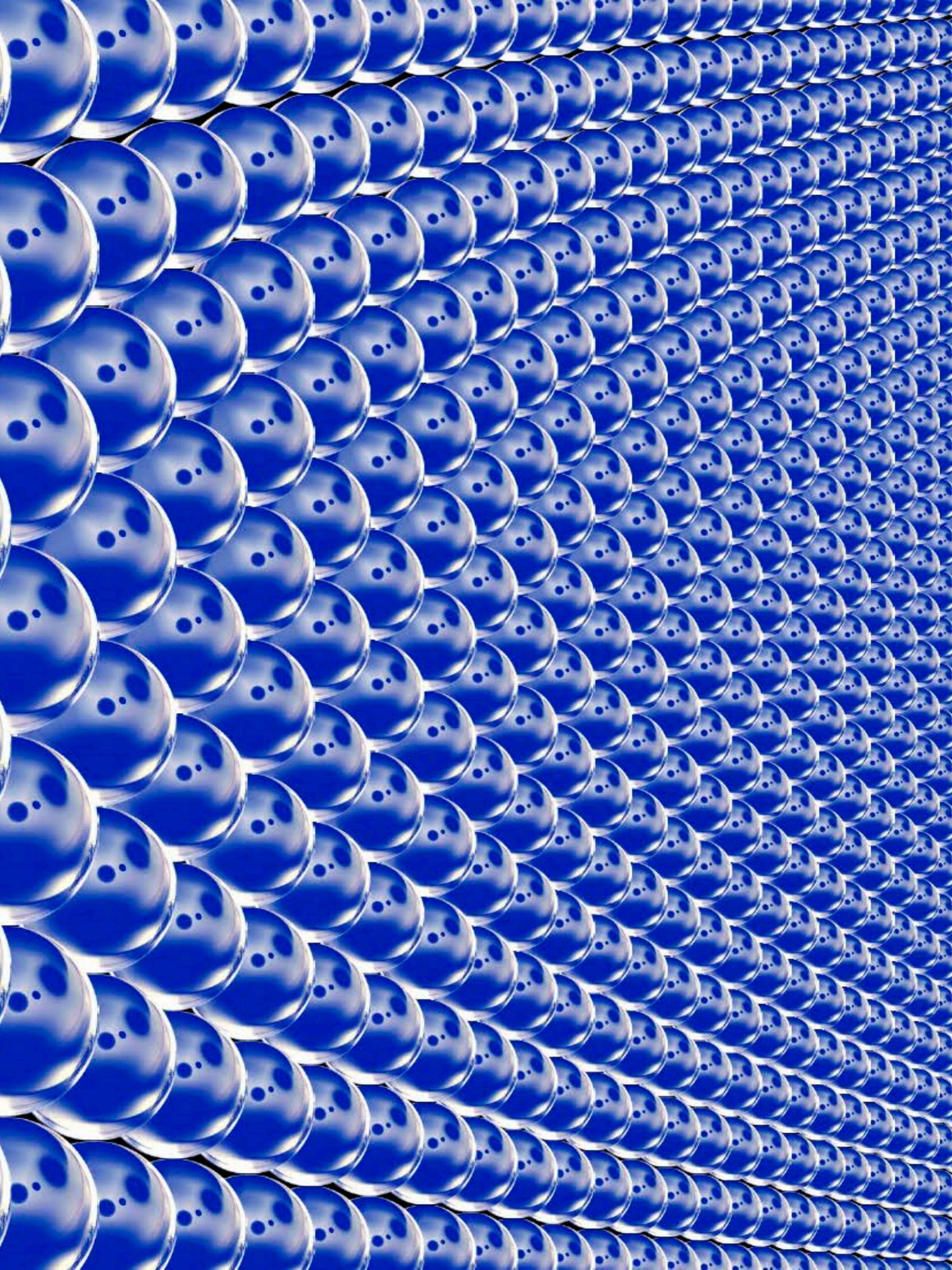
o b o r b u l h a r d e u n i v e r s o s
b u b b l i n g u n i v e r s e s

FILE SÃO PAULO 2017

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival







o b o r b u l h a r d e u n i v e r s o s
b u b b l i n g u n i v e r s e s

FILE SÃO PAULO 2017

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

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

FILE São Paulo 2017 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica : o borbulhar de universos = FILE São Paulo 2017 : Electronic Language International Festival : bubbling universes / organizadores Paula Perissinotto e Ricardo Barreto. -- 1. ed. -- São Paulo : FILE, 2017.

Vários colaboradores.

Vários tradutores.

Edição bilíngue: português/inglês.

ISBN: 978-85-89730-23-5

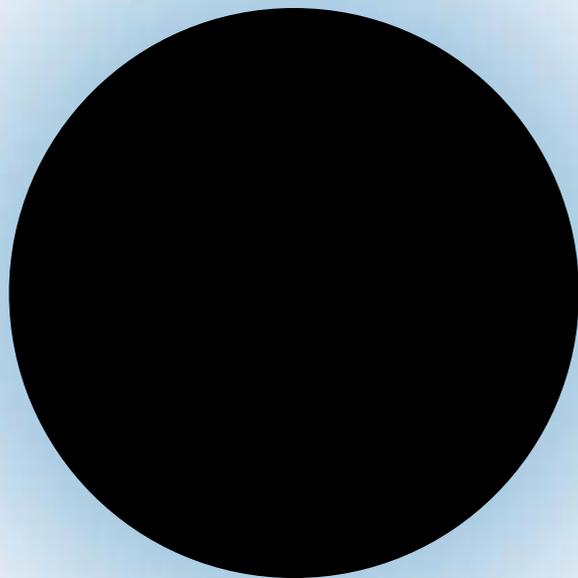
1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte - Exposições - Catálogos I. Perissinotto, Paula. II. Barreto, Ricardo. III. Título: FILE São Paulo 2017 : Electronic Language International Festival : bubbling universes.

17-05719

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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



o b o r b u l h a r d e u n i v e r s o s
b u b b l i n g u n i v e r s e s

FILE SÃO PAULO 2017

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

Organizadores Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

1ª edição

FILE: São Paulo, 2017

Contemporary Art

Sesi São Paulo has always followed the evolution of the arts, giving way for its most diverse manifestations in the most varied formats. As one of the most important cultural promoters in the country, the organization has offered support to innovative initiatives capable of attracting new audiences and renewing the interest of more traditional audiences.

This is the case of FILE, the Electronic Language International Festival, which brings together works created by digital artists in interactive media. In its 2017 version, the event features multimedia exhibitions, in which visitors can experience different and unusual cultural manifestations from Brazil and all around the world. Bringing this universe closer to our population, the Fiesp Cultural Center and Sesi São Paulo aim to provoke and stimulate the critical spirit and creativity of each person, enriching their experience with arts and culture.

Come and see it more closely!

Paulo Skaf

President of the Industry Federation of the State of São Paulo, Fiesp,
and the Industry Social Service of the State of São Paulo, Sesi-SP

Foto: JR Duran



Arte contemporânea

O Sesi São Paulo sempre acompanhou a evolução das artes, abrindo espaço para suas mais diversas manifestações, nos mais variados formatos. Na condição de uma das mais importantes fomentadoras de ações culturais no país, a entidade tem oferecido apoio a iniciativas inovadoras, capazes de atrair novos públicos e renovar o interesse das plateias mais tradicionais.

Esse é o caso do FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, que reúne obras criadas por artistas digitais em mídias interativas. Em sua versão 2017, o evento apresenta exposições multimídia, nas quais os visitantes poderão conhecer diferentes e inusitadas manifestações culturais do Brasil e do mundo. Ao trazer esse universo para perto da nossa população, o Centro Cultural Fiesp e o Sesi São Paulo tem como objetivo provocar e estimular o espírito crítico e a criatividade de cada pessoa, enriquecendo sua experiência com as artes e a cultura.

Venha ver de perto!

Paulo Skaf

Presidente da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, Fiesp,
e do Serviço Social da Indústria do Estado de São Paulo, Sesi-SP

SUMÁRIO | SUMMARY

<i>FILE São Paulo 2017: O borbulhar de universos</i> <i>Bubbling Universes</i> , Paula Perissinotto & Ricardo Barreto	11
<i>Todo buraco negro abriga um novo universo</i> <i>Every Black Hole Contains a New Universe</i> , Nikodem Poplawski	13 16
FILE São Paulo 2017 – Exposição Exhibition	
Instalações Installations	21
Anima+	
<i>FILE Anima+ 2017</i> , Raquel Olivia Fukuda	58
Obras Works	60
Festivais parceiros Partner Festivals	88
Games	
<i>O descontrole voluntário</i> <i>Voluntary Discontrol</i> , Daniel Moori	94
Obras Works	96
GIF	
<i>FILE GIF 2017: Multiplicidade</i> <i>Multiplicity</i> , Fernanda Almeida	106
FILE GIF Award 2017	
Júri Jury	108
Premiados Awarded	109
Obras Works	112

Videoarte Video Art	
<i>Nuances do tempo no FILE Videoarte 2017</i>	
<i>Nuances in Time in FILE Video Art 2017, Fernanda Almeida</i>	132
FILE Video Art Award 2017	
Júri Jury	135
Premiados Awarded	136
Obras Works	140
Realidade Virtual Virtual Reality	153
Mídia Arte Media Art	163
Hipersônica Hipersonica	
Vídeo Música Music Video	174
Screening	180
Participantes Participants	184
FILE LED Show	191
<i>FILE LED Show 2017: Diálogos possíveis</i>	
<i>FILE LED Show 2017: Possible Dialogs, Fernanda Almeida</i>	194
<i>Cruzamentos Culturais Cultural Crossroads, Felix Beck</i>	197
Obras Works	199
Workshops	209
Índice de artistas Index of Artists	234
Créditos Credits	236
Apoio Support	238





FILE SÃO PAULO 2017

Bubbling Universes

The emergence of social networks has led to a multiplicity of events on a scale never seen before. The unchecked proliferation of information has now reached an astonishing level and is stored in an unprecedented amount of storage, accessed by thousands of networked data devices. This exponential increase in accessible information overwhelms us all in an incessant and overwhelming flow of concepts, images, opinions and desires. No one is exempt from this cross-contamination, no discipline succeeds in remaining within set boundaries. The proliferation of worlds and tendencies carries us into an indeterminate plurality. All and everything is expanding, like a star in its Red Giant phase, ready to explode at any time. What was immense and infinite has become small when faced with the multiverse. We live in an age of bubbling universes.

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

FILE Founders and Organizers

FILE SÃO PAULO 2017

O borbulhar de universos

Com o surgimento das redes existe hoje uma multiplicidade de eventos nunca vistos até então. A proliferação desenfreada de informação se dá numa escala gigantesca. A produção de dados nos leva a arquivamentos sem precedentes, o que demanda a criação de milhares de dispositivos de inteligência informacional conectados entre si. Há um aumento exponencial de informação que envolve a todos num fluxo incessante e arrebatador de conceitos, de imagens, de opiniões, de desejos. Ninguém está imune a esta contaminação. Nenhuma disciplina se mantém em seus limites. A proliferação de mundos e tendências nos arrebatam numa pluralidade indeterminada. Tudo e todos estão inflando-se como numa gigante vermelha prestes a explodir. O universo outrora imenso e sem fim torna-se pequeno diante do multiverso. Vivemos na época do borbulhar de universos.

Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

Fundadores e organizadores do FILE

Every Black Hole
Todo buraco negro
Contains a New
abriga um novo
Universe
universo

Todo buraco negro abriga um novo universo¹

Nikodem Poplawski²

Nosso universo pode estar dentro de um buraco negro. Pode soar estranho, mas talvez seja a melhor explicação sobre o início do universo e tudo o que observamos hoje. Essa é uma hipótese que tem sido explorada nas últimas décadas por um pequeno grupo de físicos, eu incluso.

À parte seu sucesso, algumas questões notáveis da teoria padrão do big bang seguem sem solução. Essa teoria sugere que o universo começou como uma “singularidade” aparentemente impossível – um ponto infinitamente pequeno concentrando uma quantidade extraordinária de matéria – depois se expandindo até eventualmente chegar ao seu tamanho atual. A teoria da inflação cósmica – uma expansão super-rápida do espaço proposta nas últimas décadas – completa muitos detalhes importantes, tais como por que algumas irregularidades na distribuição de matéria nos primórdios do nosso universo se coalesceram para formar grandes objetos celestiais como galáxias ou aglomerados de galáxias.

Mas essas teorias não resolvem outras questões importantes. Por exemplo: o quê provocou o big bang? O quê interrompeu a inflação? Qual é a origem da misteriosa energia escura que está aparentemente acelerando a expansão do universo?

A hipótese de que nosso universo estaria contido em um buraco negro responde a esses problemas e muitos outros. Ela elimina a noção de singularidades fisicamente impossíveis em nosso universo. E ela se apoia em duas teorias centrais da física.

A primeira é a relatividade geral, a versão moderna da teoria da gravidade. Ela descreve a física do universo em grandes escalas. Qualquer evento no universo ocorre no espaço e no tempo, ou no espaço-tempo. Um objeto massivo como o sol distorce ou curva o espaço-tempo, como uma bola de boliche apoiada numa cama-elástica. O efeito gravitacional do sol portanto altera o movimento da Terra e dos outros planetas à sua volta e o puxão que esses objetos experimentam é percebido como força gravitacional.

A segunda teoria é a mecânica quântica, que descreve a física do universo nas menores escalas, tais como aquelas dos átomos. Entretanto, a mecânica quântica e a relatividade geral são duas teorias desconectadas. Físicos têm se esforçado para combinar as duas em uma “teoria quântica da gravidade” para descrever fenômenos importantes de forma adequada, incluindo o comportamento de partículas subatômicas dentro de buracos negros.

Uma adaptação da relatividade geral de 1960, a chamada teoria da gravidade de Einstein-Cartan-Sciama-Kibble, leva em consideração efeitos quânticos. Não apenas ela avança na direção da quantização da gravidade mas também nos oferece um quadro alternativo do universo. Essa teoria incorpora uma importante prioridade quântica conhecida como spin. Partículas subatômicas

como os elétrons possuem um spin ou momento angular intrínseco, análogo à rápida rotação de alguém patinando no gelo.

Nesse quadro, os spins das partículas interagem com o espaço-tempo conferindo-lhe uma propriedade chamada “torção”. Para entender a torção, imagine o espaço-tempo não como a superfície bidimensional de uma cama-elástica, mas uma haste flexível, unidimensional. Flexionar a haste corresponde a curvar o espaço-tempo, enquanto que torcê-la corresponde à torção. Se a haste for fina demais você poderá ver se ela essa flexionada, mas dificilmente notará se ela está torcida ou não.

A torção espaço-temporal seria apenas significativa quando o universo ainda era jovem e denso – ou dentro dos buracos negros. Nesses ambientes extremos, a torção do espaço-tempo se manifestaria como uma força repulsiva que contrabalançaria a força de atração gravitacional provocada pela curvatura do espaço-tempo. Assim como prevê a relatividade geral de Einstein, estrelas muito massivas terminam suas vidas se colapsando para formar buracos negros: regiões do espaço das quais nada, nem mesmo a luz, pode escapar.

Eis como a torção agiria nos primeiros momentos do nosso universo. Inicialmente, a atração gravitacional gerada pelas curvaturas do espaço-tempo ultrapassaria os efeitos repulsivos da torção, colapsando a matéria em regiões menores do espaço. Eventualmente, entretanto, o efeito da torção ficaria muito grande, impedindo a matéria de se comprimir em um ponto de densidade infinita; a matéria chegaria a uma densidade extremamente alta porém finita. Como a energia pode ser convertida em massa, a alta energia gravitacional desse estado extremamente denso da matéria provocaria uma produção intensa de partículas, aumentando a massa do buraco negro consideravelmente.

O número crescente de partículas com spin resultaria em níveis ainda mais altos de torção espaço-temporal. A torção repulsiva então se oporia ao colapso, criando um “big bounce” como uma bola de frescobol comprimida ricocheteando para fora. O rápido recuo que se segue depois do grande ricochete pode ser a origem da expansão do nosso universo. O resultado desse recuo confirma as observações relativas à forma, à geometria e à distribuição de massa do universo.

Por sua vez, o mecanismo de torção sugere um cenário surpreendente: todo buraco negro produziria um universo novo dentro de si. Se isso for verdade, a matéria que compunha o nosso universo nos seus primórdios veio de outro lugar. Portanto, nosso universo poderia ser o interior de um buraco negro dentro de um outro universo. Assim como nós não podemos ver o que está acontecendo dentro de um buraco negro no cosmos, qualquer observador no universo progenitor do nosso não poderia ver o que está acontecendo no nosso.

O movimento da matéria através da fronteira de um buraco negro, o chamado horizonte de eventos, aconteceria em apenas uma direção, fornecendo um sentido para o tempo que nós percebemos como aquele que se desenrola. A flecha do tempo no nosso universo seria, então, herdada através da torção do nosso universo progenitor.

A torção poderia também explicar o desequilíbrio observado entre matéria e antimatéria no universo. Por conta da torção, a matéria decairia para formar os elétrons e quarks com os quais estamos familiarizados, enquanto que a antimatéria decairia para formar a matéria escura, uma forma de matéria invisível e misteriosa que aparentemente compõe a maior parte do universo.

Finalmente, a torção poderia ser a fonte de energia escura, uma misteriosa forma de energia que permeia todo o espaço e aumenta a taxa de expansão do universo. Uma geometria com torção naturalmente produz uma constante cosmológica, uma espécie de força expansiva normalmente introduzida de forma heurística para explicar a energia escura. Assim, a expansão acelerada que observamos pode, no final das contas, ser a evidência mais forte da existência da torção.

Assim, a torção provê uma fundação teórica para um cenário no qual o interior de cada buraco negro se torna um novo universo. Também parece ser a solução para vários problemas fundamentais das teorias gravitacional e cosmológica. Físicos ainda precisam integrar completamente a teoria de Einstein-Cartan-Sciama-Kibble à mecânica quântica, chegando a uma teoria quântica da gravidade. Se por um lado questões fundamentais seriam resolvidas, novos problemas também surgem. Por exemplo, o quê sabemos sobre o nosso universo progenitor e o buraco negro dentro do qual o nosso universo reside? Quantas camadas de universos progenitores o nosso universo teria? Como podemos testar se nosso universo, de fato, reside em um buraco negro?

Essa última pergunta pode, potencialmente, ser investigada: uma vez que todas as estrelas – e, portanto, buracos negros – têm uma rotação, o nosso universo teria herdado uma “direção preferencial” do eixo de rotação de seu buraco negro progenitor. Há evidências recentemente reportadas da inspeção de mais de 15.000 galáxias de que em um dos hemisférios do universo mais galáxias espirais são “levógiras”, ou com uma rotação horária, enquanto que no outro hemisfério a maioria é “dextrógira”, ou com rotação anti-horária. Em todo caso, acredito que a inclusão da torção na geometria do espaço-tempo é o caminho certo para a construção de uma teoria cosmológica bem-sucedida.

Traduzido por Bruno Pace.

¹ Publicado em *Inside Science*: www.insidescience.org.

² Nikodem Poplawski é físico teórico na Universidade de New Haven, em Connecticut.

Every Black Hole Contains a New Universe¹

Nikodem Poplawski²

Our universe may exist inside a black hole. This may sound strange, but it could actually be the best explanation of how the universe began, and what we observe today. It's a theory that has been explored over the past few decades by a small group of physicists including myself.

Successful as it is, there are notable unsolved questions with the standard big bang theory, which suggests that the universe began as a seemingly impossible "singularity", an infinitely small point containing an infinitely high concentration of matter, expanding in size to what we observe today. The theory of inflation, a super-fast expansion of space proposed in recent decades, fills in many important details, such as why slight lumps in the concentration of matter in the early universe coalesced into large celestial bodies such as galaxies and clusters of galaxies.

But these theories leave major questions unresolved. For example: What started the big bang? What caused inflation to end? What is the source of the mysterious dark energy that is apparently causing the universe to speed up its expansion?

The idea that our universe is entirely contained within a black hole provides answers to these problems and many more. It eliminates the notion of physically impossible singularities in our universe. And it draws upon two central theories in physics.

The first is general relativity, the modern theory of gravity. It describes the universe at the largest scales. Any event in the universe occurs as a point in space and time, or spacetime. A massive object such as the Sun distorts or "curves" spacetime, like a bowling ball sitting on a canvas. The Sun's gravitational dent alters the motion of Earth and the other planets orbiting it. The sun's pull of the planets appears to us as the force of gravity. The second is quantum mechanics, which describes the universe at the smallest scales, such as the level of the atom. However, quantum mechanics and general relativity are currently separate theories; physicists have been striving to combine the two successfully into a single theory of "quantum gravity" to adequately describe important phenomena, including the behavior of subatomic particles in black holes.

A 1960s adaptation of general relativity, called the Einstein-Cartan-Sciama-Kibble theory of gravity, takes into account effects from quantum mechanics. It not only provides a step towards quantum gravity but also leads to an alternative picture of the universe. This variation of general relativity incorporates an important quantum property known as spin. Particles such as atoms and electrons possess spin, or the internal angular momentum that is analogous to a skater spinning on ice.

In this picture, spins in particles interact with spacetime and endow it with a property called "torsion." To understand torsion, imagine spacetime not as a two-dimensional canvas, but as a flexible, one-dimensional rod. Bending the rod corresponds to curving spacetime, and twisting the rod corresponds to spacetime torsion. If a rod is thin, you can bend it, but it's hard to see if it's twisted or not.

Spacetime torsion would only be significant, let alone noticeable, in the early universe or in black holes. In these extreme environments, spacetime torsion would manifest itself as a repulsive force that counters the attractive gravitational force coming from spacetime curvature. As in the standard version of general relativity, very massive stars end up collapsing into black holes: regions of space from which nothing, not even light, can escape.

Here is how torsion would play out in the beginning moments of our universe. Initially, the gravitational attraction from curved space would overcome torsion's repulsive forces, serving to collapse matter into smaller regions of space. But eventually torsion would become very strong and prevent matter from compressing into a point of infinite density; matter would reach a state of extremely large but finite density. As energy can be converted into mass, the immensely high gravitational energy in this extremely dense state would cause an intense production of particles, greatly increasing the mass inside the black hole.

The increasing numbers of particles with spin would result in higher levels of spacetime torsion. The repulsive torsion would stop the collapse and would create a "big bounce" like a compressed beach ball that snaps outward. The rapid recoil after such a big bounce could be what has led to our expanding universe. The result of this recoil matches observations of the universe's shape, geometry, and distribution of mass.

In turn, the torsion mechanism suggests an astonishing scenario: every black hole would produce a new, baby universe inside. If that is true, then the first matter in our universe came from somewhere else. So our own universe could be the interior of a black hole existing in another universe. Just as we cannot see what is going on inside black holes in the cosmos, any observers in the parent universe could not see what is going on in ours.

The motion of matter through the black hole's boundary, called an "event horizon", would only happen in one direction, providing a direction of time that we perceive as moving forward. The arrow of time in our universe would therefore be inherited, through torsion, from the parent universe.

Torsion could also explain the observed imbalance between matter and antimatter in the universe. Because of torsion, matter would decay into familiar electrons and quarks, and antimatter would decay into "dark matter", a mysterious invisible form of matter that appears to account for a majority of matter in the universe.

Finally, torsion could be the source of "dark energy", a mysterious form of energy that permeates all of space and increases the rate of expansion of the universe. Geometry with torsion naturally produces a "cosmological constant", a sort of added-on outward force which is the simplest way to explain dark energy. Thus, the observed accelerating expansion of the universe may end up being the strongest evidence for torsion.

Torsion therefore provides a theoretical foundation for a scenario in which the interior of every black hole becomes a new universe. It also appears as a remedy to several major problems of current theory of gravity and cosmology. Physicists still need to combine the Einstein-Cartan-Sciama-Kibble theory fully with quantum mechanics into a quantum theory of gravity. While resolving some major questions, it raises new ones of its own. For example, what do we know about the parent universe and the black hole inside which our own universe resides? How many layers of parent universes would we have? How can we test that our universe lives in a black hole?

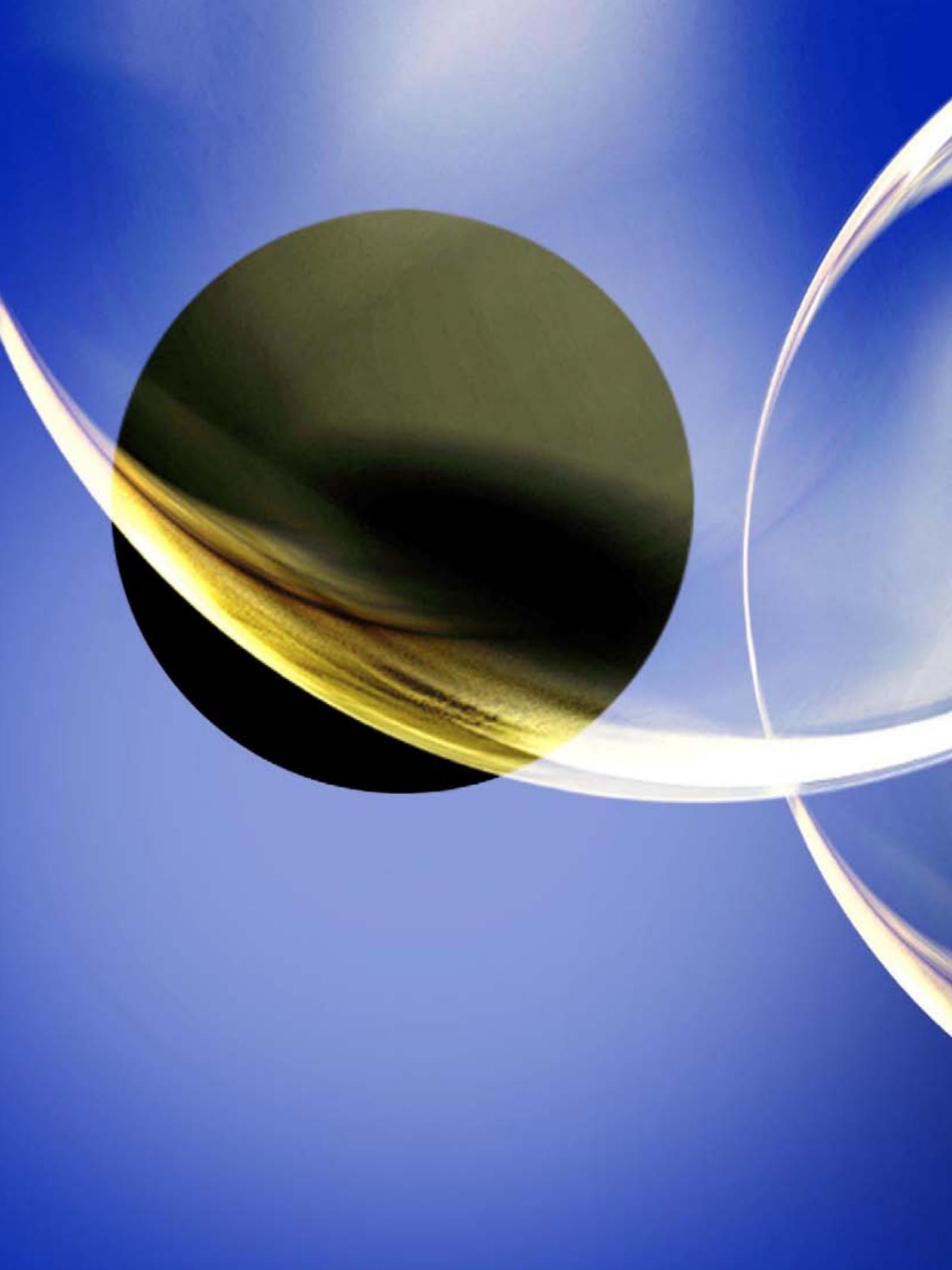
The last question can potentially be investigated: since all stars and thus black holes rotate, our universe would have inherited the parent black hole's axis of rotation as a "preferred direction". There is some recently reported evidence from surveys of over 15,000 galaxies that in one hemisphere of the universe more spiral galaxies are "left-handed", or rotating clockwise, while in the other hemisphere more are "right-handed", or rotating counterclockwise. In any case, I believe that including torsion in geometry of spacetime is a right step towards a successful theory of cosmology.

¹ Published in *Inside Science*: www.insidescience.org.

² Nikodem Poplawski is a theoretical physicist at the University of New Haven in Connecticut.

FILE SÃO PAULO 2017

Exposição | Exhibition





Instalações | Installations

Adam Basanta

A Truly Magical Moment

Canadá | Canada

“A Truly Magical Moment” (Um Momento Verdadeiramente Mágico) cria uma reencenação virtual da cena cinematográfica clássica na qual dois dançarinos dão as mãos e giram no meio da pista de dança enquanto olham profundamente para os olhos um do outro.

Quando os convidados conversam pelo FaceTime com a escultura cinética interativa – construída a partir de iPhones, paus de selfie e contas do FaceTime – ela começa a girar, atingindo velocidades vertiginosas enquanto uma música romântica toca ao fundo. Na velocidade máxima, o plano de fundo é desfocado e distorcido, mas a imagem de seu parceiro de dança permanece em foco.

Tomando emprestado do cinema, de GIFs e do Chat Roulette, a obra aborda ludicamente tensões irônicas entre a deficiência de conectividade virtual e a conectividade econômica global que a permite.

BIO

Adam Basanta (n. 1985) é um artista sonoro, compositor e performer de música experimental. Nascido em Tel-Aviv (Israel) e criado em Vancouver (Canadá), atualmente mora e trabalha em Montreal (Canadá). Em todas as disciplinas e meios de comunicação, ele questiona interseções entre as dimensões conceituais e sensoriais da audição, a materialidade do aparato tecnológico e o entrelaçamento do comportamento humano e dos dispositivos de consumo produzidos em massa. Sua obra é exibida internacionalmente em galerias, festivais e instituições.

“A Truly Magical Moment” creates a virtual re-enactment of the classic cinematic scene in which two dancers hold hands and spin in the middle of the dance floor while staring deeply in to each other’s eyes.

When guests FaceTime video chat the interactive kinetic sculpture – constructed from iPhones, selfie sticks, and FaceTime accounts – the sculpture begins to spin, reaching dizzying speeds while romantic music plays in the background. At top speed, the background blurs and warps, but the image of your dance-partner remains in focus.

Borrowing from cinema, GIF’s, and Chat Roulette, the work playfully addresses ironic tensions between the shortcoming of virtual connectivity and the global economic connectivity which enables it.

Adam Basanta (b. 1985) is a sound artist, composer, and performer of experimental music. Born in Tel-Aviv (ISR) and raised in Vancouver (CAN), he currently lives and works in Montreal (CAN). Across disciplines and media, he interrogates intersections between conceptual and sensorial dimensions of listening, the materiality of technological apparatus, and the intertwining of human behavior and mass produced consumer devices. His work is exhibited internationally in galleries, festivals, and institutions.





Amy Karle Internal Collection Estados Unidos | United States

Alternando convenções sobre o corpo e a beleza, as seleções da “Internal Collection” (Coleção Interna) mostradas no FILE representam a anatomia interna em forma vestível externa. Fundindo anatomia, moda e tecnologia, cada peça é criada à mão e com tecnologias de fabricação digital. Ao retratar designs inspirados pela anatomia, esta obra comunica que, quando compartilhamos nossa semelhança e o que está acontecendo dentro de nós, uma oportunidade é oferecida para encontrar a beleza dentro de nós mesmos e a conexão com os outros.

BIO

Amy Karle é uma artista e designer que usa a mente, o corpo, a ciência e a tecnologia para criar arte. Emulando padrões encontrados na anatomia, na psicologia e na natureza, a arte de Karle aproveita nossos conceitos do que significa ser humano e estar neste corpo, expressando experiências internas e efêmeras em formas visuais; por sua vez, suas peças de vestuário, performance e obras de bioart informam experiências internas sobre como nos sentimos em relação a nós mesmos e em nosso corpo.

Karle é cofundadora da Conceptual Art Technologies. Ela foi nomeada uma das “Mulheres Mais Influentes em Impressão 3D” e seu trabalho de bioart contribuiu para o estabelecimento de uma nova disciplina no mundo das artes. Seu trabalho fala a uma ampla audiência enquanto examina aspectos materiais e espirituais da vida e inspira a exploração do que significa ser humano.

www.amykarle.com

Switching up conventions about the body and beauty, the selections from her “Internal Collection” showing at FILE represent internal anatomy in external wearable form. Merging anatomy, fashion, and technology, each piece is created by hand and digital manufacturing technologies. By depicting designs inspired by anatomy, this work communicates that, when we share our likeness and what is going on inside of us, an opportunity is offered for finding beauty within ourselves and connection with others.

Amy Karle is an artist and designer who uses the mind, body, science and technology to create art. Emulating patterns found in anatomy, psychology and nature, Karle’s artwork taps our concepts of what it means to be human and in this body, expressing internal and ephemeral experiences in visual forms; in turn, her garments, performance and bioart works inform internal experiences of how we feel about ourselves and in our body.

Karle is co-founder of Conceptual Art Technologies. She has been named one of the “Most Influential Women in 3D Printing” and her bioart work has contributed to the establishment of a new discipline in the art world. Her work speaks to a wide audience as it probes both material and spiritual aspects of life and inspires exploration into what it means to be human.

www.amykarle.com

Andreas Lutz Hypergradient Alemanha | Germany

“Hypergradient” (Hipergradiente) analisa as diferentes interpretações de uma declaração imparcial e consistente. A instalação muda repetidamente entre dois estados: o estado de “declaração” e o estado de “interpretação”.

O estado de declaração exibe uma sequência de caracteres de um sistema semiótico distinto, que pode ser descrito como um substituto para todos os sistemas semióticos conhecidos. Esses caracteres individuais são agrupados em linhas e, em seguida, formam ordens de sequência em uma proposição abstrata. Essas proposições abstratas não seguem os princípios humanos habitados, elas possuem lógica inerente e só podem ser decodificadas quando o observador as transfere para sua própria mentalidade. Neste estado, o espaço que contém a instalação e a própria instalação são iluminados com fontes luminosas fixas.

Quando a instalação chega ao estado de interpretação, todo o espaço muda para a escuridão e a superfície é iluminada por quatro fontes de luz dispostas ao redor da instalação. Derivadas das várias visões, compreensões e pré-aprendizagens de um destinatário universal, a sequência e o brilho das fontes de luz seguem seus próprios princípios. Simultaneamente, a sequência dos caracteres permanece a mesma que no estado “declaração”, mas não pode mais ser percebida como caracteres puros. Através da mudança constante da luz, da deformação física da superfície e da consequente modificação da percepção, a declaração original agora precisa ser interpretada pelo observador.

BIO

A obra de Andreas Lutz (*1981 em Freiburg, Alemanha) analisa e revela fenômenos de percepção versus realidade, princípios de estética abstrata, bem como a relação entre semiótica e som.

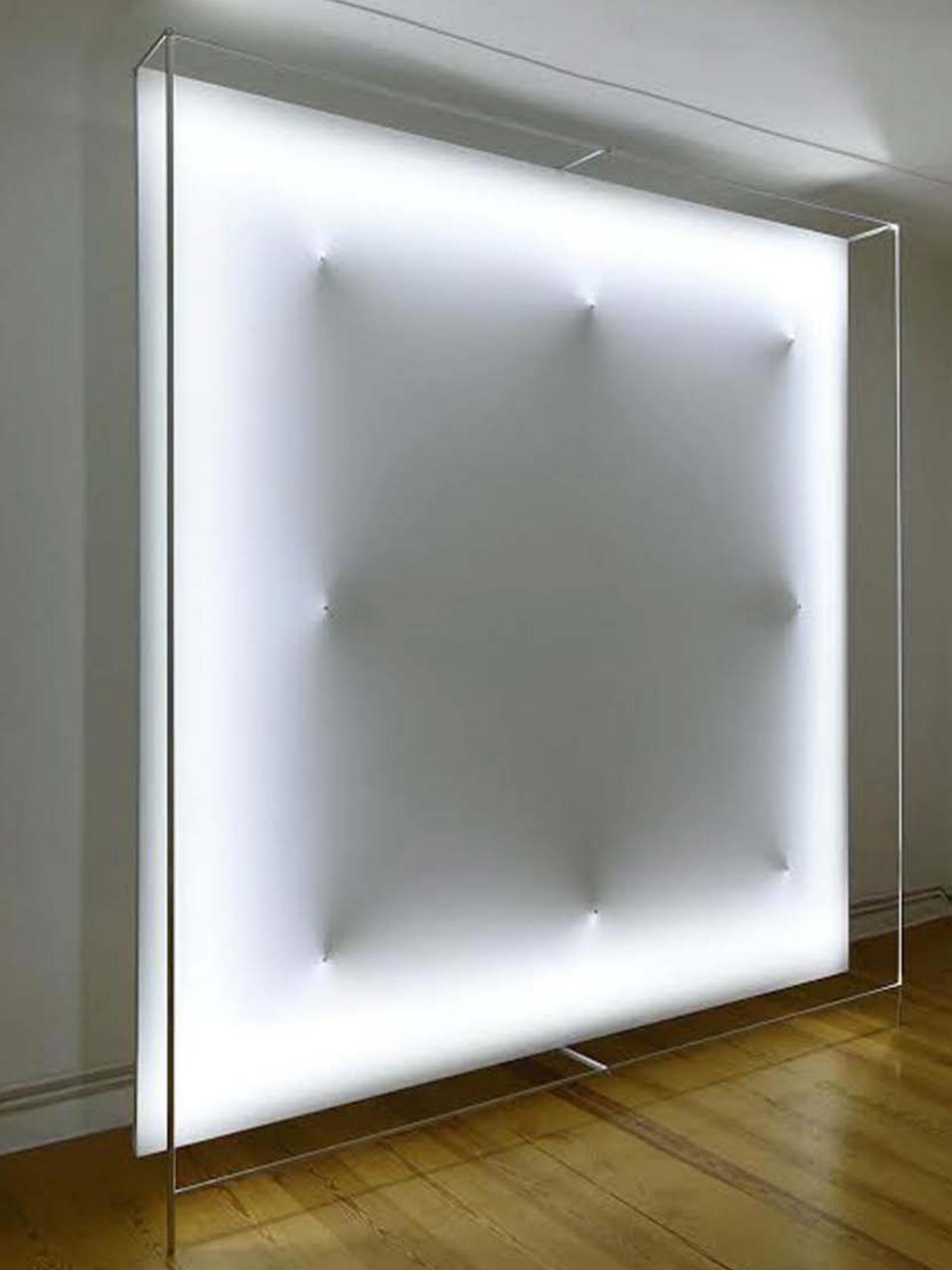
Entre outros, ela foi exposta na 57ª Bienal de Veneza / Pavilhão Antártico em Veneza (Itália), no Centro de Arte e Mídia [ZKM] em Karlsruhe (Alemanha), no Centro Nacional de Arte de Tóquio (Japão), na Galerie Mazzoli, em Berlim (Alemanha), na Bienal de OpenArt em Örebro (Suécia), e ganhou o Prêmio de Excelência no 19º Festival de Mídia e Artes do Japão.

“Hypergradient” analyzes the different interpretations of an impartial consistent statement. The installation repeatedly changes between two states: the “statement” state and the “interpretation” state. The statement state displays a sequence of characters of a distinct semiotic system, which can be described as a deputy for all known semiotic systems. These single characters are grouped to strings and then form string orders into an abstract proposition. These abstract propositions don’t follow human dwelled principles, they possess inherent logic and can only be decoded when the observer transfers them into his own mindset. In this state, the space containing the installation and the installation itself is lit up with fixed light sources.

When the installation reaches the interpretation state, the whole space changes into darkness and the surface is illuminated by four light sources, which are arranged around the installation. Vicarious for the various views, understandings and pre-learnings of a universal recipient, the sequence and the brightness of the light sources follow their own principles. Simultaneously, the sequence of the characters remains the same as in the “statement” state, but cannot be perceived as pure characters anymore. Through the constant change of light, the physical deformation of the surface and the consequent modification of perception, the original statement now has to be interpreted by the observer.

Andreas Lutz’s (*1981 in Freiburg, Germany) work analyzes and reveals phenomenon of perception versus reality, principles of abstract aesthetics as well as the relation of semiotics and sound.

Among others, Lutz’s work has been exhibited at the 57th Venice Biennale / Antarctic Pavilion in Venice (Italy), in the Center for Art and Media [ZKM] in Karlsruhe (Germany), the National Art Center Tokyo (Japan), Galerie Mazzoli in Berlin (Germany), the OpenArt Biennale in Örebro (Sweden) and won the Excellence Award at the 19th Japan Media and Arts Festival.





Daniel Jolliffe Perfect View Canadá | Canada

“Perfect View” (Vista Perfeita) é uma escultura interativa que personifica o desejo humano de sempre mostrar o seu melhor lado para os outros.

Entrando no espaço da galeria, o espectador encontra um vaso Cloisonné gravemente danificado, montado sobre um plinto branco. Quando o espectador se aproxima a poucos metros da peça, o vaso começa a girar silenciosamente, ajustando a sua posição de modo a sempre mostrar ao espectador uma visão perfeita de seu lado não danificado.

O resultado é uma experiência visual onde, na verdade, a imperfeição é editada.

Créditos: produzido com a assistência financeira do Conselho de Artes do Canadá. Agradecimentos especiais ao Atelier Clark, Montreal e Kenny Wong Chi-Chuen.

BIO

A obra do mídia-artista visual Daniel Jolliffe atravessa muitas disciplinas e interesses, incluindo escultura, instalação, som, intervenção pública, performance, arte interativa, vídeo e cultura de código aberto. O objetivo da sua prática artística é desafiar e questionar como a experiência consciente incorporada é alterada pela intervenção da tecnologia.

Suas obras de arte foram mostradas em todo o Canadá e internacionalmente, e foram abordadas pela Wired News, Dow Jones News Wire, Yahoo Directory, Rhizome e Australian Broadcasting Corporation, entre outros. Ele possui um bacharelado em Filosofia pela Universidade de Victoria e um mestrado em Arte e Tecnologia pela Universidade Estadual de Ohio.

“Perfect View” is an interactive sculpture that personifies the human desire to always show one’s best side to others.

Entering the gallery space, the viewer encounters a badly damaged Cloisonné vase, mounted on a white plinth. When the viewer comes within a few meters of the piece, the vase begins to turn silently, adjusting its position so as to always show the viewer a perfect view of its undamaged side.

The result is a visual experience where, in effect, imperfection is edited out.

Credits: produced with the financial assistance of the Canada Council for the Arts. Special thanks to Atelier Clark, Montreal and Kenny Wong Chi-Chuen.

Visual and media artist Daniel Jolliffe’s work traverses many disciplines and interests including sculpture, installation, sound, public intervention, performance, interactive art, video, and open-source culture. The goal of his artistic practice is to challenge and query how embodied conscious experience is changed by the intervention of technology.

His artwork has been shown across Canada and internationally, and been covered by Wired News, the Dow Jones News Wire, the Yahoo Directory, Rhizome and the Australian Broadcasting Corporation, among others. He holds a B.A in Philosophy from the University of Victoria and an M.F.A in Art and Technology from the Ohio State University.

Dorette Sturm

The Breathing Cloud

Holanda | The Netherlands

Respirar é vida. A luz é vida.

“The Breathing Cloud” (A Nuvem que Respira) é um organismo flutuante monumental. A obra transforma um espaço pelo seu movimento, luz e respiração rítmica. Com esta *light art*, a frase “deixe um quarto ganhar vida” recebe um novo significado. A pele das nuvens parece frágil e suave, e os movimentos são rítmicos, mas aleatórios, de modo que toda a sala pareça um ser vivo. A tecnologia é projetada para que os fortes módulos de LED e o mecanismo deem apoio à respiração difusa. Ela fica fisicamente maior e menor, e abraça com o seu espaço de luz brilhante.

BIO

“Como artista, estou fascinada pelo fenômeno da luz. A luz pode transformar o sentido do tempo e do espaço: a luz modela o espaço, atrai e detém a atenção. A luz é vivificante e fundamental para a natureza da qual todos somos parte”.

O trabalho de Dorette Sturm está situado no cruzamento entre as artes visuais, a arquitetura e a tecnologia. Em combinação com o som e o movimento, a luz traz suas esculturas monumentais à vida, enchendo o ambiente de significado. Sturm foi reconhecida internacionalmente por suas obras de arte monumentais. Elas foram exibidas em festivais de arte e luz na STRP Biennale (Holanda), no Amsterdam Light Festival (Holanda) e na Semana Internacional de Design (China). Um ensaio sobre sua obra “Seeds of Change” foi publicado em Bright2 of Frame Publishers, uma publicação inovadora sobre light art de todo o mundo.
www.dorettesturm.com

Breathing is life. Light is life.

“The Breathing Cloud” is a monumental floating organism. The work transforms a space by its motion, light, and rhythmic breathing. With this light art the phrase “let a room come to life” gets a new meaning. The clouds skin looks fragile and soft, and the movements are rhythmic, yet random, so the whole room feels like a living being. The technology is designed so that the strong LED modules and the mechanism support the pervasive breathing. It gets physically bigger and smaller and embraces with its bright light space.

“As an artist, I am fascinated by the phenomenon of light. Light can transform the sense of time and space: light shapes space, attracts and holds the attention. Light is life-giving and fundamental to nature of which we are all part”.

Dorette Sturm’s work is situated on the cross-section between the visual arts, architecture and technology. In combination with sound and movement, light brings her monumental sculptures to life, filling the environment with meaning. Sturm received international recognition with her monumental artworks. They have been exhibited at light- and art festivals in, among others, STRP Biennale (NL), Amsterdam Light Festival (NL), and International Design Week (CN). An essay on her artwork “Seeds of Change” was published in Bright2 of Frame Publishers, a publication on innovative light art from over the world.
www.dorettesturm.com





Gwendaline Bachini Animo#2 - FLUX França | France

“Animo#2 - FLUX” é a segunda instalação interativa do ciclo ANIMO. Ela é configurada como uma gaiola de luz holográfica. Tem como base a teoria neo-darwiniana de Richard Dawkins, que levantou a questão do corpo como uma “máquina de sobrevivência” que é elaborada e cegamente programada para preservar de forma idêntica o “gene egoísta” de geração em geração. Os visitantes são convidados a manipular a lanterna e, ao fazê-lo, descobrem um corpo holográfico de tamanho natural que reage à luz, guiado pela observação da espécie animal. Às vezes, a reação parece pertencer à reação humana... mas o que compõe o comportamento típico do ser humano?

BIO

Gwendaline Bachini, artista de novas mídias, inclui os gestos dos visitantes/público em sua coreografia e cria obras de arte de dança interativa. Ela lida com temas como a identidade humana/teoria da evolução. Seus primeiros passos na área da Arte de Novas Mídias foram em Berlim, onde ela apresenta TACTIM (2008) com Humatic GmbH. Depois de residir na China para o seu projeto “BEIJING FIELD TO DANCE”, ela se une a franceses que pesquisam a visão e a percepção para realizar seu ciclo de obras de arte chamado ANIMO. Este ciclo mistura dança, arte digital e pesquisa computadorizada. O tema foca no “erro” dos mecanismos do processo vivo e a tecnologia é desenvolvida no âmbito do projeto de pesquisa e desenvolvimento Creamove.

“Animo#2 - FLUX” is the second interactive installation of the ANIMO cycle. It is set up as a holographic light cage. It relies on the neo Darwinian theory of Richard Dawkins, who raised the issue of the body as a “survival machine” that is elaborated and blindly programmed in order to preserve identically “selfish gene” from generation to generation. Visitors are invited to manipulate flashlight and by doing so, they discover a holographic life size body which reacts to the light as guided by the observation of animal’s specie. Sometimes the reaction seems to belong to human’s reaction... but what makes typical human being behavior?

Gwendaline Bachini, new media artist, includes the visitor/audience’s gestures in her choreography and creates interactive dance art works. She deals with topics like human identity/evolution theory. Her first steps in the field of New Media Art were made in Berlin, where she performs TACTIM (2008) with Humatic GmbH. After a residency in China for his project “BEIJING FIELD TO DANCE”, she teams up with French researchers on vision and perception in order to realize her cycle of artworks called ANIMO. This cycle mixes dance, digital art and computer research. The topic focus on “mistake” in the mechanisms of living process and the technology is developed in the frame of the R&D project Creamove.

Håkan Lidbo & Max Björverud

The Floor

Suécia | Sweden

“The Floor” é um instrumento musical colaborativo e um local de encontro social. Trinta e seis sensores sob um tapete, conectados a um computador musical montado debaixo do piso e alto-falantes montados no teto. Os padrões impressos no tapete convidam as pessoas a explorar diferentes combinações. Seis grupos com diferentes instrumentos, seis zonas em cada grupo. Ao ficar de pé ou dançar sobre diferentes combinações das seis zonas, 64 loops diferentes podem ser acionados. Um total de 384 loops, todos sincronizados para que soem bem em todas as combinações possíveis. Se ninguém estiver em alguma zona por mais de dois segundos, os loops em cada grupo são aleatoriamente reorganizados. Todo o piso pode produzir 68.000.000.000 combinações.

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

BIO

Håkan Lidbo é um produtor de música techno que também faz arte sonora, instalações interativas, aplicativos, jogos e robôs.

Max Björverud é um artista sonoro sueco que trabalha com tecnologia, interação, instalações e som urbano.

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

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

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

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

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



Mathematical Foundations of
Family Violence Assessment (2021)



Lawrence Malstaf Overview Bélgica | Belgium

“Overview” (Visão Geral), 02016.

Astronautas que foram capazes de observar o planeta Terra do espaço pela primeira vez experimentaram uma forte reação emocional, mais tarde chamada de efeito overview. Um sentimento eufórico de união com o planeta e todos os seres vivos como um biótopo coletivo onde “minhas moléculas são suas” e vice-versa, e a individualidade parece uma ilusão.

A instalação “Overview” consiste em uma tela de vídeo motorizada que pode lentamente se mover, se inclinar e se elevar. A tela tem 3m x 4m de largura e luz de LED na parte traseira. Um globo abstraído é projetado na parte dianteira.

BIO

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

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

“Overview”, 02016.

Astronauts who were able to observe planet Earth from outer space for the first time, all experienced a strong emotional reaction later called the overview effect. A euphoric feeling of oneness with the planet and all living beings as a collective biotope where ‘my molecules are yours’ and vice versa and individuality seems an illusion.

The Overview-installation consists of a motorized video screen that can slowly pan, tilt and lift. The screen is 3m x 4m wide and has LED light on the backside.

An abstracted globe is projected on the front.

http://lawrencemalstaf.com/_work/overview.html

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

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

Marc Lee

10.000 moving cities – same but different

Suíça | Switzerland

“10.000 moving cities – same but different” (10.000 cidades em movimento – igual, porém diferente) lida com a urbanização e a globalização na era digital. O usuário se movimenta através de mundos visuais postados publicamente por outras pessoas em redes sociais como YouTube, Flickr, Freesound e Twitter. Aqui, essas experiências pessoais fluem em tempo real como janelas para o nosso mundo, que está sempre mudando. O espectador participa dos movimentos sociais de nosso tempo e realiza uma viagem virtual dentro de colagens de imagem e som constantemente renovadas, onde se experimentam lugares, culturas, além de diferenças e similaridades linguísticas. No espaço virtual, a informação é visualizada em cubos que se erguem em alturas diferentes para se transformar em um ambiente urbano abstrato. A obra lida com a mudança contínua das nossas cidades e cada vez mais se assemelha a uma. Isso resulta em cada vez mais não-lugares/lugares de lugares perdidos, no sentido do livro e ensaio de Marc Augé “Não-Lugares”, que poderiam existir em qualquer lugar do mundo sem uma verdadeira identidade local (principalmente zonas anônimas de trânsito, como rodovias, quartos de hotéis e aeroportos).

<http://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different-vr/>

Créditos:

Marc Lee em colaboração com o Intelligent Sensor-Actuator-Systems Laboratory (ISAS) e o ZAK | Centre for Cultural and General Studies no Karlsruhe Institute of Technology (KIT).

BIO

As obras de Marc Lee, que focam instalações audiovisuais programadas por computador e processadas em tempo real, vêm sendo exibidas em importantes museus e exposições de nova mídia arte, incluindo: ZKM Karlsruhe, New Museum New York, Transmediale Berlin, Ars Electronica Linz.
<http://marclee.io>

“10.000 moving cities – same but different” deals with urbanization and globalization in the digital age. The user moves through visual worlds posted publicly by others on social networks such as YouTube, Flickr, Freesound or Twitter. Here these personal impressions are streamed in real time like windows to our changing world. The viewer participates in the social movements of our time and makes a virtual journey into constantly new image and sound collages in which one experiences local, cultural and linguistic differences and similarities. In virtual space, this information is visualized on cubes that rise at different heights to become an abstract urban environment. The work deals with how our cities are continuously changing and increasingly resemble one. This results in more and more non-places/places of lost places in the sense of Marc Augé’s book and essay Non-Places, which could exist all over the world without any true local identity (mostly anonymous transition zones such as motorways, hotel rooms or airports).

<http://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different-vr/>

Credits

Marc Lee in collaboration with the Intelligent Sensor-Actuator-Systems Laboratory (ISAS) and the ZAK | Centre for Cultural and General Studies at the Karlsruhe Institute of Technology (KIT).

Marc Lee’s works, which focus on real-time processed, computer programmed audio visual installations, have been shown in major Museums and new media art exhibitions including: ZKM Karlsruhe, New Museum New York, Transmediale Berlin, Ars Electronica Linz.
<http://marclee.io>





Martina Menegon I Know Myself Áustria | Austria

“I Know Myself” (Eu Me Conheço) é um dos muitos resultados de um longo processo artístico em que a artista obsessivamente escaneou a si mesma em 3D de todas as formas possíveis e acessíveis, transformando-se em vários avatares diferentes. Em “I Know Myself”, o corpo escaneado em 3D da artista está preso em um limbo entre o espaço virtual e o físico. Ela repetidamente bate de encontro às paredes, numa tentativa frustrada de fuga. A força que a arrasta de um lado a outro, para cima e para baixo, aumenta com base na aproximação e no movimento dos visitantes, que geram violência e abuso do corpo virtual ao se aproximar ou se movimentar na frente da instalação.

BIO

Martina Menegon (1988, Itália) é artista de novas mídias, programadora e educadora. Ela cria criativas instalações de multimídia, assim como realidades virtuais que lidam com a alienação do físico e questionam a lacuna entre o real e o virtual, carne e dados.

Ela frequentemente colabora com Klaus Obermaier e Stefano D'Alessio, criando performances interativas e instalações, assim como ensinando ferramentas de multimídia para artes interativas. Ela ensina Artes Interativas na Universidade de Artes de Linz e Espaço Público e Novas Mídias na Universidade de Artes Aplicadas em Viena.

Martina Menegon atualmente mora e trabalha em Viena.

“I Know Myself” is one of the many outcomes of the long artistic process in which the artist obsessively 3D scanned herself in every affordable or possible ways, transforming herself into many different avatars. In “I Know Myself”, the artist’s 3D scanned body is trapped in a limbo between physical and virtual space. She repeatedly hit the walls, in a failed attempt to escape. The force that drags her left and right, up and down increases based on the proximity and movement of the visitors, that cause violence and abuse of the virtual body by approaching or moving in front of the installation.

Martina Menegon (1988, Italy) is a new media artist, programmer and educator. She creates interactive multimedia installations as well as virtual realities that deal with the alienation from physicality and question the gap between real and virtual, flesh and data.

She regularly collaborates with Klaus Obermaier and Stefano D'Alessio, creating interactive performances and installations as well as teaching multimedia tools for interactive arts. She is teaching Interactive Art at the Art University of Linz and Public Space and New Media at the University of Applied Art in Vienna.

Martina Menegon currently lives and works in Vienna.

Mike Pelletier

Performance Capture: Part 2

Holanda | The Netherlands

Em “Performance Capture: Part 2”, sequências de captura de movimento de uso livre são traçadas como personagens padrão 3D não suavizados e com baixo nível de polígonos. Os corpos inflam, desinflam e oscilam entre estados enquanto os movimentos alteram-se e repetem-se em padrões contrabalanceados e as informações transferem-se de um corpo ao outro. Na animação, o que deveria ser usado para registrar, simular e criar realidades virtuais perfeitas, pelo contrário sucumbe para o excepcional, o abstrato e o irreal.

BIO

Mike Pelletier é um artista canadense baseado em Amsterdã, Holanda. Trabalhando com mídias como animação em 3D e instalação cinética, sua obra beira a divisa entre o espaço físico e digital. Através de diferentes meios de produção tecnológica, ela explora as várias formas nas quais o corpo humano é representado na arte e no meio social. Usando tecnologias como a captura de movimento, o escaneamento e rastreamento do corpo, sua obra examina a obsessão da arte clássica com retrato e adiciona uma estética andrógina, pós-humana e muitas vezes proto-humana excepcional. Seu trabalho ainda critica os movimentos e arquétipos que a tecnologia moderna torna essenciais para trazer à luz vários modos de performance e representação na era contemporânea. A obra de Pelletier tem sido mostrada nos Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Holanda, Alemanha, Romênia, Brasil, Espanha e México, entre outros. Suas exposições mais recentes incluem o Artfutura Festival [11 cidades ao redor do mundo, 2015], Ars Electronica [Linz, 2015], Adrenaline [São Paulo, 2015] e Goethe Institut [Londres, 2014].

In “Performance Capture: Part 2”, open source motion capture sequences are mapped onto stock low-polygonal unsmoothed 3D characters. Bodies inflate, deflate and oscillate between states, while movements shift and repeat in offset patterns as information transfers from one body to the next. In the animation, what should be used to record, simulate and create perfect virtual realities instead collapses into the uncanny, the abstract and the unreal.

Mike Pelletier is a Canadian artist based in Amsterdam, Netherlands. Working in mediums such as 3D animation and kinetic installation, his work bridges the divide between digital and physical space. Through differing means of technological production, his work explores the various ways in which the human body is represented in art and the social milieu. Using technologies such as motion capture, body scanning, and body tracking, his work examines classical art's obsession with portraiture and adds to it an androgynous, posthuman, and often uncanny protohuman aesthetic. His work thus critiques modern technology's essentializing archetypes and movements to bring to light various modes of performance and representation in the contemporary era. Pelletier's work has been shown in the US, UK, Canada, Netherlands, Germany, Romania, Brazil, Spain, and Mexico, among others. His most recent exhibitions include the Artfutura Festival [22 cities worldwide, 2015], Ars Electronica [Linz, 2015], Adrenaline [São Paulo, 2015] and the Goethe Institute [London, 2014].





 storystudio

OFFICIAL SELECTION 2017
sundance
Film Festival

Dear Angelica



Oculus Story Studio Dear Angelica Estados Unidos | The United States

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

BIO

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

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

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

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

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

One Life Remains: André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy & Franck Weber Les disciplines du rectangle França | France

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

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

BIO

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

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

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

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

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

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

CURRENT
TIME

38'674

STAY
INSIDE
THE
RECTANGLE

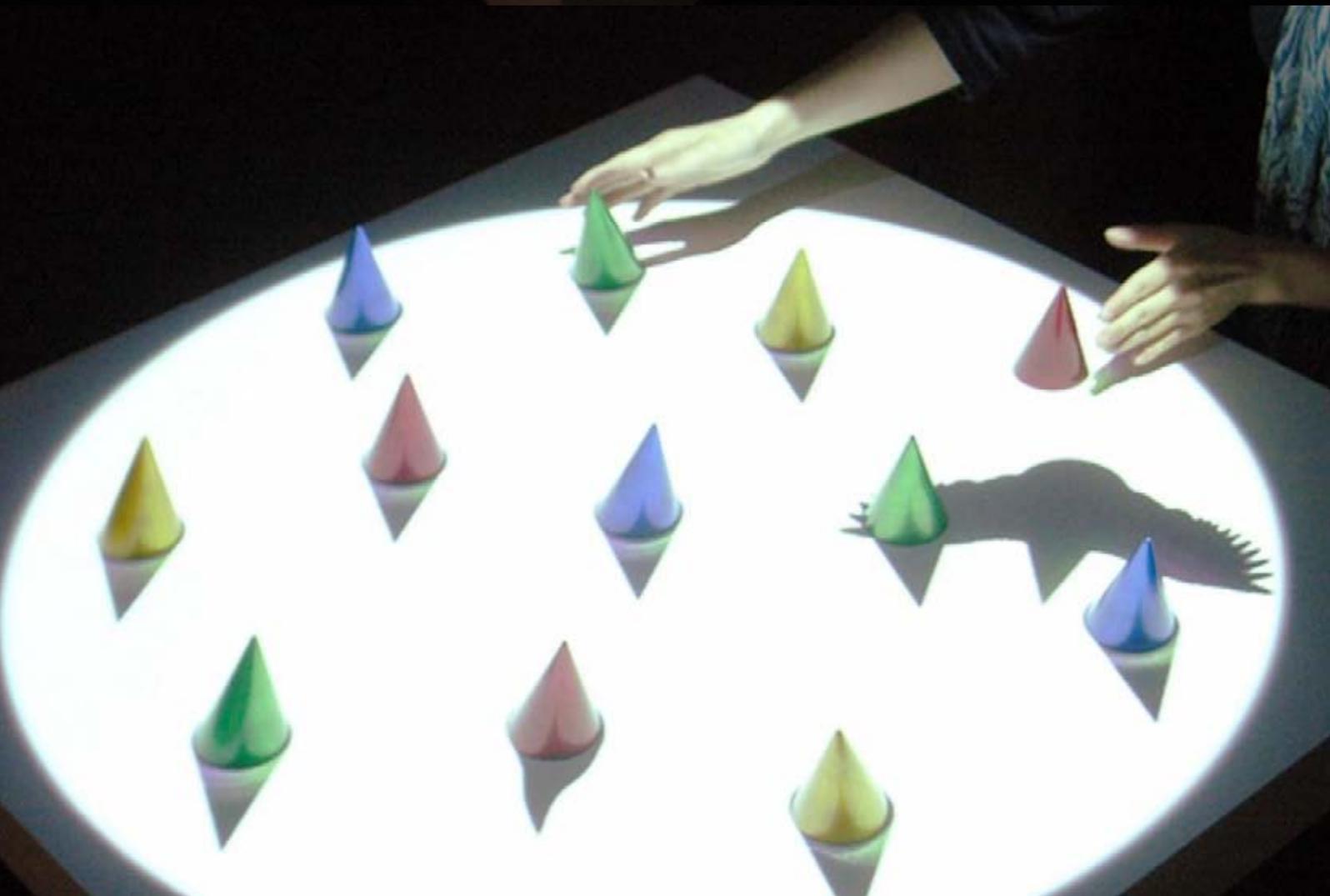
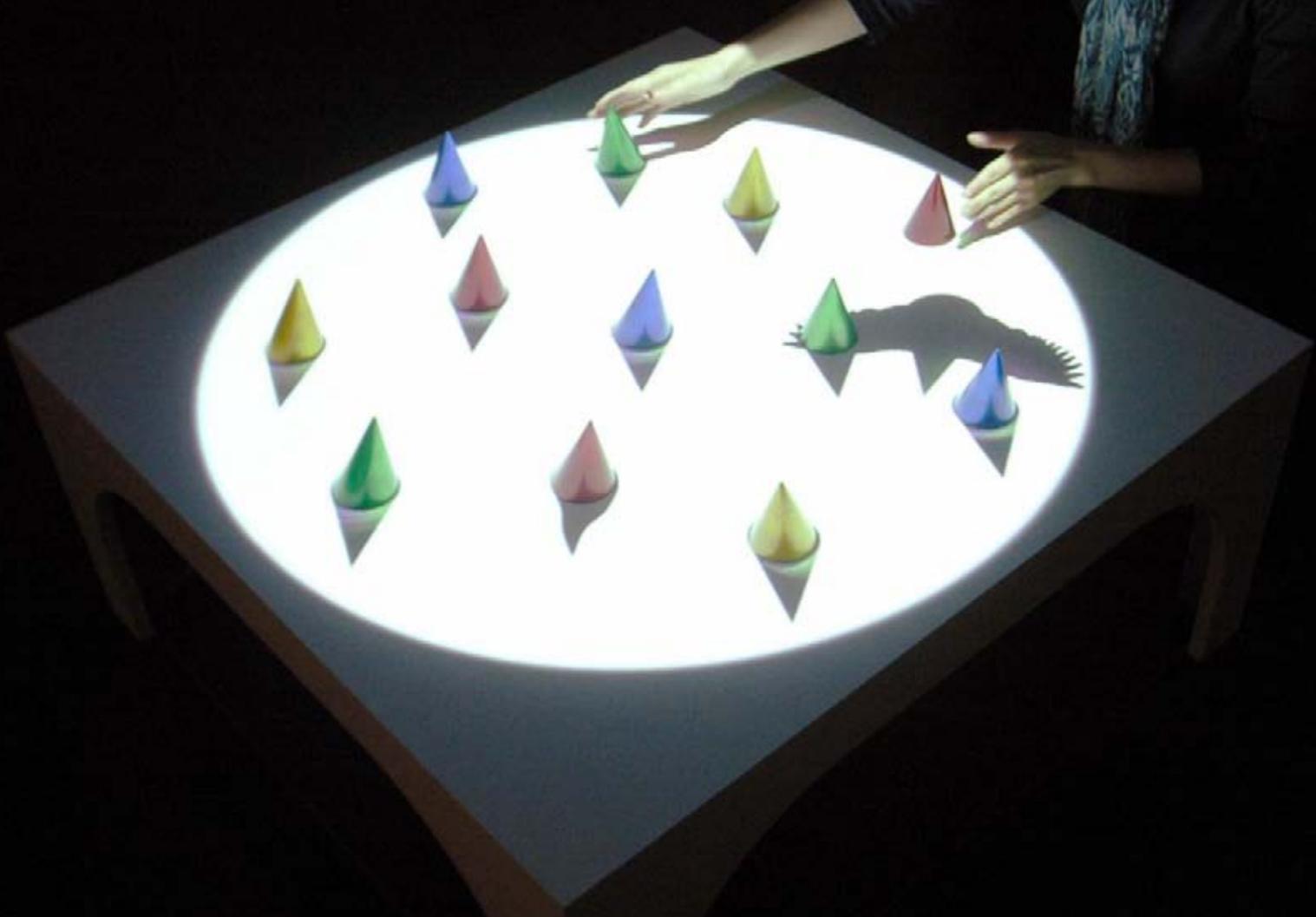
CURRENT
TIME

38'674

STAY
INSIDE
THE
RECTANGLE

3





plaplax – KAGE-table Japão | Japan

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

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

BIO

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

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

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

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

Plastic Studios

Bound

Polônia | Poland

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

BIO

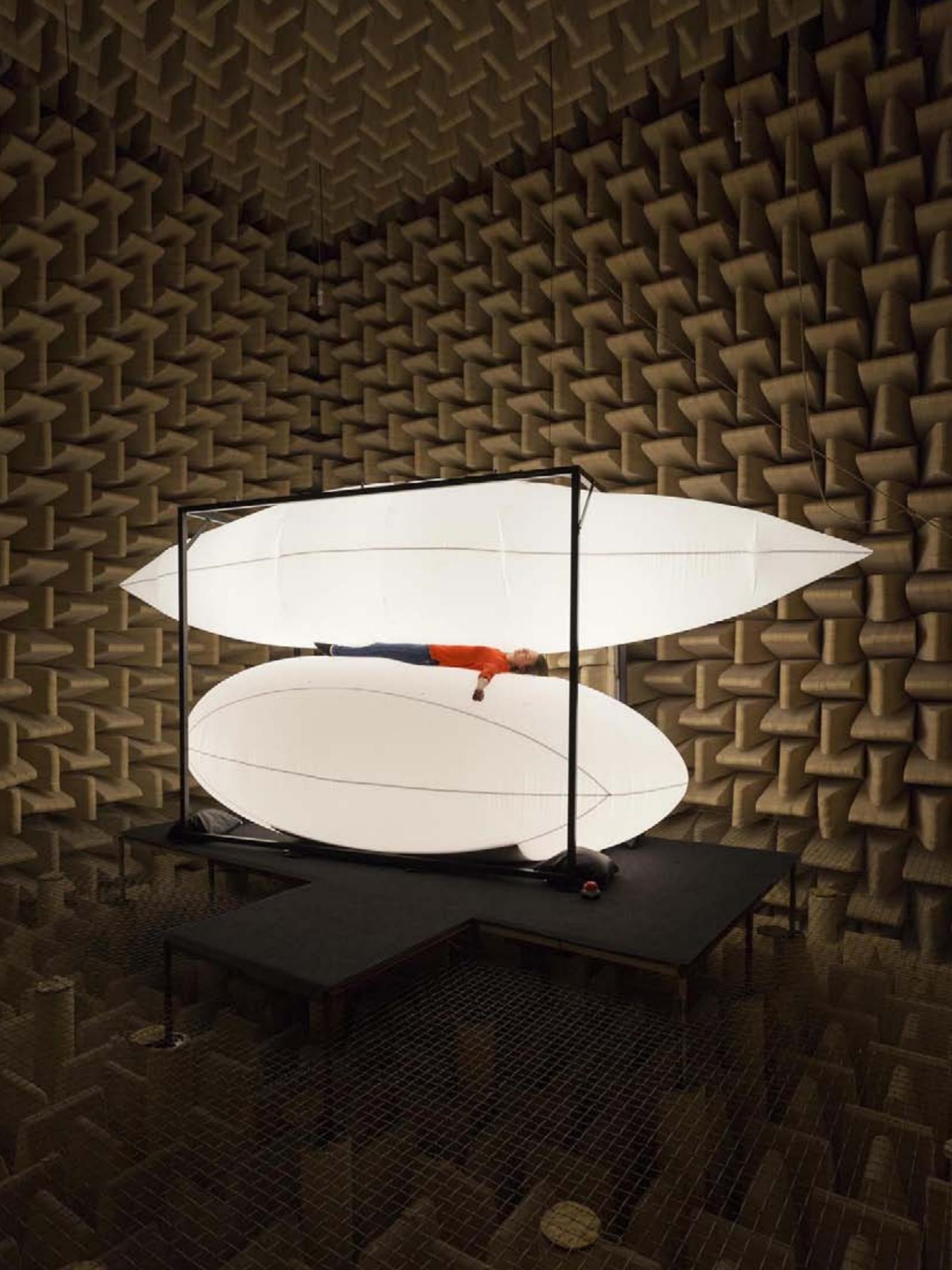
Plastic é um pequeno estúdio na Polônia, com raízes na demoscene. Desde 2008 estamos colaborando com o estúdio da Sony em Santa Mônica, uma equipe responsável pela série God of War e títulos únicos, tais como "Journey", "Flower", "The Unfinished Swan" e "Everybody's Gone to the Rapture". Atualmente estamos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

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

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

BOONND





Teun Vonk – The Physical Mind – Holanda | The Netherlands

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

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

Este projeto é realizado como parte da rede de Sessões de Verão em uma coprodução do Chronus Art Center e V2_Lab para a Unstable Media, com apoio da Creative Industries Fund NL.

BIO

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

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

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

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

This project is realized as part of the Summer Sessions network in a co-production of Chronus Art Center and V2_Lab for the Unstable Media, with support of the Creative Industries Fund NL.

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

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

Thom Kubli

Black Hole Horizon

Alemanha | Germany

Que tipo de relações existe entre o ar oscilante, buracos negros e bolhas de sabão? Qual é o impacto que a gravidade tem na nossa consciência coletiva? Onde o espetáculo e a contemplação se encontram? “Black Hole Horizon” (Horizonte Buraco Negro) é uma meditação em uma máquina espetacular que transforma o som em objetos tridimensionais e mantém o espaço em constante transformação.

O núcleo da instalação é a invenção de um aparelho semelhante a uma buzina de navio. Com o som de cada tom, uma enorme bolha de sabão emerge da buzina. Ela cresce enquanto o tom soa, solta-se da buzina, vaga pelo espaço de exposição e, finalmente, explode em uma posição errática dentro da sala. A instalação completa compreende três buzinas que variam em tamanho e forma de acordo com sua altura e timbre individuais. Os visitantes podem percorrer a sala testemunhando a transformação do som em esculturas efêmeras que duram apenas alguns segundos antes de seus restos materiais serem depositados nas paredes e no chão.

What kind of relations exists between oscillating air, black holes and soap bubbles? What impact does gravity have on our collective consciousness? Where do spectacle and contemplation meet? “Black Hole Horizon” is a meditation on a spectacular machine that transforms sound into three-dimensional objects and keeps the space in steady transformation.

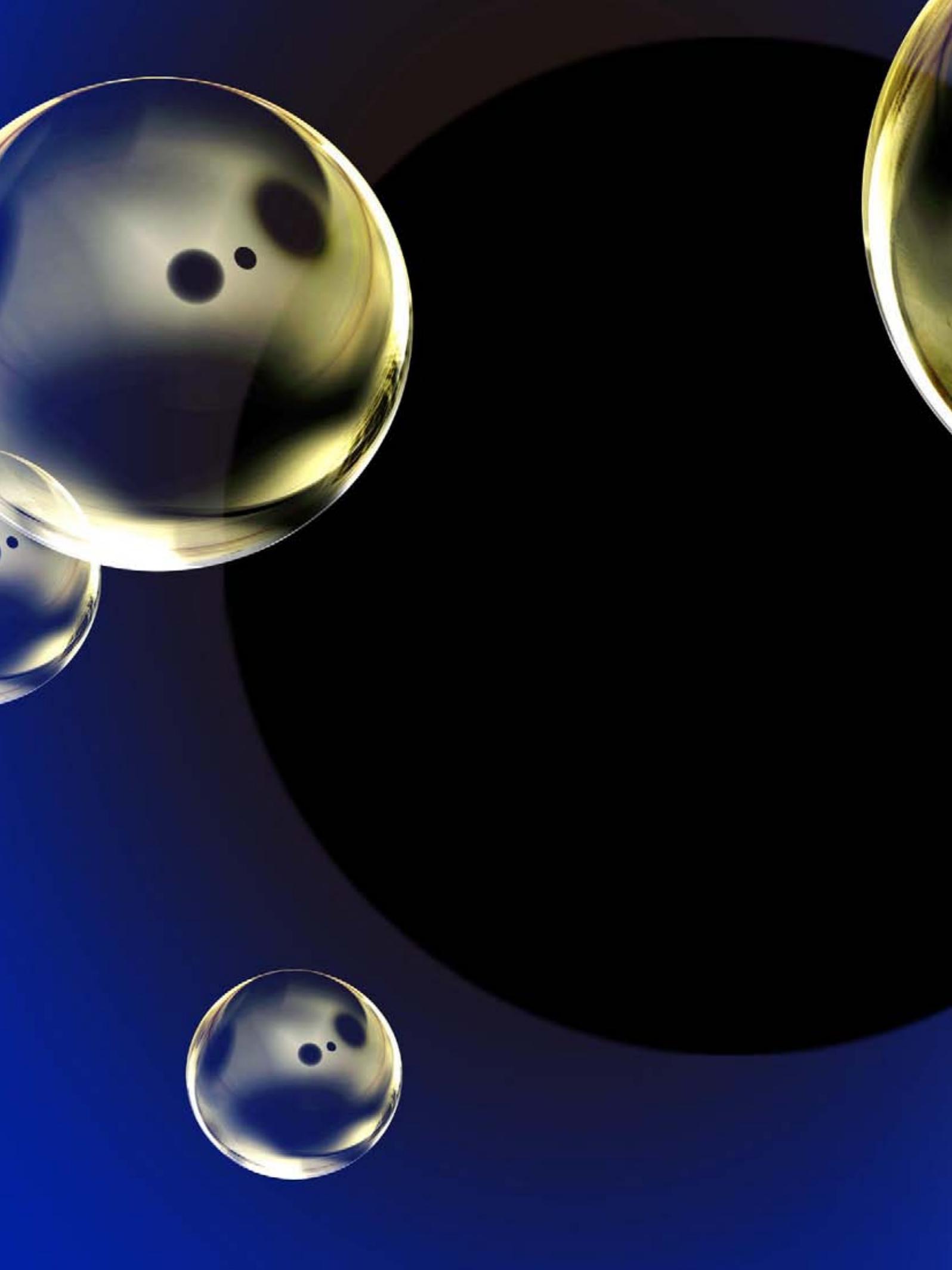
The nucleus of the installation is the invention of an apparatus resembling a ship horn. With the sounding of each tone, a huge soap bubble emerges from the horn. It grows while the tone sounds, peels off the horn, lingers through the exhibition space and finally bursts at an erratic position within the room. The complete installation comprises three horns that vary in size and form according to their individual pitch and timbre. Visitors can walk through the room witnessing the transformation of sound into ephemeral sculptures, which last only for seconds before their material remains are deposited on the walls and floor.

BIO

Thom Kubli trabalha como artista e compositor em Berlim. Suas peças de instalação e performance relacionadas ao som foram exibidas internacionalmente, entre outras, no New Museum of Contemporary Art, em Nova York; no Transmediale, em Berlim; no Laboratorio Arte Alameda, na Cidade do México; no Eyebeam, em Nova York; no EMPAC, em Nova York; no LABoral, na Espanha, e em diversas galerias de arte.

Thom Kubli works as artist and composer in Berlin. His sound-related installation pieces and performances have been shown internationally, amongst others at New Museum of Contemporary Art, New York, Transmediale, Berlin, Laboratorio Arte Alameda, Mexico City, Eyebeam, New York, EMPAC, New York, LABoral, Spain and in numerous art galleries.





The image features a vibrant blue background with several abstract, glowing elements. In the upper left, a large, semi-transparent yellow sphere is partially visible, with a smaller, solid blue sphere and a tiny white dot inside it. Below this, a smaller yellow sphere is positioned. On the right side, a large, curved yellow arc sweeps across the frame. The overall composition is clean and modern, with a focus on geometric shapes and a cool color palette.

Anima+

FILE Anima+ 2017

O FILE Anima+ busca a cada ano apresentar animações inovadoras, seja pelo seu lado estético, por sua forma narrativa ou bem como pela sua tecnicidade. E como destaque desta onda de inovação imagética, trazemos pela primeira vez ao Brasil o artista e filmmaker Faiyaz Jafri.

Nascido e criado em uma zona rural na Holanda, Faiyaz, que tem descendência paquistanesa, explora em seus trabalhos os arquétipos junguianos (o ego, a persona, a sombra, o animus/a anima e o self) no mundo contemporâneo misturado a uma linha de imagens com um alto poder sedutor que beira a obscenidade, que ele intitula de hiperirrealismo “pop”. Somando a isso, ele pesquisa as chamadas neoarquitecturas dos meios de comunicação de massa e da cultura “pop” globalizada.

O artista ressignifica ícones do mundo pop ao se apropriar deles, tornando-os imaculados ao usá-los em contextos no qual seus personagens (em sua maioria, femininos) possuem uma perfeição antinatural, polida, asséptica, fria e sem alma. Porém, a força que essa estética carrega, flutuando entre inocência e violência, transmite uma carga de emoção tamanha que torna os trabalhos de Faiyaz, por vezes, assustadores, românticos e estranhamente humanos.

A obra de Faiyaz é sobre a dualidade: sexo e violência; erotismo e inocência. Por exemplo, a dualidade sobre a inocência e a sedução, opostos que em suas animações são paradoxalmente muito parecidos e

FILE Anima+ seeks each year to present innovative animations, either for its aesthetic side, for its narrative form or for its technicality. And as a highlight of this wave of imagistic innovation, we bring for the first time to Brazil the artist and filmmaker Faiyaz Jafri.

Born and raised in a rural area in the Netherlands, Faiyaz, descendant of Pakistanis, explores in his works the Jungian archetypes (ego, persona, shadow, animus/anima and self) in the contemporary world mixed to a line of images with a high seductive power bordering obscenity, which he labels “pop” hyper-realism. In addition, he investigates the so-called neoarchitectures of the mass communication media and globalized “pop” culture.

The artist re-signifies icons of the pop world by appropriating them, making them immaculate by using them in contexts in which their characters (mostly female) have an unnatural, polite, aseptic, cold and soulless perfection. But the strength that this aesthetic carries, floating between innocence and violence, conveys a load of such emotion that makes Faiyaz’s work sometimes frightening, romantic, and strangely human.

The artist re-signifies icons of the pop world by appropriating them, making them immaculate by using them in contexts in which their characters (mostly female) have an unnatural, polite, aseptic, cold and soulless perfection. But the strength that this aesthetic carries, floating between innocence

and violence, conveys a load of such emotion that makes Faiyaz's work sometimes frightening, romantic, and strangely human.

Faiyaz's work is about duality: sex and violence; eroticism and innocence. For example, duality over innocence and seduction, opposites that, in their animations, are paradoxically very similar and they do not exist in absolute opposition. Nothing is pure innocence or pure evil and the artist's work just mixes these extremes.

FILE Anima+ 2017 also features hundreds of animated short films among independent, experimental, student and large studio productions. Its partnership with the acclaimed Japanese festival Japan Media Arts Festival features two programs with several animations by Japanese artists, and the festival ADAF – Athens Digital Arts Festival with a program by only Eastern European artists. A unique opportunity to see new works.

eles não existem numa oposição absoluta. Nada é pura inocência ou puro mal e a obra do artista justamente mistura esses extremos.

O FILE Anima+ 2017 apresenta, ainda, centenas de animações curta-metragem entre produções independentes, experimentais, de estudantes e grandes estúdios. Sua parceria com o aclamado festival japonês Japan Media Arts Festival apresenta dois programas com diversas animações de artistas japoneses, e o festival ADAF – Athens Digital Arts Festival, com uma programação só de artistas do leste europeu. Uma oportunidade única para conhecer obras inéditas.

Raquel Olivia Fukuda

Curadora do FILE ANIMA+ 2017
FILE ANIMA+ 2017 Curator

OBRAS | Works

Adrián Regnier – L. – México | Mexico

“L.” coloca o espectador em uma queda infinita através de um túnel espacial que se desdobra. Suas paredes são constituídas por milhares de células hexagonais pavimentadas em uma matriz semelhante à do grafeno.

“L.” places the viewer into an infinite fall through an ever-unfolding space tunnel. Its walls are made up of thousands of hexagonal cells, tessellated into a graphene-like matrix.



Adrián Regnier – Y. – México | Mexico

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

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



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

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

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



Amber Xu – Luscious – China

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

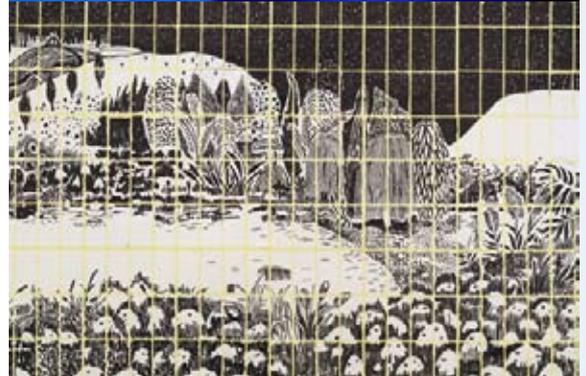
“Luscious” is a 2D motion graphics video looks at human nature, human instinct and the power of imagination. Minimally styled illustrations tell the story of a beautiful woman who achieves satisfaction by having a psychedelic, metaphoric, sensual journey during dinner in 1930s Shanghai.

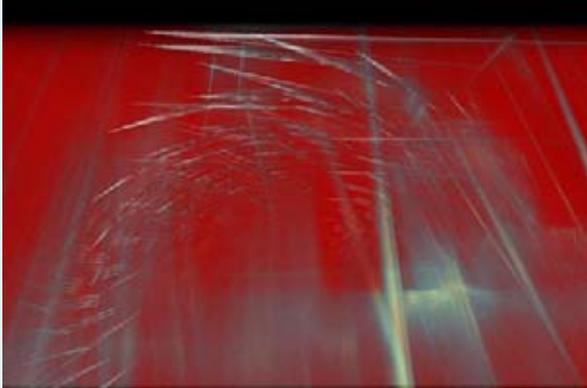


Amit Trainin – Yareach – Israel

O videoclipe “Yareach” (Lua) do cantor israelita, Berry Sakharof, foi feito com adesivos brancos em animação stop motion. O clipe conta a história de um menino, que está incomodado pelo fato de que a lua não está mais no céu; e de um pai muito determinado que faz uma jornada para trazer a lua de volta ao céu.

The video clip “Yareach” (Moon) by the Israeli singer, Berry Sakharof, was made out of white stickers in stop motion animation. The clip tells the story of a young boy who is disturbed by the fact that the moon is no longer in the sky and a very determined father who goes on a journey to bring the moon back to the sky.





**Ana Mouyis – Pussy!
Estados Unidos | The United States**

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

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

Anabela Costa – In Motion – Portugal

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

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

**Andrea Cristini – Obsolescence
Canadá | Canada**

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

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

**Andrew Wilson & Michael Trikosko – Invisible
Estados Unidos | The United States**

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

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

Anna Leterq – Corbillard – França | France

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

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

Anna Leterq – Metronome
França | France

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

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

Anna Vasof
When Times Moves Faster
Áustria | Austria

“When Times Moves Faster” é uma coleção de quatro experimentos de filmes stop-motion em sequência, que seguem um padrão similar. Nesta série de filmes, Anna Vasof busca propriedades de stop motion em ações e objetos cotidianos.

“When Times Moves Faster” is a collection of four non-stop stop-motion film experiments, which follow a similar pattern. In this series of films, Anna Vasof search for stop motion properties in everyday actions and objects.

Anne Beal
Balance and Swing
Estados Unidos | The United States

Uma mulher cresce.

A woman grows.

Ash Thorp
None
Estados Unidos | The United States

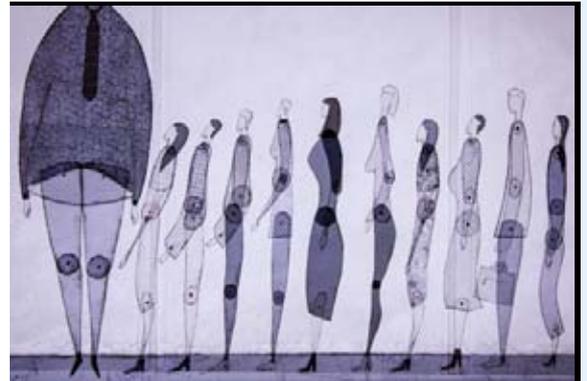
“None” é um curta-metragem que explora o equilíbrio da luz e da escuridão. Ele possui uma narrativa pessoal que brinca com a noção de encontrar-se em meio ao ruído em torno de você.

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

Ava I-Wen Huang – Betsy Blue
Taiwan

O anseio de uma menina pelo amor torna-se uma viagem urbana de sonho no mundo da noite na cidade de Nova Iorque. Inspirado por “Rear Window” de Alfred Hitchcock e “Vollmond” de Pina Bausch. Um vislumbre dos relacionamentos modernos e da vida bizarra de Betsy Blue.

A girl’s longing for love becomes a dreamlike urban journey into the night world of New York City. Inspired by Alfred Hitchcock “Rear Window” and Pina Bausch “Vollmond”. A glimpse of modern relationships and the bizarre life of Betsy Blue.





Ben Ozeri & Corentin Monnier
Grandmas Hero
Dinamarca | Denmark

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

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

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

Você já disse à sua privada o quanto você a ama?

Did you ever tell your toilet how much you love it?

Bo Mathorne – The Backwater Gospel
Dinamarca | Denmark

Enquanto qualquer um puder se lembrar, a vinda do Agente Funerário sempre significou a vinda da morte. Até que um dia a promessa sombria falhe e a tensão aumenta enquanto o povo temente a Deus de Backwater espera que alguém morra.

As long as anyone can remember, the coming of The Undertaker has meant the coming of death. Until one day the grim promise fails and tension builds as the God fearing townsfolk of Backwater wait for someone to die.

Bo Moore – New Bodies
Nova Zelândia | New Zealand

Esta é uma história sobre sobrevivência, família, amor e sobre como às vezes as coisas dão errado. Situado em um Marte colonizado, uma jovem, sua mãe e a estranha namorada não muito humana de sua mãe têm que navegar o que significa ser uma família neste curta-metragem animado de ficção científica 2D.

This is a story about survival, family, love, and how sometimes things go wrong. Set on a colonized Mars, a young girl, her mother and her mother's strange not-quite-human girlfriend have to navigate what it means to be a family in this short 2D animated science fiction film.

Burcu & Geoffrey
Casse-Croûte
França | France

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

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

Burcu & Geoffrey – Nurapaten – França | France

Impulsionado por sua curiosidade, Nurapaten vai atrás dos pontos de luz...

Driven by his curiosity, Nurapaten goes after the gleams...



Chen Winner – Innerviews – Israel

A trilha sonora de “Innerviews” é composta por fragmentos de entrevistas feitas com Allen Ginsberg, Charles Bukowski, Nina Simone, Leonard Cohen e David Lynch. Suas palavras são editadas e animadas usando uma técnica digital inspirada na serigrafia. O filme reflete a tensão sempre presente entre as camadas visíveis da imagem e as camadas invisíveis da percepção humana.

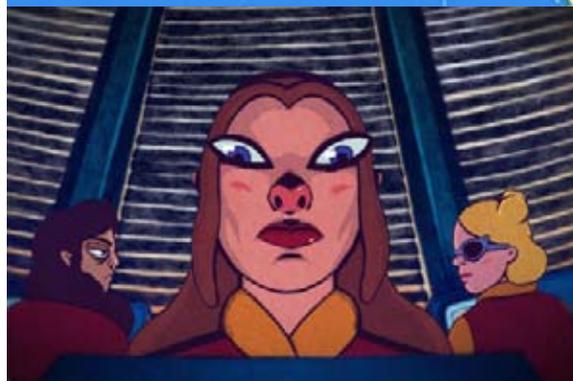
The soundtrack for “Innerviews” is comprised out of fragments of interviews made with Allen Ginsberg, Charles Bukowski, Nina Simone, Leonard Cohen and David Lynch. Their words are edited together and Animated using a digital technique inspired by screen-printing. The film reflects the ever-present tension between the visible layers of the image and the invisible layers of human perception.



Christian Larrave – Gap Yr Boiz Estados Unidos | The United States

Um grupo de garotas muito unidas refugiam-se em um bosque do lado de fora de seu colégio de ensino médio. Lá, elas se vingam dos meninos que partiram seus corações naquele ano entre a formatura e a faculdade.

A group of close-knit girls retreat to the woods outside their high school. There, they exact revenge upon the boys who broke their heart in that year between graduation and college.



Christin Bolewski – Shizen?Natural Alemanha | Germany

“Shizen” é a palavra japonesa para a natureza e o vídeo reflete nossa relação com a natureza ao transpor o Makimono – o tradicional pergaminho horizontal japonês – de forma contemporânea. Ao longo do ano, os motivos sazonais são alterados – por conseguinte, o progresso da primavera, verão, outono e inverno, bem como a destruição do nosso meio ambiente.

“Shizen” is the Japanese word for nature and the video reflects our relationship to nature by transposing the Makimono – the traditional Japanese horizontal hand scroll – into a contemporary manner. Throughout the year seasonal motifs are changed – accordingly spring, summer, autumn and winter progress as well as the destruction of our environment.



clara apaRicio yoldi – Don Quijote Reino Unido | The United Kingdom

Filme de estrada pós-digital. O poema visual das paisagens castelhanas, onde os moinhos e o touro, elementos típicos das estradas espanholas, são transformados e distorcidos na mente de um Dom Quixote contemporâneo.

Postdigital Road movie. Visual poem of Castilian landscapes where the mills and the bull, typical elements of the Spanish roads, are transformed and distorted in the mind of a contemporary Don Quixote.



clara apARicio goldi – Efficient Story Reino Unido | The United Kingdom

“Efficient Story” reflete sobre o poder da perspectiva prevalecente e o que isso significa em relação ao visualizador. O olhar controla tudo. No mundo da arte, assim como em outras áreas, essa perspectiva é principalmente masculina. A maioria das representações de mulheres que encontramos em museus e galerias é feita por homens. Isso muda com os olhares das mulheres que questionam essa posição de “Todo-Poderoso”. Seguindo a teoria de gênero e estudos feministas, é responsabilidade da História da Arte rever o sistema de representação.

“Efficient Story” reflects on the power of the prevailing perspective and what this means in relation to the viewer. The gaze controls everything. In the art world, as in other fields, that perspective it is primarily masculine. Most representations of women that we find in museums and galleries are made by men. This changes with the gazes of women that question this “Almighty” position. Following the theory of gender and feminist studies, it is the responsibility of the History of Art to review the system of representation.

clara apARicio goldi – Iconosfera Reino Unido | The United Kingdom

Este vídeo reflete sobre a importância das imagens na construção da imaginação coletiva, tanto o que é mostrado quanto o que está escondido. Da iconografia cristã à saturação de imagens da iconosfera atual e manipulação de mídia.

This video reflects on the importance of images in the construction of the collective imagination, both what is shown and what is hidden. From the Christian iconography to the saturation of images of the current iconosphere and media manipulation.

Clemens Wirth – Kinsetsu – Áustria | Austria

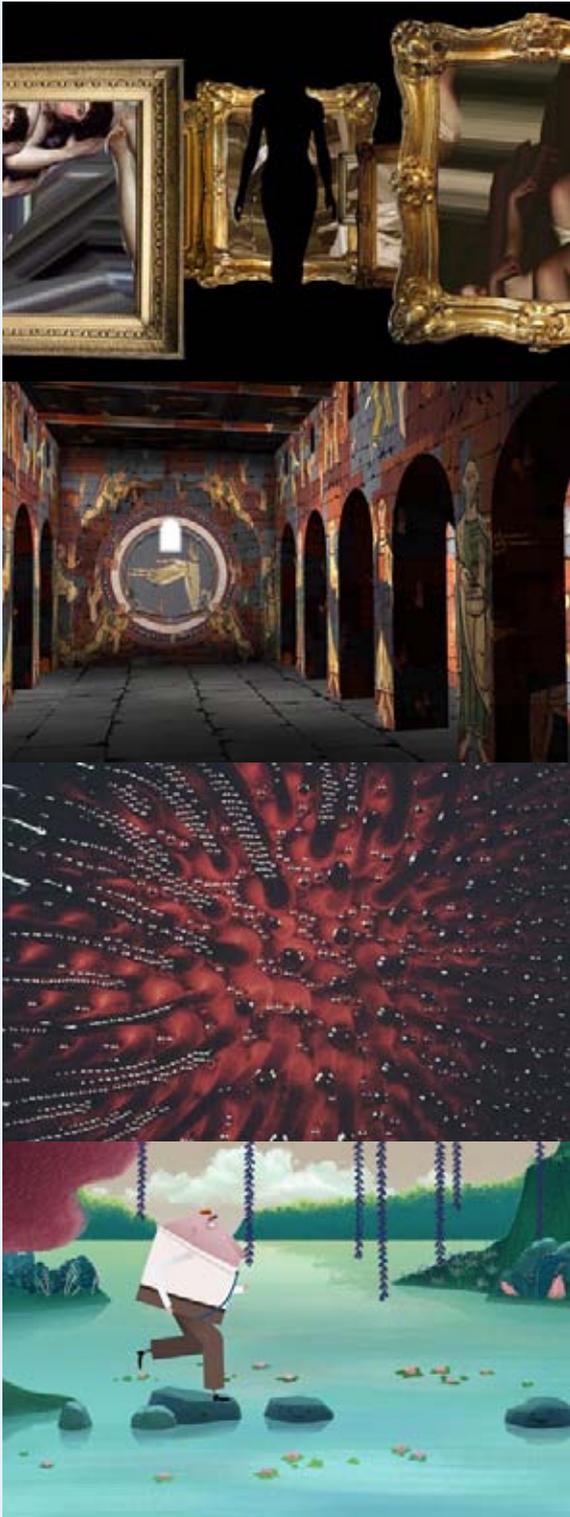
Em 2004, descobriram um novo planeta, desde então conhecido como planeta 9. Esta é uma tentativa de visualizar texturas, superfícies e organismos deste chamado planeta 9, de uma maneira macro muito abstrata, configurado para uma pontuação de som original pulsante tentando abduzir o espectador em uma experiência audiovisual fora deste mundo.

In 2004 they discovered a new planet, since then known as planet 9. This is an attempt to visualize textures, surfaces and organisms of this so called planet 9, in a very abstract macro way, set to an pulsating original sound score trying to abduct the viewer into an out of this world audio-visual experience.

Cornelius Joksch – Adultland – Alemanha | Germany

“Adultland” é uma reflexão bastante pessoal e peculiar sobre a idade adulta e a busca do significado e da excitação. Trata-se de lutas épicas, do desapontamento que às vezes vem depois, e sobre como geralmente nos levantamos e tentamos novamente de qualquer maneira.

“Adultland” is a rather personal, quirky reflection on adulthood and the search for both meaning and excitement. It is about epic struggles, the disappointment that sometimes comes after, and about how we usually stand up and try again anyway.



Daisy Jacobs
The Bigger Picture
Reino Unido | The United Kingdom

Dois filhos; uma mãe idosa; sem fim à vista. "The Bigger Picture" usa personagens animados gigantes em cenários de tamanho natural para contar esta história de humor negro que é cuidar de um pai que está envelhecendo.

Two sons; One elderly mother; No end in sight. "The Bigger Picture" uses giant animated characters in life-size sets to tell the stark and darkly humorous tale of caring for an ageing parent.



Damien Deschamps, Vincent Gallut & Lucie Prigent
70's Venice Beach
França | France

Durante a década de 1970, uma adolescente vagueia pela Venice Beach, em Los Angeles, enfrentando uma crise interior.

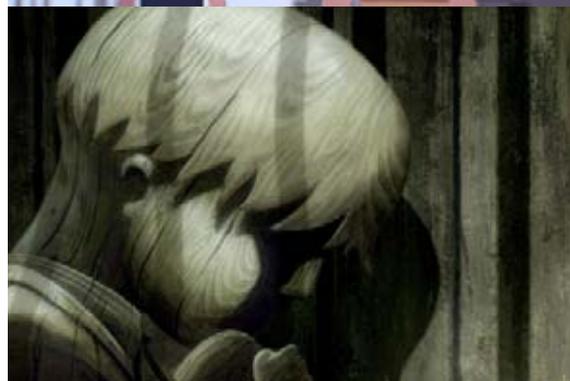
During the 1970s, a teenager wanders through Venice Beach, in Los Angeles, facing an interior crisis.



Daniel Sousa
Feral
Portugal

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

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



Daniel Sousa
The Windmill
Portugal

Um curta-metragem baseado em uma memória de infância.

A short film based on a childhood memory.



Daniella Shuhman
Advice to the Young Artist
Israel

Uma coleção de conselhos animados para artistas jovens, oferecidos por diferentes artistas e escritores de todo o mundo.

A collection of animated advices for young artists, given by different artists and writers from around the world.





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

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

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

Dianne Bellino – The Itching
Estados Unidos | The United States

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

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

Dina Velikovskaya
My Strange Grandfather
Rússia | Russia

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

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

Dropbear (aka Jonathan Chong) – Magnetic
Austrália | Australia

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

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

Eran Hilleli – Panda Bear
Israel

Esta é a história de uma jovem mulher em uma caminhada ao longo de uma piscina litorânea. Seu encontro com uma anêmona do mar desencadeia uma reação fantasmagórica. Ela conhece um homem que parece estar em uma situação semelhante e juntos eles começam uma espécie de família.

This is the story of a young woman out for a hike along a coastal tide pool. Her encounter with a sea anemone triggers a phantasmagorical reaction. She meets a man who seems to be in a similar predicament, and together they start a family of sorts.

Eran Hilleli
Inside Out
Israel

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

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



Ethem Onur Bilgiç
Weeping Willow
Turquia | Turkey

Havia um homem; que lutou durante toda a vida. Ele passou de um ataque para outro, marchou em seu cavalo. Ele era um soldado valente, lutou com orgulho. Mas talvez fosse hora de assistir aos soldados que seguiam o pôr-do-sol sob a sombra de Weeping Willow.

There was a man; who fought through his entire life. He rode from one attack to another, marched on his horse. He was a brave soldier, fought with his pride. But maybe, it was time to watch the soldiers going along the setting sun under the shade of Weeping Willow.



Faiyaz Jafri
Cyclone forever
Holanda | Netherlands

Alguns dos personagens arquetípicos de Coney Island viajam eternamente na montanha-russa Cyclone, suportando a passagem do tempo.

Some of Coney Island's archetypical characters travel endlessly on the Cyclone roller coaster enduring time and tide.



Faiyaz Jafri
Disconnector
Holanda | Netherlands

Amantes entediados quebram um disco simulador enquanto experimentam o prazer verdadeiro.

Bored lovers crash a disco simulator while experiencing true pleasure.



Faiyaz Jafri
Hello Bambi
Holanda | Netherlands

O ultimo sonho da Branca de Neve a caminho do pronto-socorro.
Snow White's final dream on her way to the emergency room.





Faiyaz Jafri
Natural Plastic
Holanda | Netherlands

Uma metáfora para o equilíbrio delicado entre o homem e a natureza.

A metaphor for the delicate balance between man and nature.



Faiyaz Jafri
Planet Utero
Holanda | Netherlands

Em uma galáxia distante, a fuga de uma jovem garota de um planeta suburbano distópico tem consequências imprevistas.

In a far off galaxy, a young girl's escape from a dystopian suburban planet has unforeseen consequences.



Faiyaz Jafri
POPone
Holanda | Netherlands

Uma justaposição de neoarquétipos randômicos.

A juxtaposition of random neo-archetypes.

Faiyaz Jafri
Sway
Holanda | Netherlands

“Sway” é um filme não narrativo gerado por computador que celebra pelos corporais e deuses do rock.

“Sway” is a non-narrative computer generated film that celebrates body hair and rock gods.



Faiyaz Jafri
This Ain't Disneyland
Holanda | Netherlands

Um relato pessoal surreal dos ataques de 11 de setembro em Nova York, juxtapondo a destruição das Torres Gêmeas e dos neoarquétipos da Disney.

A surreal personal account of the New York September 11 attacks, by juxtaposing the destruction of the Twin Towers and Disney neo-archetypes.



Gerhard Human
Last Train Home
África do Sul | South Africa

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

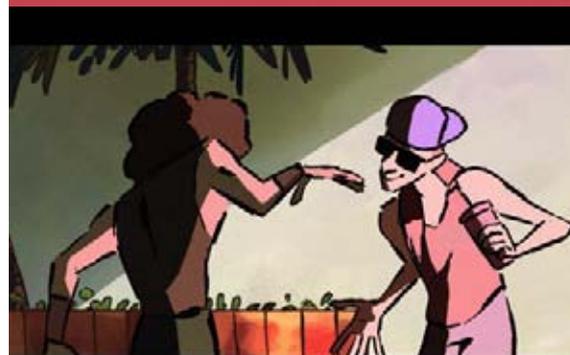
An abstract look-back on a character's life, growing up as a troubled boy and finally meeting his tragic fate. The film plays out to music by Raffertie.



Gervais Merryweather – Mall 84
Grã-Bretanha | Great Britain

Esta é uma carta de amor aos anos 1980.

This is a love letter to the 1980's.



Giant Animation – Geist
Irlanda | Ireland

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

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



Grace Mi – TPJ
Estados Unidos | The United States

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

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

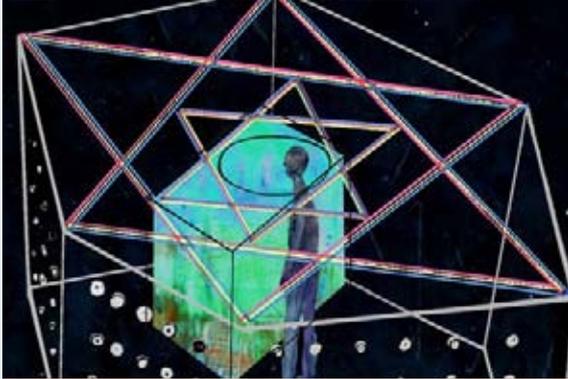


Guilherme Marcondes
The Unlikely Hero
Brasil | Brazil

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

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





Gunner – Mesh **Estados Unidos | The United States**

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

Haoge Liu – Fish Tank – China

Esta é uma concatenação de duas histórias. A primeira história é sobre a submersão de um planeta governado e a outra revela a evolução e a circulação da consciência humana. Cada capítulo está conectado em série por caminhadas inconscientes de pássaros, ursos e seres humanos.

It is a concatenation of two stories. The first story is about the submergence of a governed planet, and the other one reveals the evolution and circulation of human consciousness. Every chapter is connected in series by unconsciously walks of birds, bears and human beings.

Helmut Breineder **Porter des Choses** **Alemanha | Germany**

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

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

Helmut Breineder – Pheromone **Alemanha | Germany**

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

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

Henning M. Lederer **Sisyphus Machines** **Alemanha | Germany**

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

Hermes Mangialardo – Multiverso – Itália | Italy

Um astronauta acorda perdido num universo, onde haverá um ataque de meteoritos não exatamente feitos de pedra.

An astronaut wakes up lost in a universe, where it is going to get a swarm of meteorites, but not exactly made of rock.

Hyunmin Lee – Diversion Coreia do Sul | South Korea

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

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

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

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

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

Hugo Ramirez – The Chase in the Ghost Train França | France

"Insanidade de animação em tinta preta"

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

"Black ink animation insanity"

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

Ibrido Studio – Water Hunters – Itália | Italy

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

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





Ivan Dixon
Adult Swim. Player Hater
Austrália | Australia

Não seja um odiador do jogador.

Don't be a player hater.

Jake Fried
Mind Frame
Estados Unidos | The United States

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

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

Joost Jordens, Bob Los, Mike von Rotz,
Wilbert van Veldhuizen, Bram Meulman &
Rosalia Black – HOUT
Holanda | The Netherlands

“Hout” (Madeira) conta a história de um artesão de madeira aposentado que vive seus últimos dias em uma floresta coberta de neve, realizando sua paixão: construindo animais de madeira.

“Hout” (Wood) tells the story of a retired woodcrafter living his remaining days in a snow coated forest, fulfilling his passion: constructing wooden animals.

Jules Boulain-Adenis
Sanctuaire
França | France

Uma breve história sobre encontrar um abrigo.

A short story about finding a shelter.

Julien Regnard
Somewhere Down the Line
Irlanda | Ireland

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

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

Juliette Viger – Untamed – França | France

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

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

Julius Horsthuis – Fractalicious (serie) Holanda | The Netherlands

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

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

Karni & Saul – Perfect World Reino Unido | The United Kingdom

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

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

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

Como o ingênuo príncipe recém-esculpido e seus coatores suportarão o insaciável desejo do público por entretenimento?

How will the naive freshly carved prince and his co-actors withstand their audience's insatiable appetite for entertainment?





Kazuhiro Goshima – Phenakistoscope 2016 Japão | Japan

Este filme é feito com técnica clássica usada desde antes do início dos filmes. Todos os anos, Kazuhiro tenta esta técnica tradicional com seus alunos na primeira aula de fazer filmes: os alunos desenham e pintam no papel, cortam os discos de arte do papel e giram-nos na frente do espelho.

This movie is made with classical technique before the dawn of the movie. Every year Kazuhiro try this traditional technique with his students at the first lesson of making movies: The students draw and paint to paper, cut out the artwork disks from the paper and rotate them in front of the mirror.

Kilogramme Studio A Monkey Who Likes Jam on Toast and Karate Reino Unido | The United Kingdom

O “Share a Story” no CITV vê crianças enviando suas próprias histórias para serem animadas por vários estúdios em todo o Reino Unido.

“Share a Story”, on CITV, sees children sending in their own stories to be animated by various studios across the UK.

Lærke Kromann – Roommate Wanted Dead or Alive Dinamarca | Denmark

Quando um estudante de medicina em dificuldades, Adam, coloca um anúncio on-line que diz “precisa-se de colega de quarto; vivo ou morto” em uma tentativa desesperada de economizar dinheiro, ele ganhou muito mais do que ele esperava quando o post foi compreendido um pouco literalmente demais pelo único candidato, Zack...

When a struggling medical student, Adam, places an advert online for a “Roommate Wanted; Dead or Alive” in a desperate attempt to save money, he gets way more than he bargained for when the post is taken a little too literally by the only applicant, Zack...

Little Oil – Circus – China

Esta história é sobre seres humanos e animais vivendo na mesma cidade.

This story is about human beings and animals living in the same city.

Liu Sha – It Is My Fault – China

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

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



Loïc Magar & Roman Veiga – Voyager
França | France

Em 1977, a sonda espacial “Voyager” foi enviada ao espaço pela NASA. Centenas de anos depois, ela finalmente retorna à Terra. O mundo mudou e a tecnologia assumiu a humanidade.

In 1977, the space probe “Voyager” has been sent to space by the NASA. Hundreds of years later, it finally returns to earth. The world had changed and technology has taken over mankind.

Lori Malépart-Traversy
Extra Champignons
Canadá | Canada

Situando-se entre um documentário animado e um vídeo musical, este filme apresenta cogumelos dançando e transformando-se ao som de guitarras.

Halfway between animated documentary and music video, this film presents mushrooms dancing and transforming to the sound of guitars.

Lori Malépart-Traversy – Le Clitoris
Canadá | Canada

As mulheres têm sorte; elas têm o único órgão no corpo humano dedicado exclusivamente para o prazer: o clitóris! Neste documentário animado, humorístico e instrutivo, descubra sua anatomia não reconhecida e sua história desconhecida.

Women are lucky; they get to have the only organ in the human body dedicated exclusively for pleasure: the clitoris! In this humorous and instructive animated documentary, discover its unrecognized anatomy and its unknown her story.

Lori Malépart-Traversy – Nocturia
Canadá | Canada

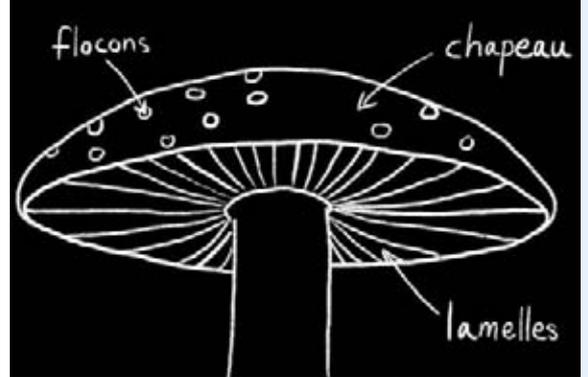
Uma animação recortada que ilustra o ato de urinar à noite, também chamado de noctúria ou nictúria.

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

Lucas Durkheim – Grounded
França | France

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

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





Lunohod – Issa – Letônia | Latvia

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

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



Lunohod – Wings and Oars Letônia | Latvia

Um ex-piloto olha para trás em sua vida – A Terra, o Céu, a Mulher – tudo o que ocorreu na jornada, de uma faixa de ar até uma casa de barco abandonada.

A former pilot looks back over his life – The Earth, the Sky, the Woman – everything that took place on the journey from an air strip to an abandoned boat house.



Mads Weidner – Parrot Away Dinamarca | Denmark

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

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



ManvsMachine Studio – Versus Reino Unido | The United Kingdom

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

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



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

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

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

Markus Magnusson – KickFlip Grampa Suécia | Sweden

Design, Animação & Design de Som por Markus Magnusson
Crédito da música: Offenbach – Famous Overtures no.3 – I. Orfeu no submundo (domínio público)

Design, Animation & Sound Design by Markus Magnusson
Song credit: Offenbach – Famous Overtures No.3 – I. Orpheus in the underworld (Public Domain)

Markus Magnusson – Floppy Disk Suécia | Sweden

Design, Animação & Design de Som por Markus Magnusson
Crédito da música: Theme for Harold (var. 3) Kevin MacLeod (incompetech.com)
Licenciado sob Creative Commons: Licença de Atribuição 3.0
creativecommons.org/licenses/by/3.0/

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

Martina Scarpelli – Cosmoetico Italia | Italy

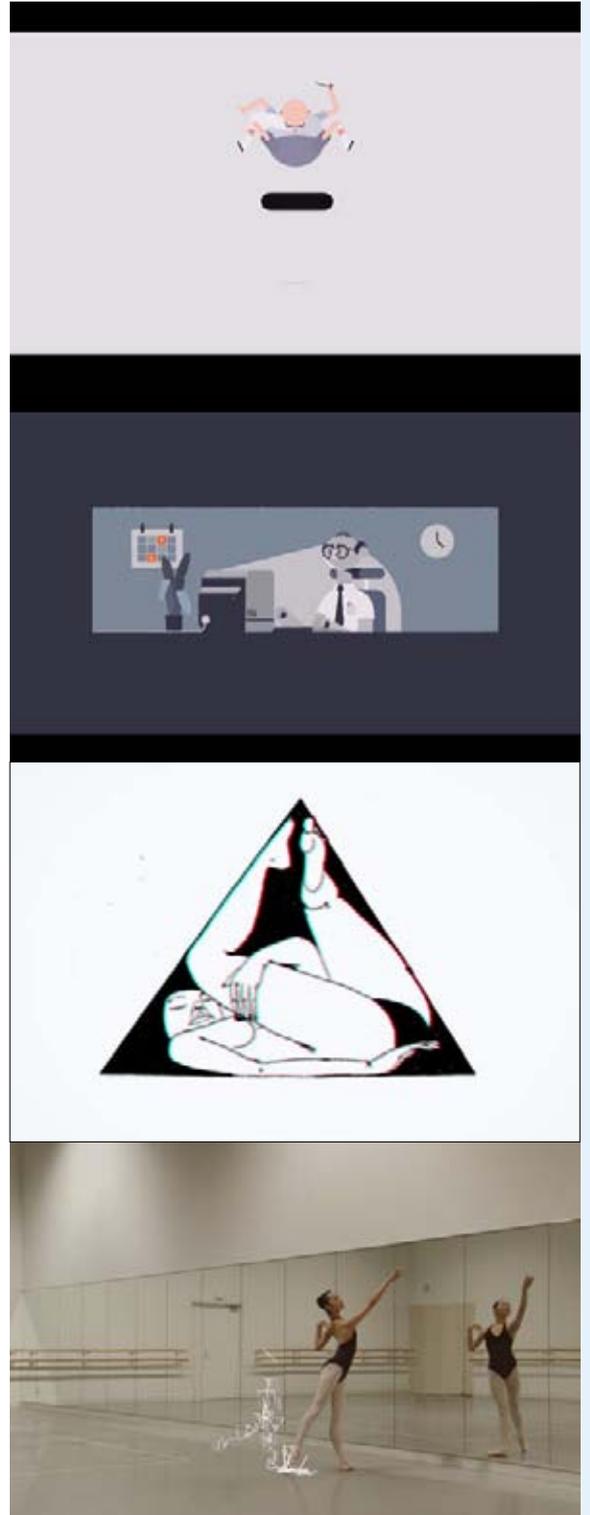
Como era antes do nascimento do universo? A realidade existe apenas porque somos capazes de percebê-la? Uma garota imagina que pode esvaziar o mundo para chegar à primeira parte do cosmos. E então ela se encontra sozinha, com a menor parte do universo – apenas um ponto. Diante dessa última parte do mundo,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

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

Masahiko Sato & EUPHRATES Ballet Rotoscope Japão | Japan

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

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





Mathieu Rouland – Merge's The Exit França | France

Videoclipe para a banda de pop rock francesa “Merge”. A ideia era criar uma animação dinâmica que pudesse ser projetada nos membros atuais da banda. O vídeo também foi projetado para viver por conta própria, sincronizando-o com a batida da música e animando elementos detalhados e atmosféricos.

Music video for the French pop rock band “Merge”. The idea was to create a dynamic animation that could be projected on the performing members of the band. The video was also designed to live on its own, by synchronising it to the beat of the music and animating detailed and atmospheric elements.

Matthias Hoegg – The Power of Privacy Reino Unido | The United Kingdom

A privacidade ainda pode existir em um mundo onde estamos continuamente conectados à internet? A série documental do The Guardian “The Power of Privacy” explora o potencial, bem como os limites da privacidade hoje. Aqui são apresentadas três das animações que estabelecem o contexto histórico e temas-chave para cada episódio da série.

Can privacy really still exist in a world where we are continuously connected to the internet? The Guardian's documentary series “The Power of Privacy” explores the potential as well as the limits of privacy today. Shown here are three of the animations that establish the historical context and key themes for each episode of the series.

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

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

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

Miao Jing & Liu Chang – Hills Beyond a River Estados Unidos/China | The United States/China

“Hills Beyond a River” é uma viagem psicodélica ao desconhecido, misturando o natural com o digital em uma jornada de quase dez minutos através do reino digital.

“Hills Beyond a River” is a psychedelic trip into the unknown, mashing the natural with the digital in an almost ten minute journey through the virtual realm.

Michael Marczewski – Bad Vibes **Reino Unido | The United Kingdom**

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

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

Michael Marczewski – Vicious Cycle **Reino Unido | The United Kingdom**

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

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

Mike Winkelmann – Zero-Day **Estados Unidos | The United States**

Após o sucesso de “STUXNET”, um vírus criado pelos Estados Unidos para destruir instalações iranianas de enriquecimento de urânio, o governo dos EUA não podia mais negar que estava desenvolvendo armas cibernéticas destinadas a causar danos físicos.

After the success of “STUXNET”, a virus written by the The United States to destroy Iranian uranium enrichment facilities, the U.S. government could no longer deny it was developing cyber weapons meant to do physical damage.

Monica Manalo – For the Lost **Estados Unidos | The United States**

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

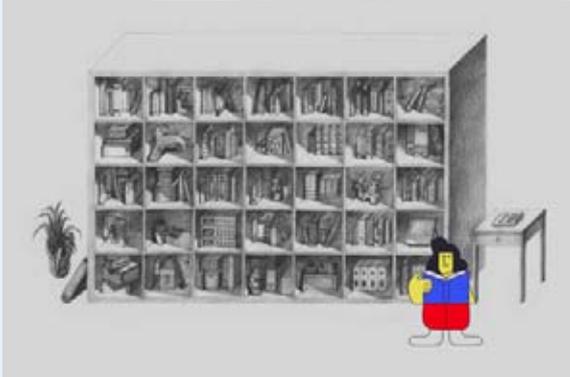
In a time of crisis, a girl finds hope and guidance from an unexpected source.

Moritz Reichartz – Space Diaspora **Alemanha | Germany**

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

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





Nicola Gastaldi – GastaLoops – Itália | Italy

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

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

Nicolas Fong – Those Visions Have No End Bélgica | Belgium

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

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

Nicolas Ménard – Wednesday with Goddard França | France

Uma busca pessoal pela iluminação espiritual leva ao romance e ao desespero.

A personal quest for spiritual enlightenment leads to romance and despair.

Owl House Studio – Routine Reino Unido | The United Kingdom

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

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

Pasquale D’Amico – My Child is Dreaming Itália | Italy

Quando minha filha nasceu, comprei meu primeiro diário; no começo, estava apenas tomando notas de seu progresso, reações e gostos; então comecei a escrever sobre meus sonhos também. Depois de dois anos, coloquei todos os trechos mais bonitos para criar um vídeo. De tal dualidade, nasceu um projeto chamado “My child is dreaming”.

When my daughter was born I bought my first diary; in the beginning I was just taking notes of her progress, reactions and likes; then I began writing about my dreams as well. After two years, I’ve collected all the most beautiful bits to create a video. From such duality, a project called “My child is dreaming” was born.

Pedro Ivo Carvalho – Vagabond
Brasil | Brazil

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

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



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

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

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



Ramiro AMK Fernandez
Cubic Circles
Argentina

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

"Cubic Circles" is about some structures trying to survive in the data chaos.

This audiovisual journey witnesses the human gestures fighting against the technical formulas, giving huge steps on digitize everything about the mankind.



Raquel Piantino – Duplo
Brasil | Brazil

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

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



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

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

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





Rune Spaans – Red Rainbow Noruega | Norway

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

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

Sandrine Deumier – ExterPark – França | France

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

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

Sandrine Deumier – Soft Butterfly França | France

Um personagem andrógino acorda em um espaço neutro e translúcido. Formado por um material moldável e reconfigurável, este espaço extremamente tátil é um lugar onde qualquer coisa é possível. O personagem se adapta a seus estados emocionais e elementos de seu entorno. No entanto, essa capacidade de retornar do infinito para sua realidade reconfigurável acabará por apresentar seus limites.

An androgynous character wakes up in a space which is neutral and translucent. Formed by a moldable and reconfigurable material, this extremely tactile space is a place where anything is possible. The character adapts to her emotional states and elements of her surroundings. However, this ability to return from infinity to her reconfigurable reality will eventually present its limits.

Shawn Wang – Planet Unknown – China

No final do século 21, a humanidade enfrentava o esgotamento dos recursos globais. Andarilhos espaciais foram enviados para encontrar potenciais planetas habitáveis.

At the end of 21st century, mankind were facing global resource depletion. Space Rovers were sent out to find potential inhabitable planets.

Shirin Abedinirad – Babel Tower Irã | Iran

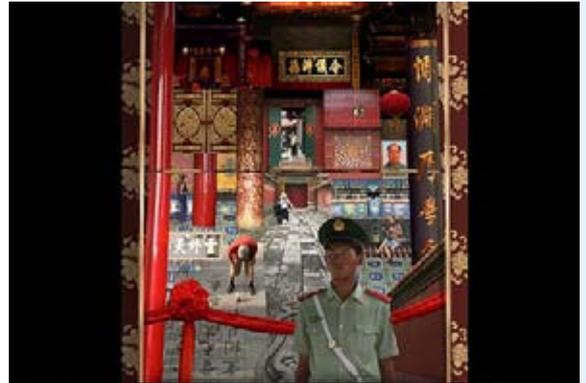
“Babel Tower” é uma instalação interativa que recontextualiza a arquitetura espiritual da Torre Babel com materiais modernos, criando uma união entre a história antiga e o nosso mundo presente; ela combina o passado e o presente, e oferece uma união para o futuro. Nesta instalação, o ser humano dialoga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

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

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

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

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



Simon Scheiber – The Lighthouse – Áustria | Austria

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

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



Simone Giampaolo – No More Stuff Reino Unido | The United Kingdom

Como dar continuidade ao nosso curta festivo “More Stuff”? Nós fazemos um curta que lhe dá continuidade! Seguindo no tema das paródias em relação aos musicais animados, fizemos um trailer de filme de ação épico cheio de paródias de filmes... Você consegue encontrar as 20 referências? O filme sairá em breve... Se o Papai Noel nos trazer alguns milhões de dólares para o Natal!

How do we follow our festive short “More Stuff”? We make a short that follows it! Continuing the theme of parodies onwards from animated musicals, we made an epic action movie trailer full of movie parodies... can you spot all 20 references? Movie coming soon... if Santa brings us a few \$million for Christmas!



Sofie Kampmark – Tsunami – Dinamarca | Denmark

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

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



Sophie Koko Gate – Half Wet Reino Unido | The United Kingdom

Um homem prestes a completar 25 anos, com poros grandes, tentará escapar da percepção de que ele está evaporando muito lentamente. Ao mesmo tempo, ele anseia por sua ex-namorada; que revela-se incrivelmente desinteressante.

A soon to be 25 year old man with large pores tries to escape the realization that he is very slowly evaporating. At the same time he pines over his ex-girlfriend; who turns out to be incredibly dull.



Studio Smack – Paradise **Holanda | The Netherlands**

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

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

Susanne Wiegner – Contemplation is Watching **Alemanha | Germany**

O filme é baseado em um poema de Robert Lax e em sua típica letra vertical que era usada para forçar o leitor à lentidão e contemplação. O filme também dá algumas dicas para a biografia de Lax. Ele morava e trabalhava na cidade de Nova York antes de começar a viajar com um pequeno circo. Mais tarde, ele se mudou para as Ilhas Gregas, onde morou por 35 anos.

The film is based on a poem by Robert Lax and on his typical vertical typeface that he used to force the reader to slowness and contemplation. The film gives also some hints to Lax's biography. He lived and worked in New York City before he started travelling with a small circus. Afterwards he moved to the Greek islands, where he lived for 35 years.

Susanne Wiegner – Future in the Past **Alemanha | Germany**

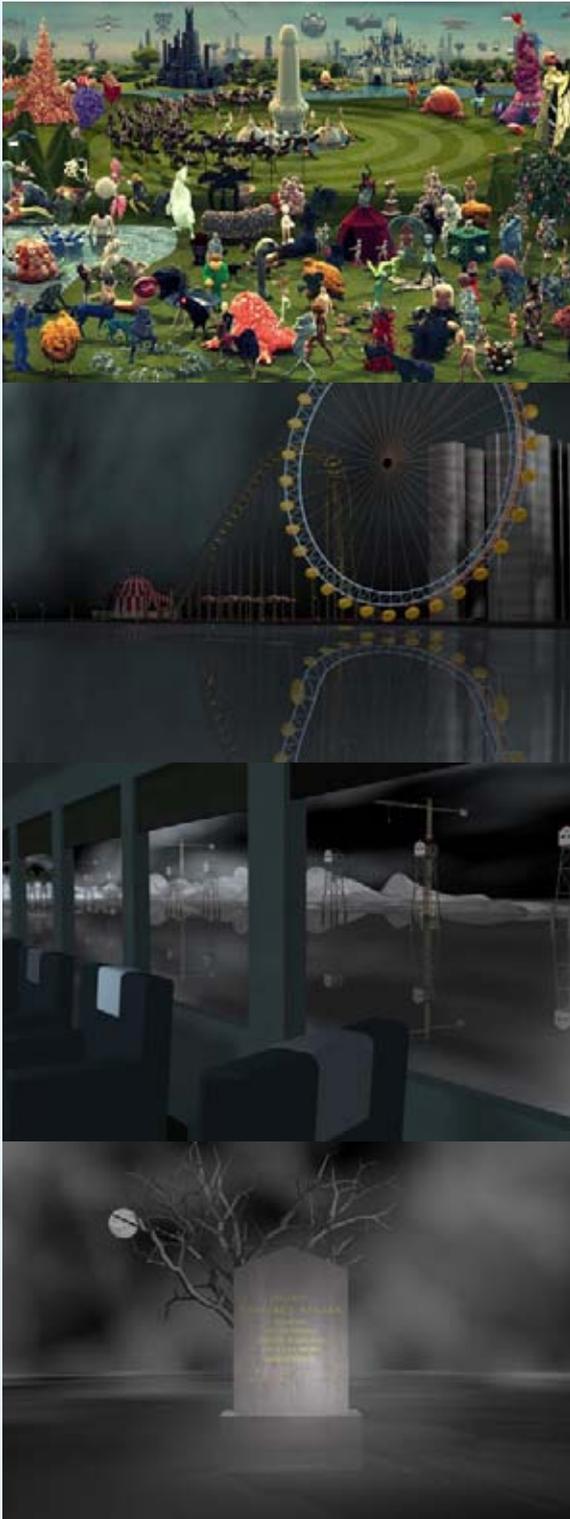
“Future in the Past” é uma jornada virtual por meio do domínio da imaginação pessoal, através de espaços surrealistas e lugares inesperados. O filme consiste em apenas uma unidade de câmera contínua sem cortes. O estilo dos diferentes interiores é uma reminiscência das pinturas de Edward Hopper.

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

Susanne Wiegner – Kaspar Hauser Lied **Alemanha | Germany**

Kaspar Hauser foi um jovem alemão que afirmou ter crescido no total isolamento de uma cela escura. As alegações de Hauser e sua morte subsequente por esfaqueamento provocaram muitos debates e controvérsias. No filme, o tipo de letra é tridimensional e cria uma sequência de espaços que é transmitida pela câmera. As imagens e os vídeos são projetados nas letras que se iluminam no escuro, como os fragmentos caleidoscópicos da memória.

Kaspar Hauser was a German youth who claimed to have grown up in the total isolation of a darkened cell. Hauser's claims, and his subsequent death by stabbing, sparked much debate and controversy. In the film, the typeface is three-dimensional and builds a sequence of spaces that is passed by the camera. Images and videos are projected on the letters that lights up in the dark like kaleidoscopic smithers of memory.



The Line Animation – Ciclope **Reino Unido | The United Kingdom**

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

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

Uwe Heine Debrodt – Renacer – México | Mexico

Em algum lugar, seres abstratos como vírus saem de seus mundos tecnológicos cheios de luzes e falsas ilusões urbanas. Sentindo falta de um futuro diferente, eles buscam suas origens esquecidas... Eles se reúnem para descobrir as mensagens das formas geométricas e recuperar os elementos da vida, para transformarem-se novamente em conexão com a natureza.

Somewhere, abstract beings like viruses come out of their technological worlds full of lights and false urban illusions. Missing a different future, they search their forgotten origins. They reunite to discover the messages of geometrical forms and recover the elements of life, to get transformed again connecting with nature.

Vasil Shotarov, Zeno Pelgrims & Klaudia Smigielska **Naughty Princess – Reino Unido | The United Kingdom**

“Naughty Princess” é um conto curto sobre um rapaz geeky que constrói uma catapulta para se lançar em direção à princesa na torre. A história acontece em um período de tempo diferente, mas ainda assim reflete sobre uma questão moderna e pretende ser leve e divertida, enquanto mantém sua motivação impactante.

“Naughty Princess” is a short tale about a geeky young lad who builds a catapult to launch himself towards the princess in the tower. The story is set in a different time period but still reflects on a modern issue and is intended to be light hearted and fun while maintaining its impactful motive.

Vincenzo Lodigiani – Split **Estados Unidos | The United States**

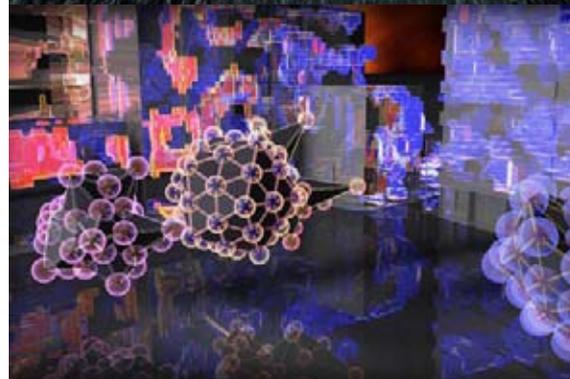
Criamos um mundo de dualidade privada, um mundo que é limitado ao pensamento fixo ou preto e branco. Fazemos isso porque nos dá um senso (falso) de segurança e controle sobre as incertezas da vida. A mente dualista nos engana em pensar que temos essa “vida” descoberta, e não temos que lutar e procurar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

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

Vinicius Oppido – Propaganda – Brasil | Brazil

Um esquimó solitário, que sonha em viver em um lugar mais quente, encontra um estranho e convincente dispositivo no meio do Ártico.

A lonely Eskimo, who dreams of living in a warmer place, finds a strange and convincing device in the middle of the Arctic.





Wizz Studio & Flying V
The Mermaid
Fraça | France

Flying V concebe um universo 3D totalmente original nesta história de amor impossível entre uma sereia e um marinheiro. Este filme é o primeiro tipo criado para a organização voluntária de salvavidas SNSM da França, em colaboração com a Publicis, e definitivamente lembrará por que todos estão melhores quando usam um colete salva-vidas.

Flying V conceives a totally original 3D universe in this impossible love story between a mermaid and a sailor. This film is the first kind created for France's volunteer lifeguard organization SNSM in collaboration with Publicis, and will definitely remind you why everyone is better of when they wear a lifejacket.



Yali Herbet & Lee Drot
Mirrors
Israel

A relação entre uma jovem e seu pai está sendo repensada enquanto eles passam um tempo juntos em um carro, dirigindo por uma estrada sem fim.

The relationship between a young girl and her father is being reflected as they spend time together in a car, driving on an endless road.



Yugo Limbo
Push it 4000
Estados Unidos | The United States

16 dançarinos de desenho animado! 16 animadores! Um jigglyman musical! "Push It 400"! Uma animação de dança divertida, fluida e com ritmo!

16 cartoon dancers! 16 animators! One musical jigglyman! "Push It 400"! A funky flowin' Dance animation jam!



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

Com base em uma história verdadeira, "It's a Date" explora a falta de comunicação, a percepção e a vulnerabilidade no mundo moderno. Todo mundo é um alienígena a princípio.

Based on a true story, "It's a Date" explores miscommunication, perceptions and vulnerability in the modern world. Everyone is an alien at first.



Zombie Studio
Dream
Brasil | Brazil

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

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

Athens Digital Arts Festival (ADAF)

#PostFuture Journey

Curadoria | Curatorial selection: Eirini Olympiou

Alex Karantanas – Singularity – Grécia | Greece

Alexander Pettai – Apophonie – Rússia | Russia

Chris Cheung – RadianceScape – Hong Kong

Dénes Ruzsa & Fruzsina Spitzer

S.C.A.N. - Searching Alternative Nature – Hong Kong

Duncan Poulton – Pygmalion – Reino Unido | The United Kingdom

Fred L'Epee – Athanasia – Suécia | Sweden

Marcantonio Lunardi – The Cage – Itália | Italy

Maria Tsiroukidou – Minecrafted Waste Land – Grécia | Greece

Marta Di Francesco – The Waves – Itália | Italy

Max Hattler – Shapeshifter – Alemanha | Germany

Pamela Stefanopoulou – The Voices of Silence – Grécia | Greece

Patxi Araujo – Tera Nullius – Espanha | Spain

Rebecca Najdowski – Give them Distance

Estados Unidos | The United States

Thomas Valianatos – Fractus machine_Kosmos – Grécia | Greece

Japan Media Arts Festival (JMAF)

Tenacious, gracious

Akino Kondoh – The Evening Traveling – Japão | Japan

Akino Kondoh – KiyaKiya – Japão | Japan

Alice Shinjuko – Papillon Yoshiko – Japão | Japan

Arisa Wakami – Birth: Weaving life – Japão | Japan

Ayasa Kugenuma – The Blooms – Japão | Japan

Keiko Shiraishi – Hide-and-seeK – Japão | Japan

Saki Matsumoto – Spring Sleeper – Japão | Japan

Sawako Kabuki – Summer's Puke is Winter's Delight – Japão | Japan

Shishi Yamazaki – Yamasuki Yamazaki – Japão | Japan

Yoko Kuno – Airy me – Japão | Japan

Yoriko Mizushiri – Snow Hut – Japão | Japan

Yuanyuan Hu – Sunset Flower Blooming – Japão | Japan

Beyond the Technology

**Baku Hashimoto & Katsuki Nogami – group/inou [EYE]
Japão | Japan**

Jan Chlup – Flat Logic - The Book – Japão | Japan

**Kogoro Kurata & Wataru Yoshizaki – Suidobashi Heavy Industry
“KURATAS” – Japão | Japan**

**Morihiro Harano, Damian Kulash Jr., Kazuaki Seki, Jun Nishida &
furitsukekagyou air:man – OK Go “I Won’t Let You Down”
Japão | Japan**

**Saigo No Shudan (Ayumu Arisaka, Mai Oita & Ren Kohata)
Yakenohara “Relaxin” – Reino Unido | The United Kingdom**

Tatsuyuki Kobayashi – Power of Optics – Japão | Japan

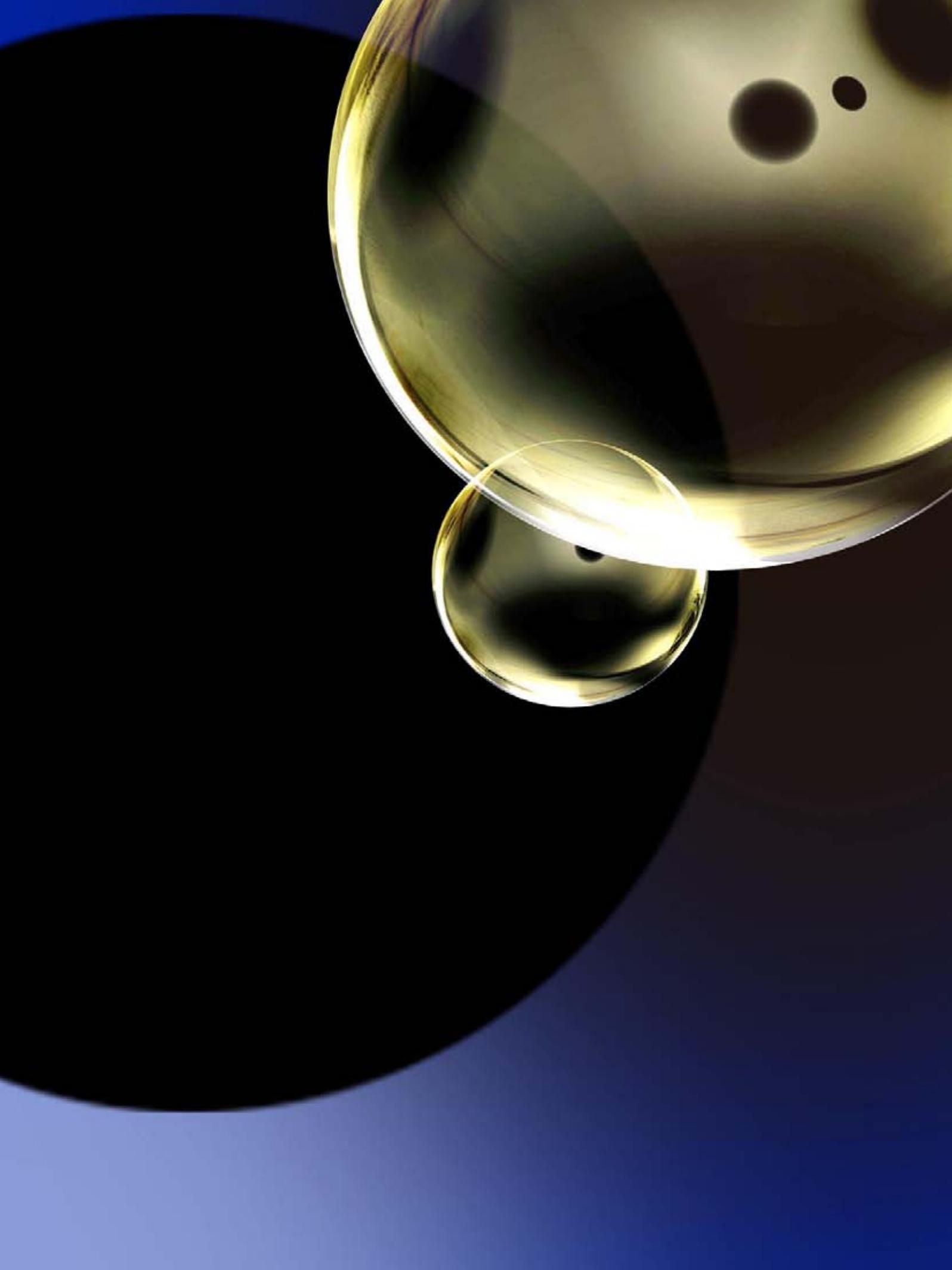
**Tom Wrigglesworth H & Matt Robinson – Travis “Moving”
Japão | Japan**

**Tsubasa Oyagi, Kampei Baba, TAKCOM, Koshi Miura, Takayuki
Watanabe, Sadanori Maeda & HASHIMOTO – Tokyo City Symphony
República Tcheca | Czech Republic**

World Order – World Order in Bukodan – Japão | Japan

**Yaskawa Bushido Project Team (ABE Mitsushi & Representative)
– Yaskawa Bushido Project / industrial robot vs sword master
Japão | Japan**

Z-Machines Project – Z-Machines – Japão | Japan





GAMES

FILE GAMES 2017

O descontrolo voluntário | Voluntary Discontrol

A curadoria do FILE Games 2017, a fim de reunir experiências que motivem o jogador a refletir sobre a sua interação, explora a participação estética da agência nos jogos buscando significados entre a tensão voluntária da perda de controle e a necessidade primitiva de ser respondido.

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

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

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

O combustível dessa interação é o desequilíbrio proposital entre a satisfação do poder da escolha e o conflito causado pela abstinência do controle. Essa inconsistência viabiliza o diálogo fundamental da experiência de jogo. A comunicação se dá além da representação

The curatorial concept behind FILE Games 2017 considers the experiences which motivate players, reflecting on their interaction with the games and exploring their aesthetic impact, seeking to discover meaning in the tension between voluntarily handing over control and the primitive urge for response.

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

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

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

This interaction is fueled by the intentional imbalance between the satisfaction derived from power of choice and the conflict caused by abstaining from control. This inconstancy facilitates the dia-

log that is at the heart of the gaming experience. The communication goes beyond the immediate representation of the impulses emanating from the interface, as introspective meanings are unfolded with the discovery of meanings which are assumed to be exclusive to the author. The player becomes empowered not by controlling the exchange, but by their ability to perceive the creative intentions of the author. The expressive intent behind the game now belongs to the player.

This inversion of responsibilities is an epiphany in “Inside”, which discusses the relationship involved in control, drawing parallels with the young protagonist chased by a sinister dystopian state; This same boy exercising telepathic control over other human beings; And, perhaps, the contribution of a meta-player, challenging the assumption of the user interaction.

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

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

imediate dos impulsos resultantes da interface, com desdobramentos introspectivos como a descoberta de significados assumidos como exclusivos do autor. O jogador se empodera não do controle sobre a troca, mas da capacidade de intuir a razão criativa do autor. A intenção de expressão que proporcionou o jogo passa a pertencer ao jogador.

Essa inversão de responsabilidades ocorre como epifania em “Inside” que discute as relações de controle traçando paralelos entre o jovem protagonista perseguido por um sinistro estado distópico; Esse mesmo menino exercendo domínio telepático sobre outros humanos; e, talvez, um meta-jogador, que desafia o pressuposto da interação do usuário.

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

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

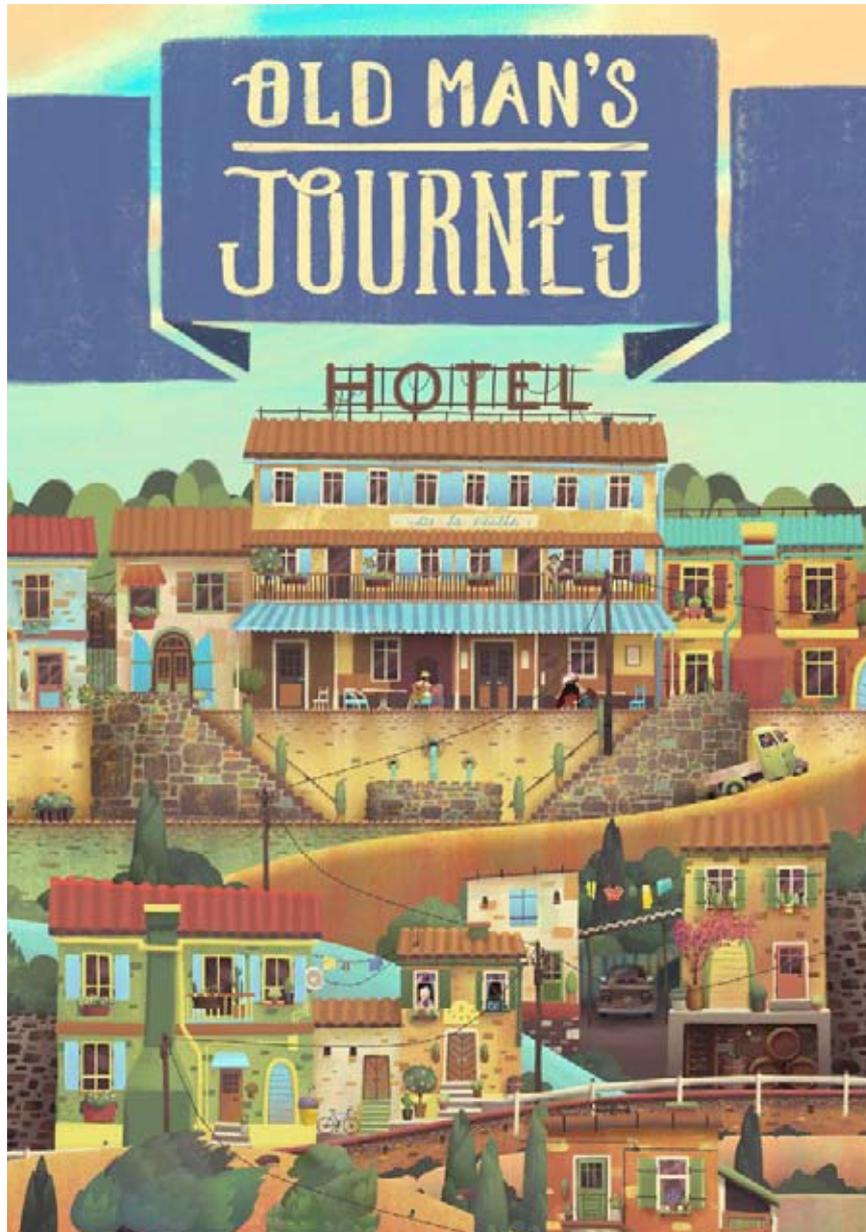
Daniel Moori
Curador do FILE GAMES 2017
FILE GAMES 2017 Curator



**Alec Holowka, Scott Benson & Bethany Hockenberry – Night in the Woods
Estados Unidos | The United States**

Após desistir da faculdade, Mae Borowski retorna para casa na antiga cidade mineira de Possum Springs tentando continuar sua vida sem rumo e se reconectar com os amigos que deixou. Porém, as coisas não são as mesmas. A casa parece diferente agora e seus amigos cresceram e mudaram.

College dropout Mae Borowski returns home to the crumbling former mining town of Possum Springs seeking to resume her aimless former life and reconnect with the friends she left behind. But things aren't the same. Home seems different now and her friends have grown and changed.

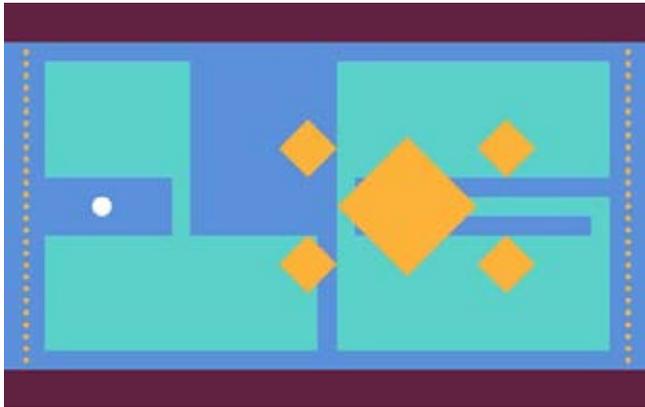


Broken Rules Studio – Old Man's Journey
Áustria | Austria

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

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

Carlsen Games – THOTH
Dinamarca | Denmark



“THOTH” é um desafiador jogo de tiro com controle duplo que você pode conquistar sozinho ou cooperativamente com um amigo. Cada etapa é feita manualmente para testar habilidades de coordenação e resolução de enigmas. Os gráficos coloridos minimalistas combinam-se com uma intensa e enervante trilha sonora, criando uma mistura emocionante de arte e arcade.

“THOTH” is a challenging twin-stick shooter you can conquer alone or cooperatively with a friend. Each stage is handcrafted to test coordination and puzzle-solving skills. Colorful minimalist graphics combine with an intense unnerving soundtrack, making for an exciting mix of art and arcade.



David O'Reilly – Everything
Estados Unidos | United States

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

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

Dinosaur Polo Club – Mini Metro
Nova Zelândia | New Zealand

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

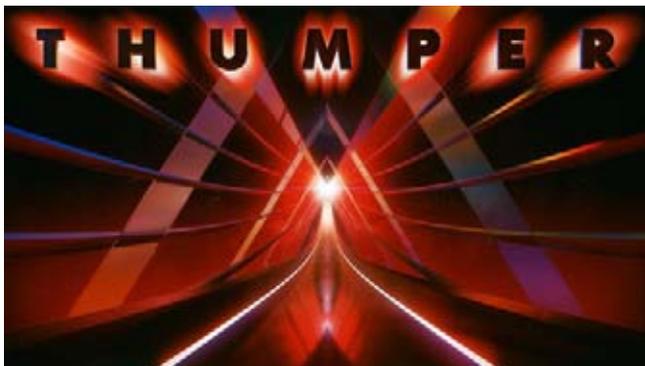
“Mini Metro” is a strategy simulation game about designing a subway map for a growing city. Draw lines between stations and start your trains running. Keep your lines efficient by redrawing them as new stations open. Decide where to use your limited resources. How long can you keep the city moving?



Geert Nellen – Metrico+
Holanda | The Netherlands

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

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



Marc Flury & Brian Gibson – Thumper
Estados Unidos e Coreia do Sul
The United States and South Korea

“Thumper” (Batedor) é violência rítmica: ação rítmica clássica, velocidade alucinante e fisicalidade brutal. Você é um besouro espacial. Desafie o vazio infernal e enfrente uma cabeça gigante maníaca do futuro.

“Thumper” is rhythm violence: classic rhythm-action, blistering speed, and brutal physicality. You are a space beetle. Brave the hellish void and confront a maniacal giant head from the future.



Oculus Story Studio – Dear Angelica – Estados Unidos | The United States

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

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



Piotr Iwanicki – SUPERHOT – Canadá | Canada

“SUPERHOT” é o FPS no qual o tempo se move somente quando você se move. Não há barras de saúde que se regeneram. Não há pontos de munição convenientemente colocados. É só você, em menor número e com menos armas, agarrando a artilharia dos inimigos mortos para atirar, cortar e manobrar através de um furacão de balas em câmera lenta.

“SUPERHOT” is the FPS in which time moves only when you move. No regenerating health bars. No conveniently placed ammo drops. It's just you, outnumbered and outgunned, grabbing the weapons of fallen enemies to shoot, slice, and maneuver through a hurricane of slow-motion bullets.



Plastic Studios – Bound – Polônia | Poland

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

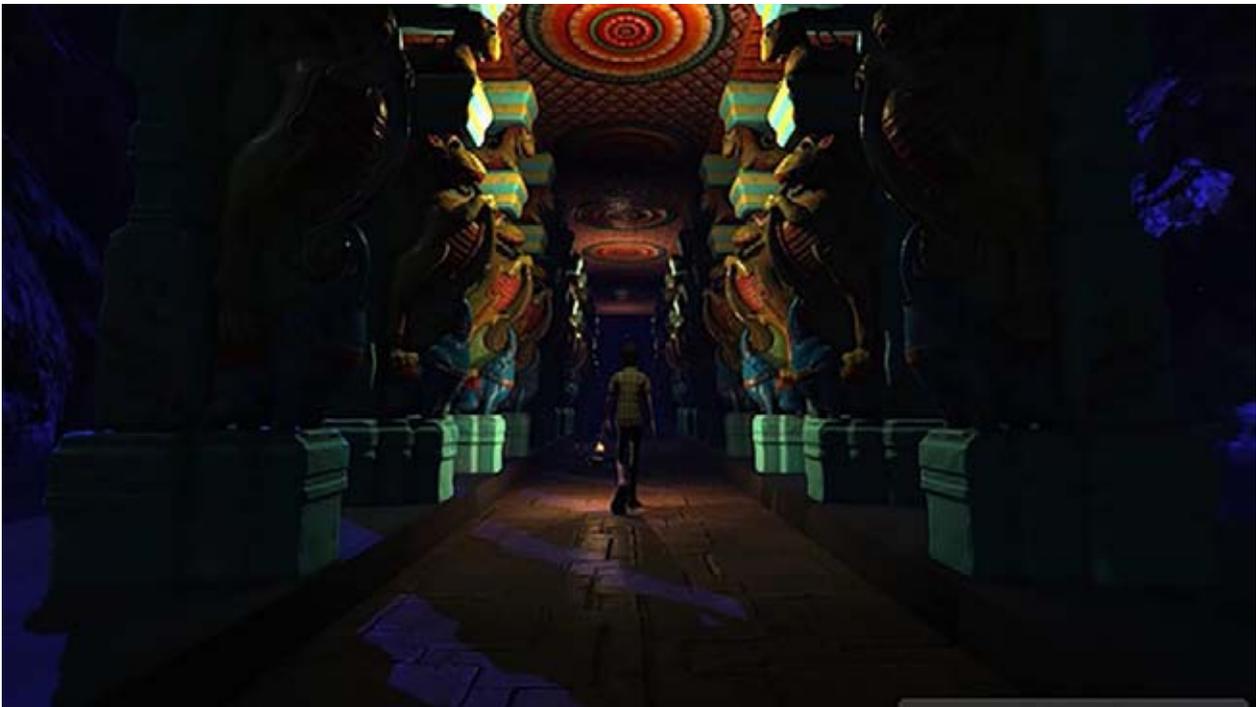
Control an unnamed princess and ballet dancer as she makes her way through surreal, dreamlike environments. The game takes place inside the mind of a woman who is revisiting her childhood memories, confronting her relationship with her mother and her own motherhood.



Playdead – Inside – Dinamarca | Denmark

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

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



Quicksand GamesLab – Antariksha Sanchar: Transmissions in Space – Índia | India

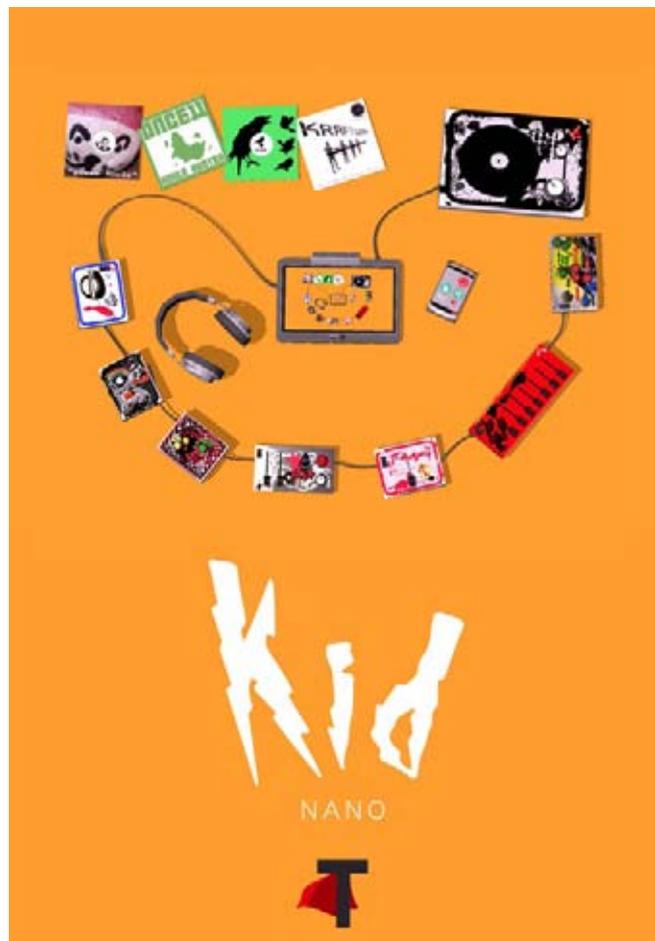
Uma aventura de apontar e clicar inspirada pelos teoremas dos sonhos do prodigioso matemático Srinivasa Ramanujan e originada em uma ópera do dançarino clássico Jayalakshmi Eshwar. As conversas filosóficas e uma estética indiana única transformam o jogo em um olhar surpreendente sobre cultura indiana.

A point and click adventure inspired by the dream theorems of prodigious mathematician Srinivasa Ramanujan, and originating from an opera by the classical dancer Jayalakshmi Eshwar. Philosophical conversations and a unique Indian aesthetic render the game as a surprising peek into Indian culture.

www.tomorrow.media: Agustin Abreu, Pablo Bounous & Ignacio Platas – Kid Nano Uruguai | Uruguay

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

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







GIF

FILE GIF 2017: Multiplicidade | Multiplicity

Na 18ª edição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em São Paulo, a mostra *FILE GIF 2017* exibe 84 obras de 18 artistas, representando mais de dez países. Esta exposição engloba também a primeira edição do *FILE GIF AWARD*, uma premiação simbólica criada com o intuito de valorizar as obras em GIF, que são criadas e apresentadas espontaneamente no vasto campo da internet.

Em primeiro lugar, “Gastaloops”, do artista inglês Nicola Gastaldi, é um projeto pessoal no qual o artista se propôs a desenvolver 100 GIFs em 100 dias, pelo emprego criativo de 3 cores em 50 quadros. O GIF premiado mostra figuras humanoides caminhando em múltiplas perspectivas, ocupadas com seus próprios afazeres. Seu ambiente relembra as gravuras oníricas de Escher e alude às tarefas diárias que preenchem nosso tempo e atenção. Em segundo lugar, “Flora”, do artista alemão Philipp Artus, faz parte de uma série de animações geradas por um algoritmo que recria o efeito das ondas senoidais encontradas na natureza. As imagens resultantes combinam a estética do algoritmo com elementos da flora natural. Em terceiro lugar, “グリッチの女の子”, do artista eslovaco Adam Pizurny, faz parte de uma série de GIFs que o artista cria com retratos apropriados da internet, nos quais ele manipula as faces de formas diversas, visando dissociar as imagens do seu significado original.

Entre as menções honrosas, “Non-ending layers”, do artista mexicano Daniel Barreto, é uma experimentação com animação rotoscópica cujo objetivo é

The 18th São Paulo Electronic Language International Festival is pleased to present *FILE GIF 2017*, a selection of 84 works by 18 artists from more than 10 countries. For the first time, the exhibition includes the *FILE GIF AWARD*, a symbolic award which has been introduced to recognize the quality of the works in GIF format which appear spontaneously in the vast arena which is the internet.

In first place is “Gastaloops”, by the UK-based artist Nicola Gastaldi. It is a personal project in which the artist produces 100 GIFs over 100 days, using three colors in 50 gif frames. His award-winning GIF shows multiple perspectives of humanoid figures walking around, busy with their daily routines. The ambience recalls the dream-like engravings of Escher and alludes to the tasks which fill our days and occupy our attention. In second place is “Flora”, by the German artist Philipp Artus. It is one of a series of animations generated by an algorithm which recreates the effect of sine waves found in nature. The resulting images combine the aesthetics of an algorithm with elements of natural flora. Third place goes to “グリッチの女の子”, by the Slovakian artist Adam Pizurny. It forms part of a series of GIFs which the artist has produced from portraits he has appropriated from the internet, which he manipulates in diverse ways to disassociate the images of the faces from their original meaning.

Honorable mentions go to “Non-ending layers”, by the Mexican artist Daniel Barreto, who experiments

with the rotoscoping technique to illustrate the idea of removing negativity from the body. “Anxiety”, by the Croatian artist Paolo Čerić, is a roughly sketched black circle which, through its form and repetition, alludes to the infinite. And, finally, “Someone’s Living Room No.2”, from the German artist Thoka Maer. Her animation includes unexpected elements, which she places in a room to surprise and awaken the curiosity of the viewer, encouraging them to consider possible narratives that explain their presence in the scene.

These prize-winning works, with the other GIFs on show, refer to the diversity of themes and artistic languages which artists working with the GIF format explore. They address issues of contemporary life, such as our daily tasks, the imbrication between the organic and the artificial, the manipulation of information, of the body, of time and space, through techniques which lend themselves to repetition. *FILE GIF 2017* seeks to highlight the multiplicity underlying a presupposition that on the surface appears to be limited, but which unfolds into complexity and variety.

ilustrar a ideia de remoção da negatividade do corpo. “Anxiety”, do artista croata Paolo Čerić, mostra um círculo preto rabiscado que, por sua forma e repetição, alude ao infinito. E, finalmente, “Someone’s Living Room No.2”, da artista alemã Thoka Maer, é uma animação que contempla elementos não usuais inseridos em uma sala, de modo a causar estranheza e despertar a curiosidade do espectador em traçar possíveis narrativas que expliquem a sua presença na cena.

Essas obras premiadas, em conjunto com os demais GIFs da exposição, fazem referência à diversidade de temas e linguagens artísticas abarcadas pelos artistas em GIF. Em especial, trata-se de abordar questões da vida contemporânea, tais como as ocupações diárias, a imbricação entre orgânico e artificial, a manipulação de informação, do corpo, do tempo e do espaço, através de técnicas adequadas ao procedimento da repetição. *O FILE GIF 2017* pretende, assim, evidenciar a multiplicidade contida em um pressuposto aparentemente único, que se desdobra em complexidade e variedade.

Fernanda Almeida
Curadora do FILE GIF 2017
FILE GIF 2017 Curator

FILE GIF AWARD 2017

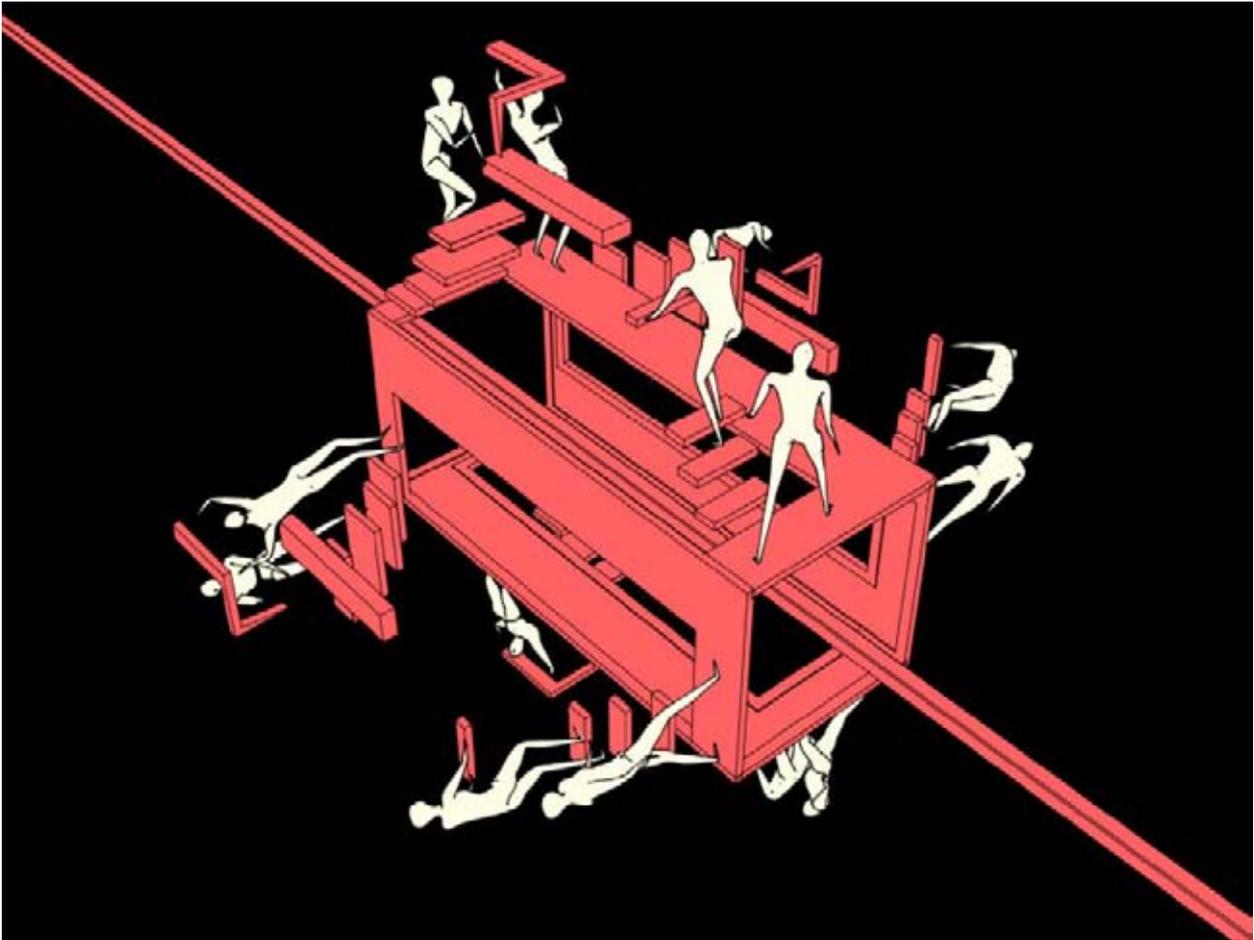
Jurados | Jury

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

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

Clayton Shonkwiler é matemático e artista. Ele recebeu seu Ph.D. da Universidade da Pensilvânia e é Professor Assistente de Matemática da Universidade Estadual do Colorado. Ele é especialista em nós aleatórios e começou a criar animações como parte de sua pesquisa. Sua arte ainda é muitas vezes inspirada em sua pesquisa ou ensino, mas também ganhou um pouco de vida própria.

Clayton Shonkwiler is a mathematician and artist. He received his Ph.D. from the University of Pennsylvania and is an Assistant Professor of Mathematics at Colorado State University. He is an expert on random knots, and started creating animations as part of his research. His art is still often inspired by his research or teaching, but it has also taken on a bit of a life of its own.



1º Lugar / 1st Place

Nicola Gastaldi – Gastaloops – Inglaterra | England

100 GIFs animados em 100 dias, “Gastaloops” é um projeto pessoal desenvolvido com regras rigorosas: 3 cores, repetições, 50 quadros.

Como um diário visual, Gasta brincou com padrões, ilusões de ótica, objetos de minha vida diária, medos e obsessões típicas de Londres.

100 animated gifs in 100 days, “Gastaloops” is a personal project built up on some strict rules: 3 colours, looping, 50 frames.

Like a visual diary, Gasta played with patterns, optical illusions, objects of my daily life, fears, and obsessions typical of London.

2º Lugar / 2nd Place

Philipp Artus – Flora – Alemanha | Germany

A animação em “Flora” é gerada pela sobreposição de ondas senoidais que viajam por meio de uma sequência de linhas. Este princípio da onda aparece frequentemente na natureza quando a energia é transmitida através de um meio como a água, o ar ou simplesmente uma corda. A estética resultante combina a precisão computacional com um jogo orgânico e tende a desencadear diversas associações na mente do espectador.

The animation in “Flora” is generated by overlapping sine waves that travel through a string of lines. This wave principle often appears in nature when energy is transmitted through a medium like water, air or simply a rope. The resulting aesthetics combine computational accuracy with an organic playfulness, and tend to trigger diverse associations in the mind of the viewer.



3º Lugar / 3rd Place

Adam Pizurny – グリッチの女の子 República Checa | Czech Republic

Adam Pizurny (1986, Eslováquia) é um artista que trabalha principalmente com arte midiática. Suas obras recebem funções impróprias: as significações são invertidas e a forma e o conteúdo se fundem. As formas são dissociadas de seu significado original, pelo qual o sistema em que elas normalmente funcionam é exposto. Sentidos inicialmente sem ambiguidade são estilhaçados e disseminados indefinidamente. Adam Pizurny atualmente vive e trabalha em Praga.

Adam Pizurny (1986, Slovakia) is an artist who mainly works with media art. His works are given improper functions: significations are inversed and form and content merge. Shapes are dissociated from their original meaning, by which the system in which they normally function is exposed. Initially unambiguous meanings are shattered and disseminate endlessly. Adam Pizurny currently lives and works in Prague.



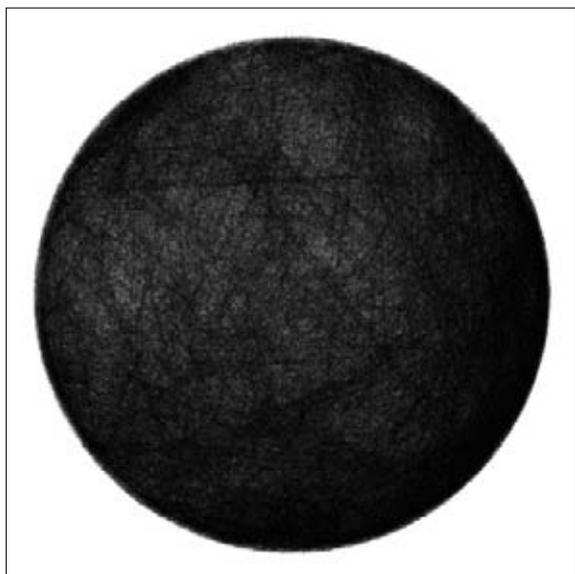
Menções Honrosas | Honorable Mentions

Daniel Barreto – Non-ending layers México | Mexico



O GIF foi uma experimentação com animação rotoscópica. Primeiro fiz um vídeo de mim mesmo movimentando meus braços como queria. Depois separei os frames com o Photoshop, imprimi em uma escala menor e desenhei sobre eles com uma mídia diferente. O objetivo do GIF era representar de alguma forma a mim mesmo ou a qualquer um que se identifique com a ideia de remover o ruído da negatividade do corpo e da alma e jogá-lo para fora de si mesmo.

The gif was an experimentation with rotoscope animation. First I made a video of myself moving my arms as desired. Then I separated all frames on Photoshop, printed them on a small scale and drew on top of them with different media. The gif was intended to somehow represent myself or anyone who can identify with it taking out all the noise or negativity from the body/mind and just throw it away from the self.

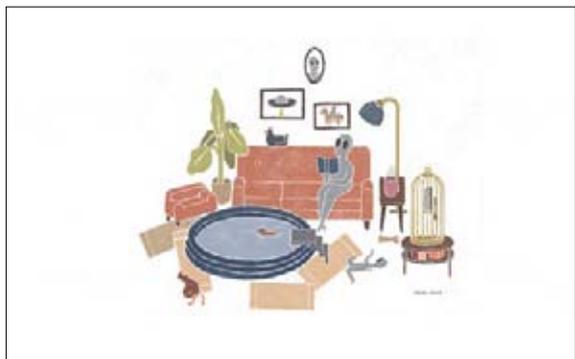


Paolo Čerić – Anxiety – Croácia | Croatia

Em meu trabalho eu exploro a conexão entre arte e ciência, áreas para as quais sempre fui atraído. Aprecio encontrar beleza em formalidades matemáticas, as quais uso como fonte de inspiração e como base para meu trabalho. A natureza repetitiva das minhas animações é algo de grande importância para mim, já que quero criar um sentimento de movimento infinito.

In my work I explore the connection between art and science, fields I've always been drawn to. I enjoy finding beauty in mathematical formalities which I then use as a source of inspiration and the base of my work. The looping nature of my animations is something of great importance to me since I want to create a feeling of endless motion.

Thoka Maer – Someone's Living Room No.2 Alemanha/Estados Unidos Germany/The United States



Thoka Maer nasceu e agora desenha. Ela é melhor com lápis, mas consegue lidar com muito mais do que isso. Ela se formou na Universidade de Artes de Berlim em 2014 e fez com que sua família se sentisse bem com essa coisa de arte. Depois de Berlim e Hong Kong, seu corpo e espírito alemães se estabeleceram em Brooklyn, NY.

Thoka Maer was born and now draws. She's best with pencils but can handle way more than that. She earned degree from the University of the Arts in Berlin in 2014 and made her family feel kind of ok with this whole 'art thing'. After Berlin and Hong Kong her German body and spirit have set roots in Brooklyn, NY.



A. L. Crego & Borondo – Psyche – Espanha | Spain

Comecei a usar o formato GIF porque ele é um ponto intermediário entre foto e vídeo e porque ele funciona da maneira como os humanos pensam – aprendemos por repetição. Os GIFs foram misturados com a arte de rua porque a nova rua é a internet. Eu quis misturar estas duas esferas do “domínio público” – a internet e as ruas – e adicionar movimento às obras originais. Este GIF é baseado no trabalho “Psyche”, de Borondo, pintado no Festival Asalto em Zaragoza no verão passado.

I began to use the GIF format because it is a mid-point between photo and video and because it works the way the humans think – we learn by repetition. The GIFs were mixed with street art because the new street is the web. I wanted to mix these two spheres of the “public domain” – the internet and the streets – and add motion to the original pieces. This GIF is based on the Borondo’s work “Psyche”, painted in Asalto Festival in Zaragoza last summer.



After Birth



Auto Portrait



Cloth Head



Dissociation



estsanatilehiv



estsanatilehiv2



emilycloth01



Permutation 2



Voxel Sorting



グリッチの女の子

Adam Pizurny – After Birth, Auto Portrait, Cloth Head, Dissociation, emilycloth01, estsanatilehiv, estsanatilehiv2, Permutation 2, Voxel Sorting & グリッチの女の子 – República Checa | Czech Republic

Adam Pizurny (1986, Eslováquia) é um artista que trabalha principalmente com arte midiática. Suas obras recebem funções impróprias: as significações são invertidas e a forma e o conteúdo se fundem. As formas são dissociadas de seu significado original, pelo qual o sistema em que elas normalmente funcionam é exposto. Sentidos inicialmente sem ambiguidade são estilhaçados e disseminados indefinidamente. Adam Pizurny atualmente vive e trabalha em Praga.

Adam Pizurny (1986, Slovakia) is an artist who mainly works with media art. His works are given improper functions: significations are inversed and form and content merge. Shapes are dissociated from their original meaning, by which the system in which they normally function is exposed. Initially unambiguous meanings are shattered and disseminate endlessly. Adam Pizurny currently lives and works in Prague.



Excerpt from 'Wishing Well' 2015



Excerpt from 'The Goddess Project' 2015



Excerpt from 'Wishing Well' 2015

Anne Beal
Excerpt from 'Wishing Well' 2015 1,
Excerpt from 'The Goddess Project' 2015 2 &
Excerpt from 'Wishing Well' 2015
Estados Unidos | The United States

Estes GIFs são cliques de vários projetos. Geralmente trabalho com aquarela.

These GIFs are clips from various projects. I often work in watercolor.



Ornithologist



Fig. 370

**Bill Domonkos – Ornithologist
Estados Unidos | The United States**

Foto de Arquivo: Cabeça e ombros de modelo vestindo chapéu de penas “Chanticleer” (1912). Library of Congress.

Archive Photo: Head and shoulders of model wearing “Chanticleer” hat of bird feathers (1912). Library of Congress.

**Bill Domonkos – Fig. 370 –
Estados Unidos | The United States**

Imagem de arquivo da página 237 de “Operative gynecology” (1898).

Archive image from page 237 of “Operative gynecology” (1898).



**Carl Burton – sem título | untitled
Estados Unidos | The United States**

Meu trabalho é feito intuitivamente e é uma combinação de surrealismo e ambientes retirados da experiência e da mídia.

My work is made intuitively and is a mixture of surrealism and environments taken from experience and the media.



Daiana Ruiz – sem título | untitled – Argentina

Este GIF é sobre otimismo. Com formas simples e cores vibrantes estou tentando representar uma visão esperançosa sobre as mulheres.

Sou uma mulher e quero nos representar fazendo tudo: dançando, tirando uma selfie, dirigindo um carro ou simplesmente descansando. Tento falar meu ponto de vista sobre o mundo atual cheio de mulheres fortes, como as com quem amo passar meu tempo.

This GIF is about optimism, with simple shapes and shiny colors. I'm trying to represent a hopeful vision about women.

I am a woman and I want to represent ourselves doing everything, dancing, taking a selfie, driving a car, or simply having some rest. I try to speak my point of view about the current world filled with strong women, like the ones I love to hang out with.



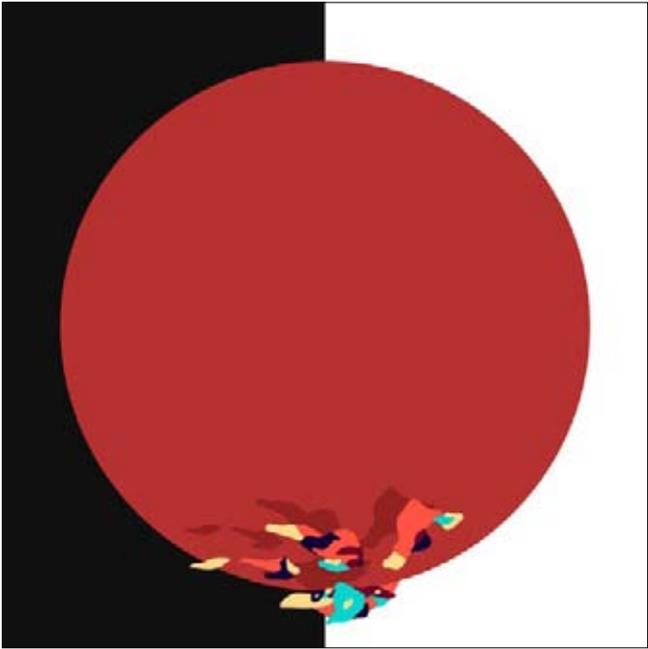
Daniel Barreto – Non-ending layers – México | Mexico

O GIF foi uma experimentação com animação rotoscópica. Primeiro fiz um vídeo de mim mesmo movimentando meus braços como queria. Depois separei os frames com o Photoshop, imprimi em uma escala menor e desenhei sobre eles com uma mídia diferente. O objetivo do GIF era representar de alguma forma a mim mesmo ou a qualquer um que se identifique com a ideia de remover o ruído da negatividade do corpo e da alma e jogá-lo para fora de si mesmo.

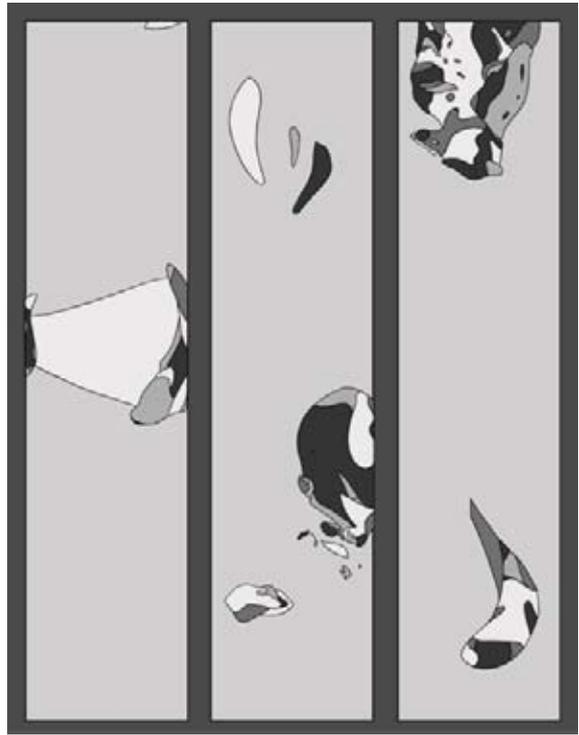
The gif was an experimentation with rotoscope animation. First I made a video of myself moving my arms as desired. Then I separated all frames on Photoshop, printed them on a small scale and drew on top of them with different media. The gif was intended to somehow represent myself or anyone who can identify with it taking out all the noise or negativity from the body/mind and just throw it away from the self.



034



048



046

Eric Lefaire – 034, 046 & 048 – França | France

Esta obra é uma tentativa de colocar em movimento algumas sensações que nossos corpos e mentes podem experimentar, de pequenas e estranhas percepções do dia a dia à larga escala de sentimentos a que somos expostos em nossos sonhos.

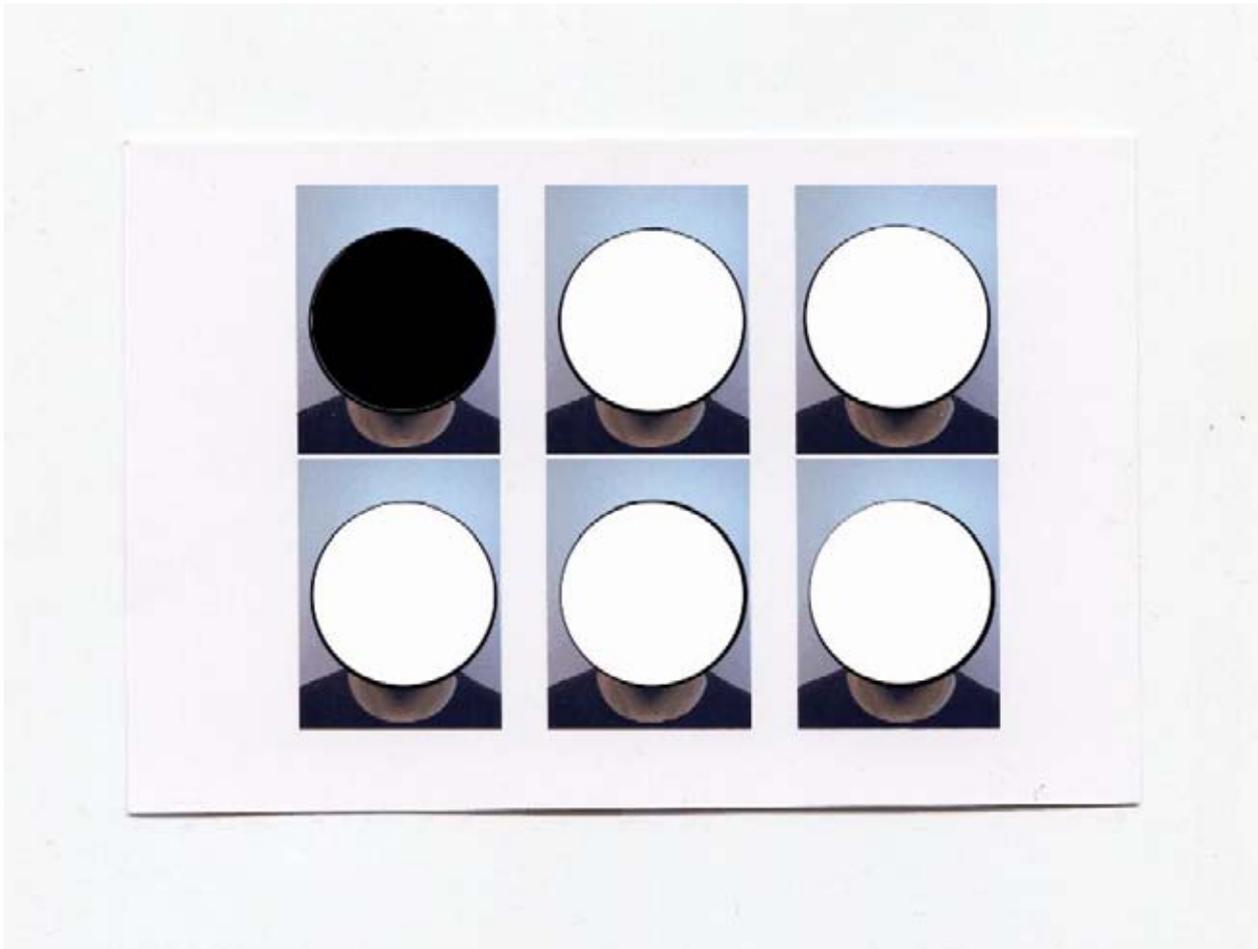
This work is an attempt to put in motion some odd sensations our bodies and minds can experience, from everyday little weird perception to the large scale of feelings we are exposed to in our dreams.



Faith Holland – Visual Orgasms Estados Unidos | The United States

A mídia tem pressionado o sexo para que ele seja visualmente consumível. Como resultado, a pornografia é muitas vezes claramente iluminada, realizada em poses “não-naturais” e, o mais infame, a ejaculação quase sempre ocorre externamente. Hollywood também tem lidado com este problema, mas pelo motivo oposto: restrição e censura. “Visual Orgasms” exagera nesta atribuição de ‘fazer visível’ ao criar colagens de imagens se movimentando excessivamente que representam metáforas para orgasmos sem representações de sexo de fato.

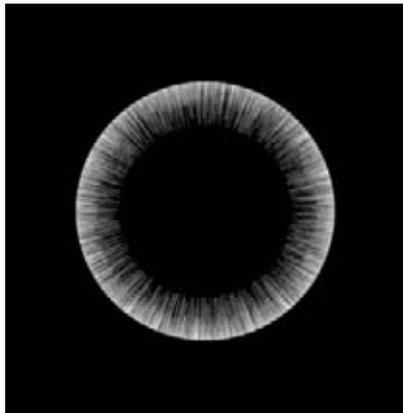
Filmic media has put pressure on sex to be visually consumable. As a result, pornography is often brightly lit, performed in “unnatural” poses, and, most infamously, ejaculation almost always occurs externally. Hollywood, too, has faced this problem of visualization but for the opposite reason: restraint and censorship. “Visual Orgasms” exaggerates this mandate to ‘make-visible’ by creating excessive moving image collages that depict metaphors for orgasm with no actual depiction of sex.



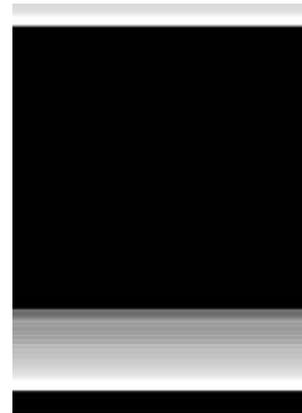
Gennadiy Chernega – we are targets
Ucrânia | Ukraine

Eu moro na Ucrânia. Tenho medo de ser baleado.

I live in Ukraine. I fear to be shot.



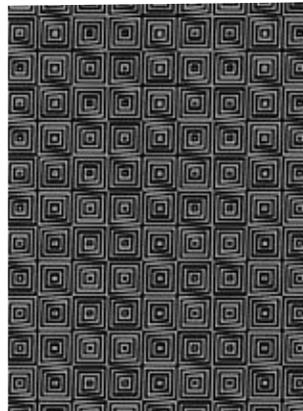
test_0294



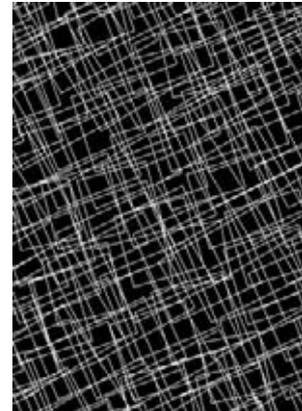
test_0390



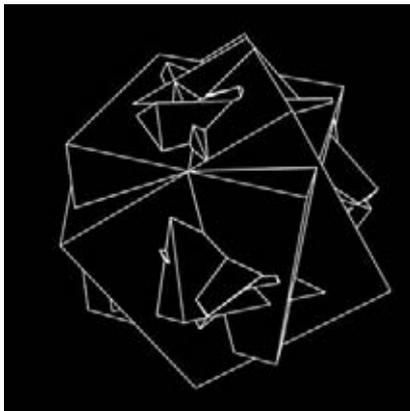
test_0514



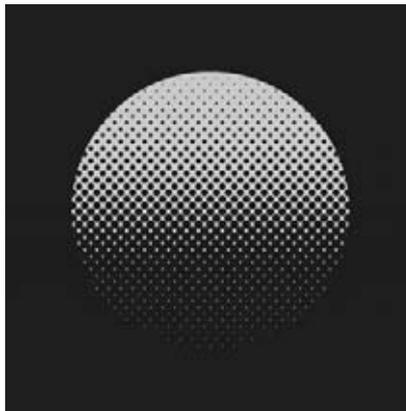
test_0524



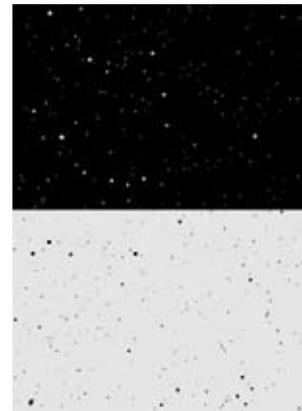
test_0734



test_0739



test_0890

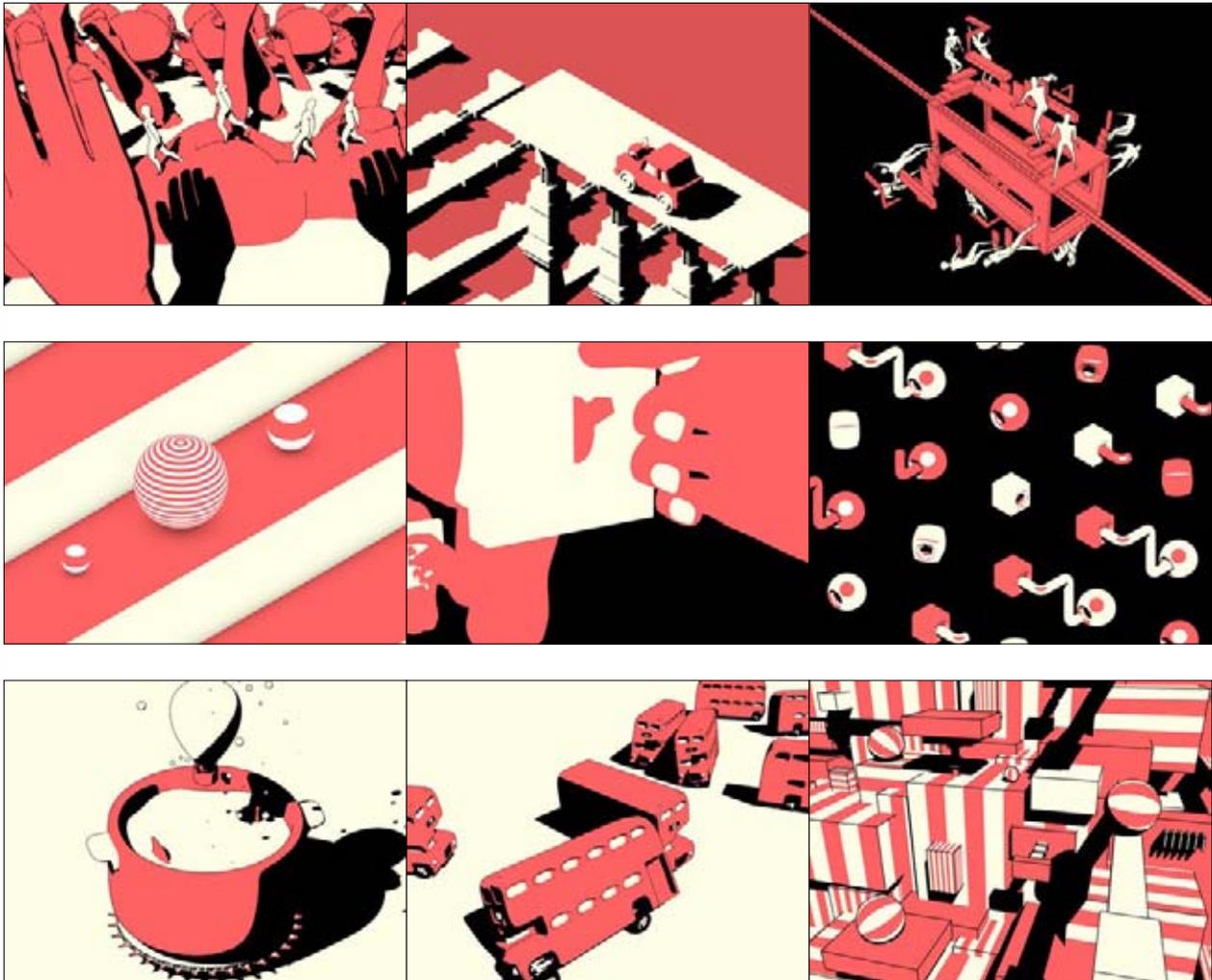


test_287

James Zaroni – test_0294, test_0390, test_0514, test_0524, test_0734, test_0739, test_0890 & test_287 – Estados Unidos | The United States

Nunca me propus a produzir GIFs como um tipo específico de mídia. Trabalho muito com conteúdo animado na minha vida profissional e GIFs oferecem uma mídia para compartilhar esse trabalho. Estas explorações compartilham minhas ferramentas digitais utilizadas para criar animações e composições sob medida de animação tradicional, arte óptica e composições gráficas.

I never set out to produce GIFs as a specific media type. I work a lot with animated content in my professional life, GIFs offered a medium to share that work. These explorations share my utilizing digital tools to create animations and compositions bespoke of traditional animation, optical art, & graphic compositions.



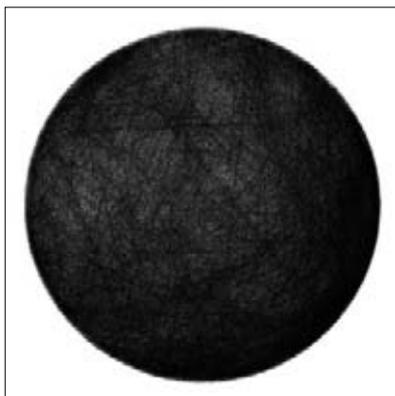
Nicola Gastaldi – Gastaloops – Inglaterra | England

100 GIFs animados em 100 dias, “Gastaloops” é um projeto pessoal desenvolvido com regras rigorosas: 3 cores, repetições, 50 quadros.

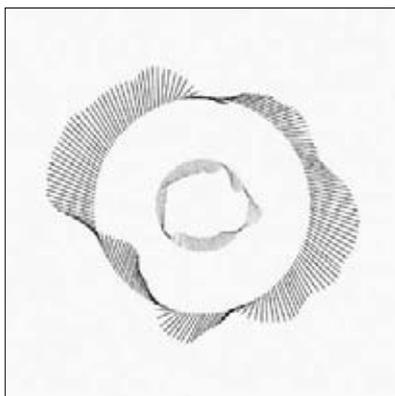
Como um diário visual, Gasta brincou com padrões, ilusões de ótica, objetos de minha vida diária, medos e obsessões típicas de Londres.

100 animated gifs in 100 days, “Gastaloops” is a personal project built up on some strict rules: 3 colours, looping, 50 frames.

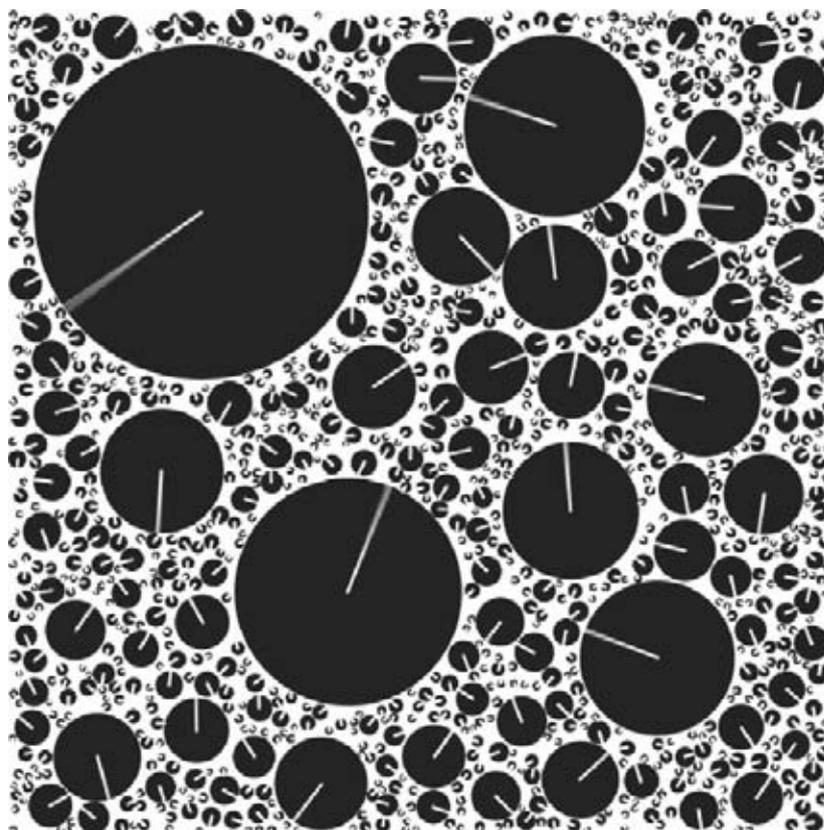
Like a visual diary, Gasta played with patterns, optical illusions, objects of my daily life, fears, and obsessions typical of London.



Anxiety



Medusa

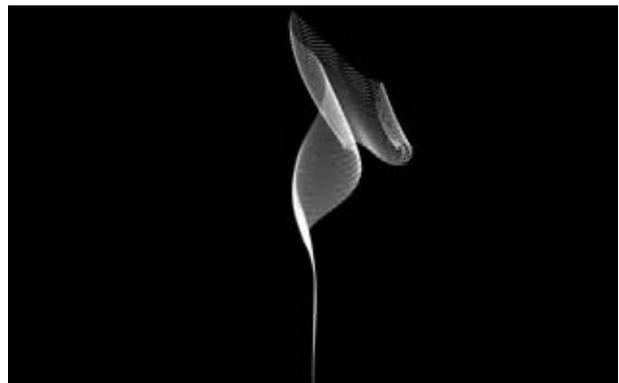
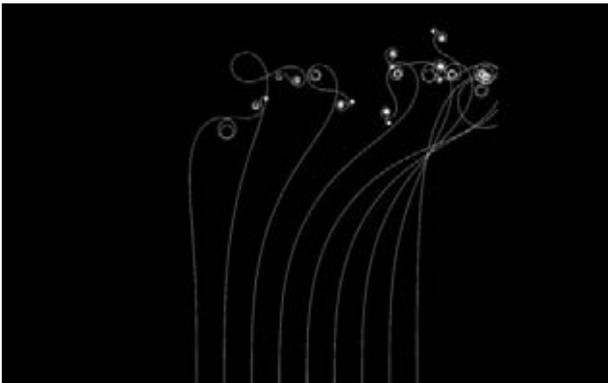
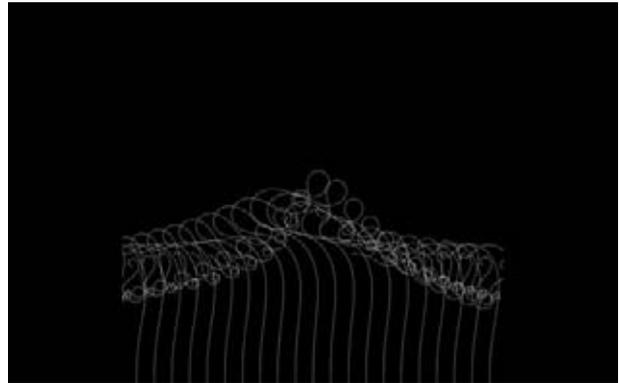
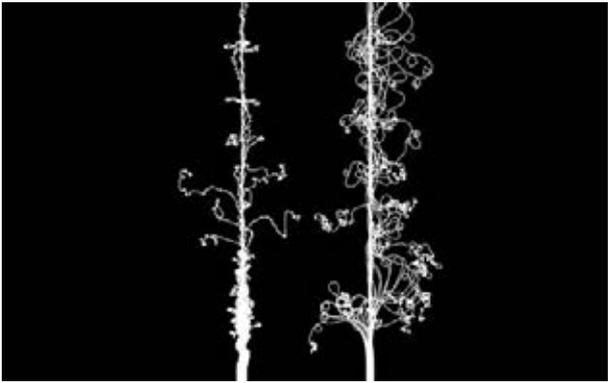
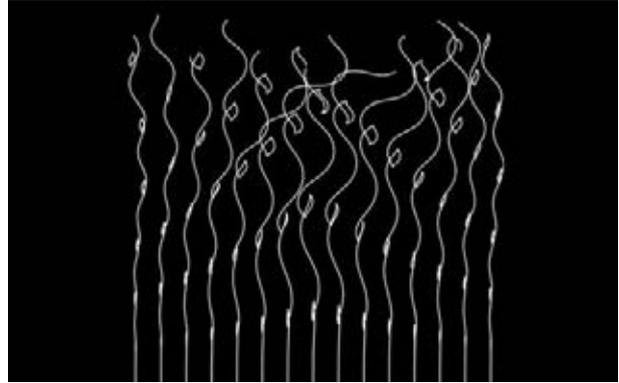


Zeta

Paolo Čerić – Anxiety, Medusa & Zeta – Croácia | Croatia

Em meu trabalho eu exploro a conexão entre arte e ciência, áreas para as quais sempre fui atraído. Aprecio encontrar beleza em formalidades matemáticas, as quais uso como fonte de inspiração e como base para meu trabalho. A natureza repetitiva das minhas animações é algo de grande importância para mim, já que quero criar um sentimento de movimento infinito.

In my work I explore the connection between art and science, fields I've always been drawn to. I enjoy finding beauty in mathematical formalities which I then use as a source of inspiration and the base of my work. The looping nature of my animations is something of great importance to me since I want to create a feeling of endless motion.



Philipp Artus – Flora – Alemanha | Germany

A animação em “Flora” é gerada por sobreposição de ondas senoidais que viajam por meio de uma sequência de linhas. Este princípio da onda aparece frequentemente na natureza quando a energia é transmitida através de um meio como a água, o ar ou simplesmente uma corda. A estética resultante combina a precisão computacional com um jogo orgânico e tende a desencadear diversas associações na mente do espectador.

The animation in “Flora” is generated by overlapping sine waves that travel through a string of lines. This wave principle often appears in nature when energy is transmitted through a medium like water, air or simply a rope. The resulting aesthetics combine computational accuracy with an organic playfulness, and tend to trigger diverse associations in the mind of the viewer.



Sabato Visconti – Apocalypse Beach
Brasil/Estados Unidos | Brazil/The United States

“Apocalypse Beach” é uma série de GIFs em forma de um micro-documentário retratando a praia americana e os breves momentos de seus visitantes. Essas vinhetas em loop foram gravadas em 2016 em várias praias da Flórida e da Nova Inglaterra. Depois, os vídeos foram convertidos para o codec Xvid e corrompidos usando um processo de datamosh no Avidemux.

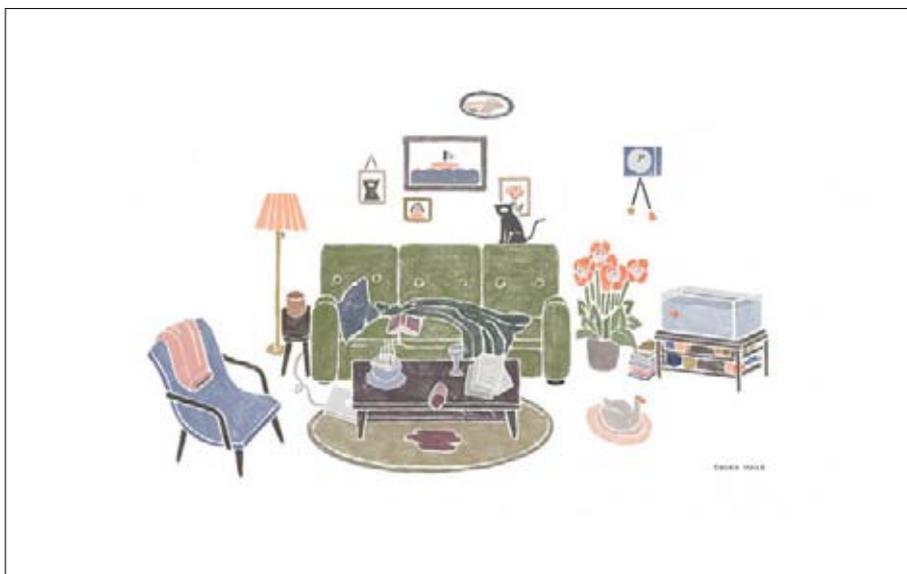
“Apocalypse Beach” is an ongoing series of GIFs in a micro-documentary portrait of the American beach and the small moments of its visitors. These looping vignettes were shot in 2016 on beaches throughout Florida and New England. Then the footage was then converted to an Xvid codec, and datamoshed in Avidemux.



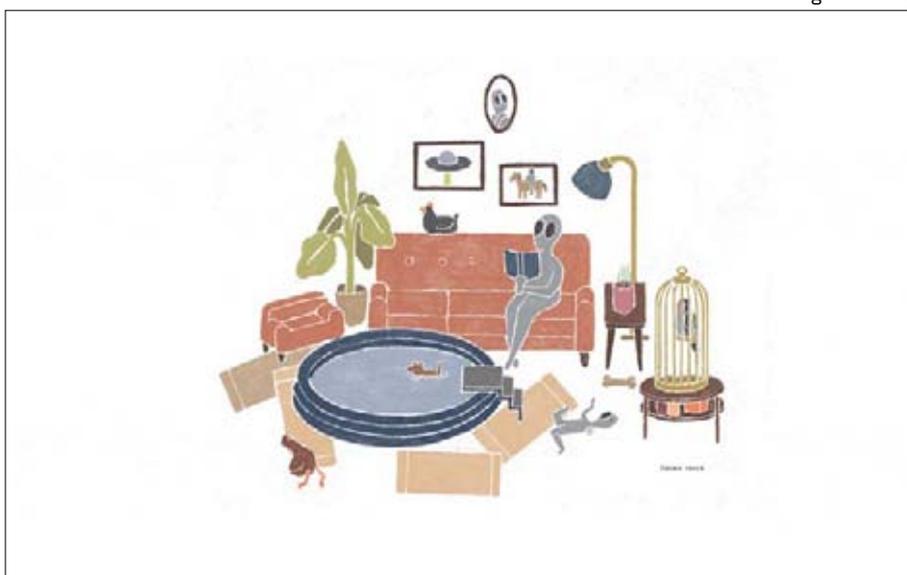
Sandra Crisp – Interface-Twitterstorm3
Reino Unido | The United Kingdom

“Interface-Twitterstorm3” usa captura de tela de vídeo para emprestar linhas de tempo, fotos e textos tuitados do Twitter – a captura continuamente atualiza a coluna de mídia enquanto uma informação rapidamente dá espaço à seguinte. Muitos dos recortes de vídeo usados nesta obra mostram cabeças fragmentadas falantes da vida política do Reino Unido. Embora cada faixa vertical ou quadrado/retângulo individual cintilante represente um arquivo de vídeo individual, eles são compilados em conjunto para formar uma interface tipo mosaico.

“Interface-Twitterstorm3” uses video screen-capture to borrow scrolling timelines, photos and Tweeted text from Twitter – capturing continually updating media columns, as one piece of information rapidly makes way for the next. Many of the video clippings used within this piece feature fragmented talking heads from UK political life. Whilst each individual flickering vertical band or square / rectangle represents an individual video file, they are compiled together to form a mosaic-like interface.



Someone's Living Room No.1

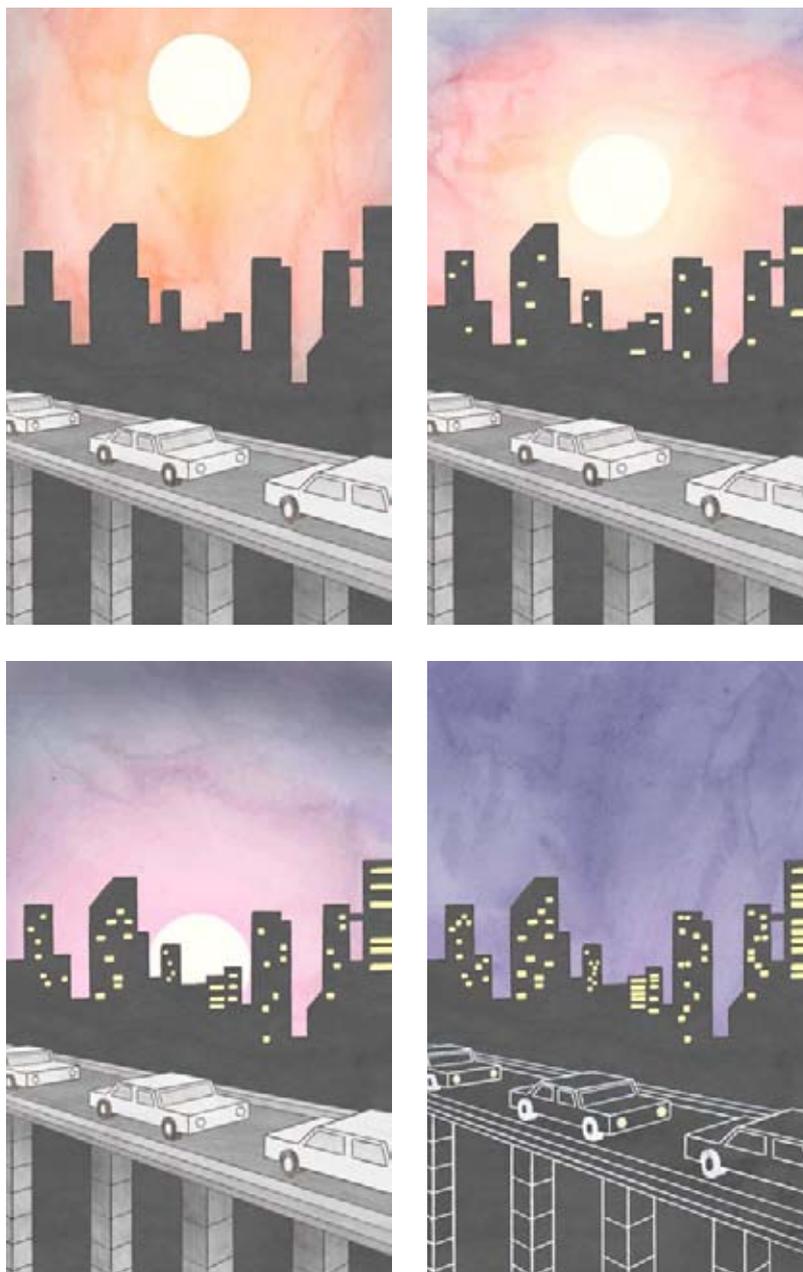


Someone's Living Room No.2

Thoka Maer – Someone's Living Room No.1 & Someone's Living Room No.2 Alemanha/Estados Unidos | Germany/The United States

Thoka Maer nasceu e agora desenha. Ela é melhor com lápis, mas consegue lidar com muito mais do que isso. Ela se formou na Universidade de Artes de Berlim em 2014 e fez com que sua família se sentisse bem com essa coisa de arte. Depois de Berlim e Hong Kong, seu corpo e espírito alemães se estabeleceram em Brooklyn, NY.

Thoka Maer was born and now draws. She's best with pencils but can handle way more than that. She earned degree from the University of the Arts in Berlin in 2014 and made her family feel kind of ok with this whole 'art thing'. After Berlin and Hong Kong her German body and spirit have set roots in Brooklyn, NY.

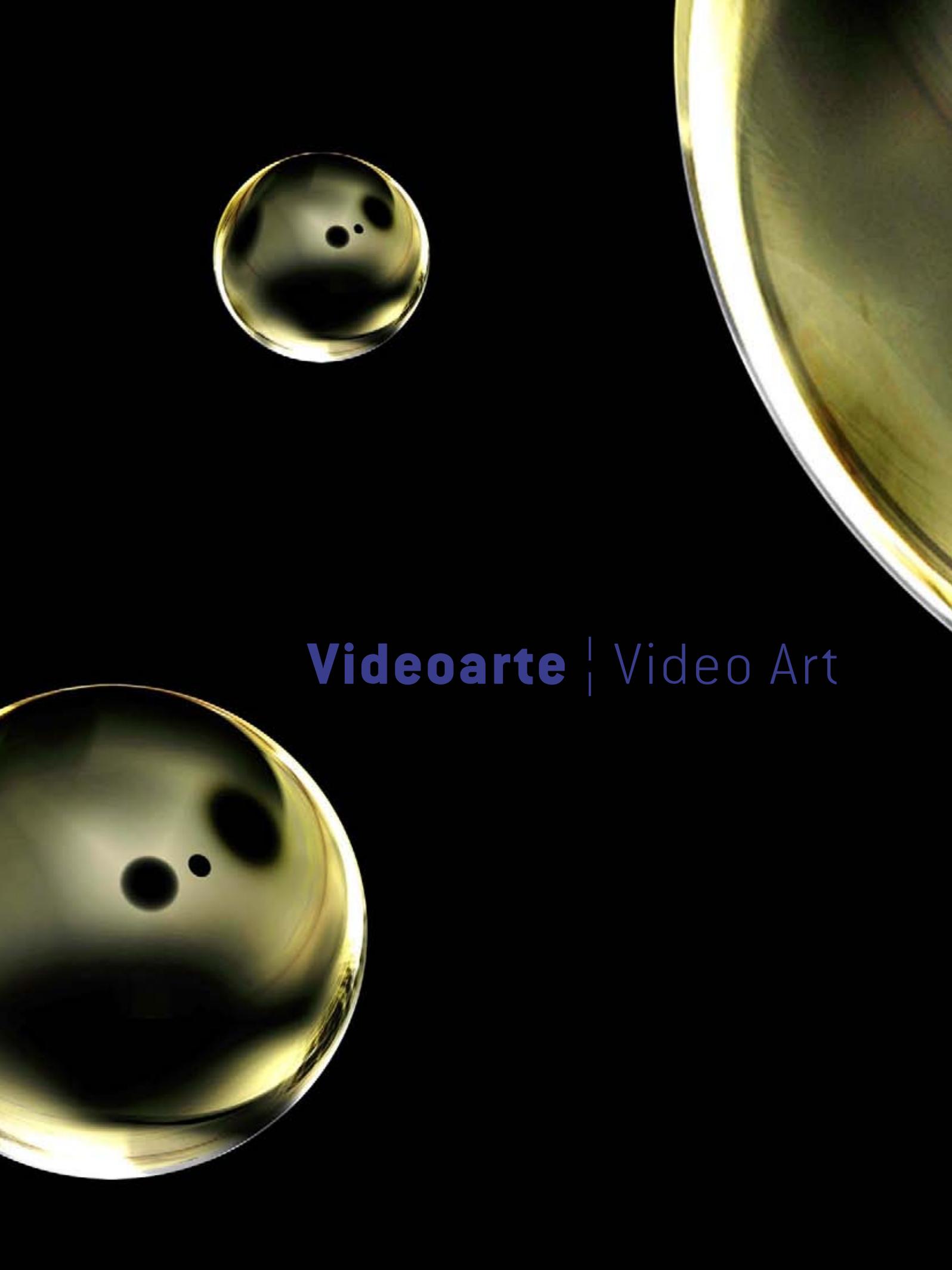


Tom Morris – Dusk Driving – Reino Unido | The United Kingdom

Com esta série eu quis introduzir um simples elemento narrativo às minhas animações típicas em GIF sobre transporte em cidades futuristas e brutalistas ao mudar o horário dos dias. O componente animado desenhado à mão essencialmente permanece o mesmo pelas quatro obras enquanto o humor do ambiente ao redor se escurece e se transforma enquanto a noite cai.

With this series I wanted to introduce a simple narrative element to my typical gif animations of transport in futuristic, brutalist cities by changing the time of day. The hand drawn, animated component essentially stays the same across the four pieces while the mood of the environment darkens and transforms around it as night descends.





Videoarte | Video Art

FILE Videoarte 2017

Nuances do tempo no *FILE Videoarte 2017*

Nuances in Time in *FILE Video Art 2017*

Na 18ª edição do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em São Paulo, o *FILE Videoarte 2017* apresenta uma seleção com 23 obras de artistas de 15 países. Entre estas obras, seis compõem os premiados da primeira edição do *FILE Video Art Award*. Em 1º lugar, “Performance Capture: Part 2”, do holandês Mike Pelletier; em 2º lugar, “The Stream VI”, do japonês Hiroya Sakurai; e em 3º lugar, “Landscape for a person”, da argentina Florencia Levy. As três menções honrosas são dedicadas a obras de artistas mulheres: “Forsaken Forest”, da polonesa Anna Beata Baranska, “Garden Conversations”, da colombiana Diana Salcedo, e “Estado Líquido”, da brasileira Fernanda Ramos.

As obras ressaltadas nesta edição do *FILE Videoarte* demonstram que, quando se trata de arte, a técnica é menos importante que a poética na realização de uma proposta. O conjunto de vídeos apresentado nesta exposição abrange desde técnicas mais antigas, como a captura da câmera em *live action*, a animação de fotografias em *stop motion* e a edição de imagens encontradas, até tecnologias mais recentes, tais como softwares de captura de movimento e animação em 3D. Em todos os casos, independentemente da técnica empregada na concepção das imagens, as obras convidam o espectador a perceber as nuances do tempo. Estas nuances podem emergir de considerações sobre o momento histórico em que vivemos ou de constatações da passagem de outros tempos possíveis, quando estamos engolfados em um cotidiano acelerado.

Em “Performance Capture: Part 2”, por exemplo, Mike Pelletier cria imagens de seres humanoides cujos corpos inflam e desinflam à medida que se movimentam, criando um cenário onírico reforçado pelo som. Como comenta o artista, “o que deveria ser usado para registrar, simular e criar realidades virtuais perfeitas, pelo contrário sucumbe para o excepcional, o abstrato e o

In the 18th edition of FILE – the Electronic Language International Festival – in São Paulo, *FILE Video Art 2017* presents a selection of 23 works by artists from 15 countries. Included are six award-winning works from the first edition of the *FILE Video Art Award*. First place went to “Performance Capture: Part 2”, by the Dutch artist Mike Pelletier; second place to “The Stream VI”, by the Japanese Hiroya Sakurai, third place to “Landscape for a Person, by the Argentinian Florencia Levy. The three Honorable Mentions went to works by women artists: “Forsaken Forest”, by Anna Beata Baranska from Poland, “Garden Conversations”, from the Colombian Diana Salcedo, and “Estado Líquido” (Liquid State) by the Brazilian Fernanda Ramos.

The works chosen for this edition of *FILE Video Art* demonstrate that when it comes to art, technique is less important than the poetic in its accomplishment. The videos presented in this exhibition include established techniques, such as live action motion capture, stop motion animation and edited found images, and newer technologies, such as software for motion capture in 3D animation. In all cases, independent of the technique used in producing the images, the works invite the viewer to perceive nuances in time. These nuances may emerge from reflection on the historic moment through which we are living or observations of the passage of other possible times, when we are engulfed in the frenetic routines of everyday life.

In “Performance Capture: Part 2”, for example, Mike Pelletier creates images of humanoid beings whose bodies inflate and deflate as they move, creating a dreamlike setting, which is reinforced by a sound track. The artist comments: “what should be used to

record, simulate and create perfect virtual realities, succumbs, on the contrary, to the exceptional, the abstract, and the unreal". Hiroya Sakurai also creates extraordinary images in "The Stream VI". But, unlike Pelletier, who uses new technologies, Sakurai's video shows the flow of water in the ancient man-made rice paddies which changed the landscape, creating a poetic environment where the passage of time is shown through the current of the water. In turn, in "Landscape for a Person", Florencia Levy suspends time, presenting images from all over the world – collected using Google Street View – which are matched with audio tracks of people in conflict of transit or being deported. The contrast between the words spoken at a normal speed and the slow-motion images creates a certain strangeness and highlights the violence involved in these situations of transit, although no images of violence are shown.

The other videos in the exhibition show various situations which dialog with these propositions. In "Forsaken Forest", by Anna Beata Baranska, the small details that show the passage of time in a simulated forest can be discerned. In "Garden Conversations", by Diana Salcedo, nature, humanity and the machine dance together until they become a single being. "Estado Líquido", by Fernanda Ramos, is a different case, in which she presents an experimental audiovisual work on rubbish, referring to the polemic collapse of a dam retaining mine tailings owned by the Samarco mining company in 2015, in Mariana, Minas Gerais. In the work, the rubbish represents fractures, or perturbations, in the flow of the passage of time and the natural landscape.

These works reinforce the idea that, as technique is less important than the poetic in art, decisions on what use to which the tools which we have are put are

irreal". Hiroya Sakurai também cria imagens excepcionais em "The Stream VI". Mas, diferente de Pelletier, que usa novas tecnologias, Sakurai registra o fluir da água nos antigos arrozais produzidos artificialmente na natureza, criando um ambiente poético que nos mostra a passagem do tempo junto à água corrente. Por sua vez, em "Landscape for a person", Florencia Levy cria uma suspensão no tempo, ao apresentar imagens de diferentes partes do mundo – coletadas do Google Street View – combinadas com áudios de pessoas em situação de trânsito ou deportação. A contraposição entre as falas em velocidade habitual e as imagens desaceleradas cria certo estranhamento e evidencia a violência envolvida nesses trânsitos, embora nenhuma imagem violenta seja exibida.

Os demais vídeos da exposição apresentam diversas situações que dialogam com essas propostas. Em "Forsaken Forest", de Anna Beata Baranska, é possível contemplar os pequenos detalhes que indicam a passagem do tempo em uma floresta simulada. Em "Garden Conversations", de Diana Salcedo, natureza, humano e máquina compõem uma dança, tornando-se um ser uníssono. Caso diferente de "Estado Líquido", de Fernanda Ramos, que apresenta um experimento audiovisual sobre o lixo, fazendo referência ao polêmico rompimento da barragem da mineradora Samarco em 2015, no distrito de Mariana, em Minas Gerais. Nesta obra, o lixo representa fraturas, ou perturbações, na fluidez da passagem do tempo e da paisagem natural.

Essas obras reforçam a ideia de que, assim como a técnica é menos importante que a poética na arte, a decisão sobre que tipo de uso será feito das ferramentas que dispomos é essencial na escolha entre possibilitarmos a concretização de cenários distópicos ou agirmos contra esta tendência para que tais cenários

não se tornem reais. Neste sentido, a criação da possibilidade de percepção das nuances do tempo torna-se uma ação essencial na discussão sobre que futuro queremos. Tais como os “espaços vazios” do cinema propiciam um momento de contemplação fora dos prolongamentos relativos à ação, as obras desta exposição proporcionam brechas no tempo veloz do dia-a-dia e chamam atenção para questões do momento em que vivemos e de outros tempos imaginários e possíveis.

Fernanda Almeida
Curadora do FILE Videoarte 2017
FILE Video Art 2017 Curator

essential in choosing between making real dystopian scenarios or fighting the trend to ensure that they do not become reality. In this sense, making it possible to perceive nuances in time becomes essential in the discussion about the future we want. As when the “empty spaces” in cinema provide a moment of contemplation away from the action, the works in this exhibition open up cracks in the relentless flow of time experienced in the day-to-day and call attention to issues of the moment in which we live and of other imaginary and potential times.

Anna Vasof é arquiteta e mídia-artista. Com suas invenções engenhosas e maravilhosas, ela cria objetos, ações, instalações e vídeos divertidos, poéticos e críticos. Desde 2004, seus vídeos e curtas-metragens são apresentados e ganharam prêmios em vários festivais internacionais. Ela está atualmente trabalhando em uma tese de doutorado sobre Non-Stop Stop-Motion, um método de animação que ela está desenvolvendo.

Anna Vasof is an architect and media-artist. With her ingenious and wondrous inventions, she creates funny, poetic and critical objects, actions, installations and videos. Since 2004 her videos and short movies have been presented and won prizes in several festivals internationally. She's currently working on a Ph.D. thesis about Non-Stop Stop-Motion, an animation method that she is developing.

Bego M. Santiago é uma artista visual da Galícia com base em Berlim. Ela considera sua produção artística interdisciplinar e se especializa no uso da luz como uma ferramenta pictórica e escultórica. Ela pretende explorar o feedback entre a realidade e a representação e gosta de jogar com binômios como: real/falso, presença/ausência e original/cópia. A luz é para ela a ferramenta perfeita para a geração de ilusões ópticas e simulação, permitindo dar vida a objetos inanimados, obscurecendo os limites entre realidade e representação, presença e ausência.

Bego M. Santiago is a Galician visual artist based in Berlin. She considers her art production as interdisciplinary, and specializes in the use of light as a pictorial and sculptural tool. She aims to explore the feedback between reality and representation, and likes to play with binomials such as: real/fake, presence/absence and original/copy. Light is for her the perfect tool for the generation of simulation and optical illusions, enabling her to give life to inanimate objects, blurring the boundaries between reality and representation, presence and absence.



1º Lugar / 1st Place

Mike Pelletier – Performance Capture: Part 2 Holanda | The Netherlands

Em “Performance Capture: Part 2”, seqüências de captura de movimento de uso livre são traçadas como personagens padrão 3D não suavizados e com baixo nível de polígonos. Os corpos inflam, desinflam e oscilam entre estados enquanto os movimentos alteram-se e repetem-se em padrões contrabalanceados e as informações transferem-se de um corpo ao outro. Na animação, o que deveria ser usado para registrar, simular e criar realidades virtuais perfeitas, pelo contrário sucumbe para o excepcional, o abstrato e o irreal.

In “Performance Capture: Part 2”, open source motion capture sequences are mapped onto stock low-polygonal unsmoothed 3D characters. Bodies inflate, deflate and oscillate between states, while movements shift and repeat in offset patterns as information transfers from one body to the next. In the animation, what should be used to record, simulate and create perfect virtual realities instead collapses into the uncanny, the abstract and the unreal.



2º Lugar / 2nd Place

Hiroya Sakurai – The Stream VI – Japão | Japan

Nos cursos de água feitos pelo homem nos arrozais, a água na natureza deve seguir regras artificiais. Desse modo, a natureza é feita abstrata, dando origem a uma nova forma de beleza distinta do estado natural. Esta obra é um balé que utiliza o som e o movimento das algas e da água nesse ambiente.

In the man-made waterways of rice paddies, the water in nature must follow artificial rules. In that way, nature is made abstract, giving rise to a new form of beauty distinct from the natural state. This work is a ballet using the sound and the movement of the algae and the water in this environment.

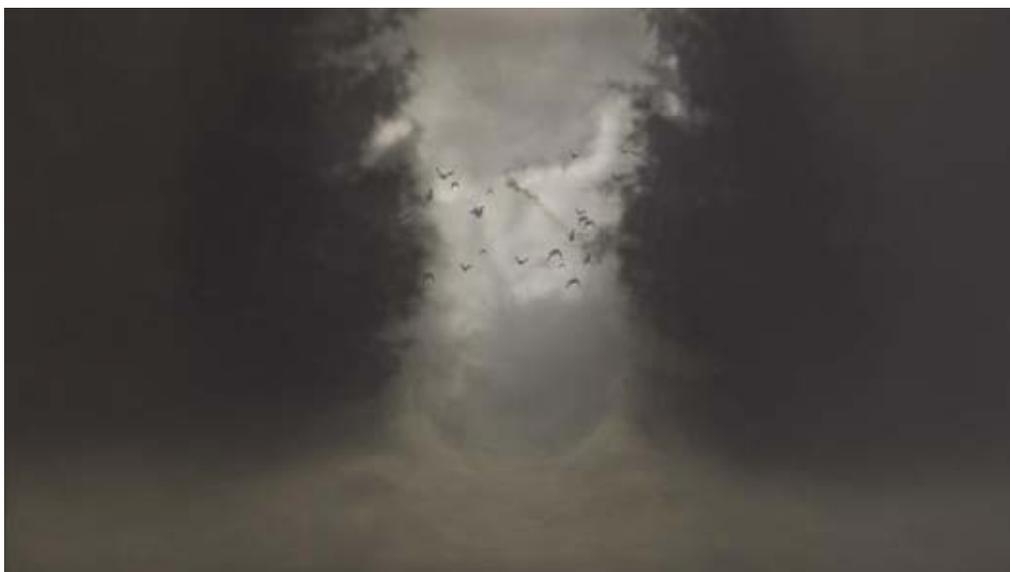
3º Lugar / 3rd Place

Florencia Levy – Landscape for a person – Argentina

“Landscape for a person” (Paisagem para uma pessoa) traça um caminho através de diferentes locais em uma sequência de imagens. O material visual foi filmado no Google Street View e depois editado com entrevistas em áudio de pessoas que estavam em conflito de trânsito ou deportação.

“Landscape for a person” traces a path through different locations into a sequence of images. The visual material was filmed on Google Street View and then edited with audio interviews of people who were in conflict of transit or deportation.

Menções honrosas | Honorable Mentions



Anna Beata Baranska – Forsaken Forest – Polônia | Poland

Escuridão, árvores balançando, insetos zumbindo. A natureza muda lentamente, conduzida pelo seu ritmo natural. Podemos ver o que a natureza nos oferece: árvores, nuvens, insetos, pássaros, sol, lua, grama, um pouco de pólen, poeira, mas também algo a mais. A racionalidade rasteja um pouco irracional para discretamente tornar a paisagem um pouco mais irreal.

Darkness, swaying trees, buzzing insects. Nature changes slowly, led by its natural rhythm. We can see what nature offers to us: trees, clouds, insects, birds, sun, moon, grass, some pollen, dust, but also something more. The rationality creeps a little irrationality to discreetly make landscape a little more unreal.

Diana Salcedo – Garden Conversations **Colômbia | Colombia**

As lembranças voltam à vida em diferentes formas, de objetos ao corpo e o lugar onde habitavam. Deve-se notá-los e iniciar uma conversa com eles. Dirigido e editado por Diana Salcedo; Coreografia de Martha Hincapié Charry; Música de Ana María Romano; Programação de Miri Park; Figurinos de Natalia Esguerra Villegas.

Memories come back to life in different forms, from objects to the body and the place they inhabited. One should noticed them and start a conversation with them. Directed and edited by Diana Salcedo; Choreography by Martha Hincapié Charry; Music by Ana María Romano; Programming by Miri Park; Costume Design by Natalia Esguerra Villegas.



Fernanda Ramos – Estado Líquido **Brasil | Brazil**

“Estado Líquido” é um documentário experimental sobre o descontrole do lixo, o vazamento de dejetos liquefeitos e suas consequências. Criado através de animação com fotografias, foi filmado em dezembro de 2015 no distrito de Mariana, MG, Brasil.

“Estado Líquido” [Liquid State] is an experimental documentary about trash mismanagement, the leaking of liquefied waste and its consequences. Created through animation with photographs, it was filmed in December 2015 in the district of Mariana, MG, Brazil.





Albert Bayona – Darrere la Benzinera – Espanha | Spain

O posto de gasolina, próximo de desaparecer ou se transformar, como conhecemos até então, junto de seus componentes: gasolina como estímulo, o carro como uma extensão do corpo e a viagem como voo de prazer; e com o elemento de cena: as aves sobre ela, causando caos. Tudo isso é temperado com uma dose de humor para complementar a informação.

The gas station, next to disappear or transform, as we have known so far, with its associated components, gasoline, as stimulus, the car as an extension of the body and travel, as pleasure flight, along with the scene element the birds over her, causing chaos. All of that is seasoned with a dose of humor to complement the information.



**Anne Beal
Positioning
Estados Unidos | The United States**

O Sonho Americano quer saber onde você está, o que você está vestindo e se você irá cozinhar o jantar para ele. Você está posicionado para o sucesso?

The American Dream wants to know where you stand, what you're wearing, and whether you're going to cook him dinner. Are you positioned for success?



APOTROPIA: Antonella Mignone & Cristiano Panepuccia
Echoes of a Forgotten Embrace – Itália | Italy

“Echoes of a Forgotten Embrace” [Ecos de um Abraço Esquecido] é inspirado no conceito de memória emocional, retratando o encontro de dois amantes numa dimensão liminar, um lugar onde os movimentos preservam a lembrança do passado e criam uma síntese de toda a ação.

“Echoes of a Forgotten Embrace” takes inspiration from the concept of emotional memory, depicting the encounter of two lovers in a liminal dimension, a place where movements preserve the memory of the past and create a synthesis of the entire action.



Brit Bunkley – Ghost Shelters Nova Zelândia | New Zealand

O vídeo é baseado em varreduras de fotogrametria 3D de arquitetura e monumentos utópicos/distópicos: Chemiewerk Rüdersdorf na antiga Alemanha Oriental; A Estação de Escuta da NSA em Teufelsberg, Berlim; Immerath, uma cidade fantasma no oeste da Alemanha; O Projeto Martha em Waihi, Nova Zelândia; O Castelo da Bela Adormecida, a peça central do parque da Disneylândia, na Califórnia; e The Domes of Case Grande, uma instalação computacional incompleta e abandonada no Arizona.

The video is based on 3D photogrammetry scans of utopian/dystopian monuments and architecture: Chemiewerk Rüdersdorf in former East Germany; The Teufelsberg NSA Listening Station in Berlin; Immerath, a ghost town in western Germany; The Martha Project in Waihi, New Zealand; The Sleeping Beauty Castle, the centerpiece of the California Disneyland Park; and The Domes of Case Grande, an incomplete, abandoned computer facility in Arizona.



Fabiano Rodrigues
Ratsrepus
Brazil | Brazil

Como seriam dois skatistas em um mundo bizarro? Uma conclusão possível é que seus movimentos seriam outros, que usariam um estranho e elegante traje branco e que não teriam cabeças.

How would two skaters be in a bizarre world? One possible conclusion is that their movements would be others, that they would wear a strange and elegant white suit and they would have no heads.



Francesca Leoni & Davide Mastrangelo – Simulacro – Itália | Italy

Um simulacro é uma simulação de uma pessoa ou coisa. Na sociedade contemporânea, construímos virtualmente imagens de nós mesmos para nos relacionarmos com os outros e com o mundo. Uma imagem que realmente não precisa ser verdadeira, mas apenas parecer verdade.

A simulacrum is a simulation of a person or thing. In contemporary society, we virtually build images of ourselves to relate to others and to the world. An image that doesn't really need to be truthful but only truthlike.



Kai Welf Hoyme – Skeleton – Alemanha | Germany

“Skeleton” (Esqueleto) conecta de forma poética diferentes ideias utópicas. É uma visão da lacuna entre corpos, arquitetura, logocentrismo e imaginação social.

“Skeleton” connects in a poetic way different utopian ideas. It is a vision of the gap between bodies, architecture, logocentrism and social imagination.

Karoline Georges – Profile Update Canadá | Canada



Composto por uma série de mudanças morfológicas quase imperceptíveis, “Profile Update” (Atualização de Perfil) questiona a autenticidade da imagem, sua capacidade de dizer a verdade. Na era das mídias digitais e sociais, reconhece-se o gesto obsessivo de constantemente “renovar seu perfil”. O autor dessas autorrepresentações está dividido entre essa ampliação potencial e a incapacidade de se tornar melhor.

Composed of a series of morphological changes almost imperceptible, “Profile Update” questions the authenticity of the image, its ability to tell the truth. In the era of digital and social media, one recognizes obsessive gesture of constantly “renew its profile”. The author of these self-representations is torn between this potential magnification and unable to become self-better than oneself.



Karoline Georges – REPÈRES (Landmarks) – Canadá | Canada

“REPÈRES” (Pontos de Referência) é um conjunto de paisagens em preto e branco de Montreal, Vancouver, Toronto, Nova York, Amsterdã, Paris, Londres, Berlim e Hamburgo; cada uma delas apresentando uma sugestão poética, em francês, integrada ao ambiente urbano. Aqui, tanto imagens reais como virtualidade pura são combinadas para criar uma nova terra de poesia.

“REPÈRES” is a suite of black and white landscapes from Montreal, Vancouver, Toronto, New York, Amsterdam, Paris, London, Berlin and Hamburg, each presenting a poetic suggestion, in French, integrated into the urban environment. Here, both real footage and pure virtuality are combined to create a new poetry land.



Lynn Bianchi – Grasshoppers
Estados Unidos | The United States

“Grasshopper” mostra um casal que aprecia tranquilamente um fim de tarde na praia. As interpretações do tempo e do significado do espaço são exploradas da maneira como se é possível saltar de uma realidade para a outra enquanto se está jogado no caos de dimensões alternativas. Os fragmentos da existência foram remontados, exibindo linhas temporais incoerentes em uma única imagem.

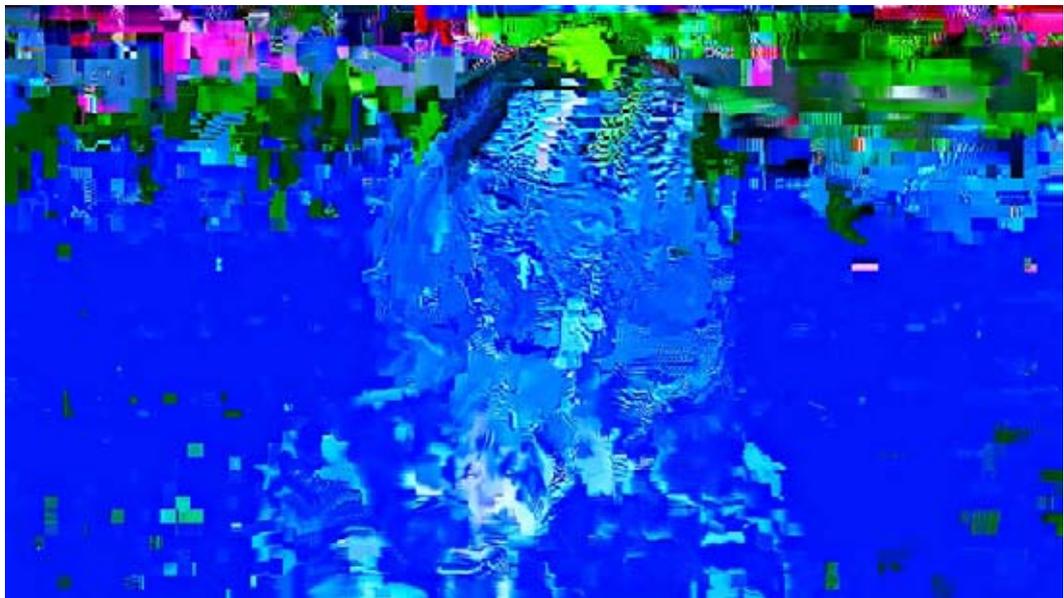
“Grasshopper” shows a couple leisurely enjoying a late afternoon on the beach. The interpretations of time and the meaning of space are explored the way one might bounce off one reality to the next while thrown into the chaos of alternative dimensions. The fragments of existence were reassembled, displaying incoherent timelines in a single image.

Przemek Wêgrzyn – Practice
Polônia | Poland



À medida que as cidades se espalham, a demanda por espaço cresce. No entanto, isso não se refere apenas aos vivos, mas também aos mortos. A obra explora o desenvolvimento de um cemitério de uma grande cidade e aspectos técnicos da indústria funerária. Numa sociedade na qual o sucesso e a segurança são cruciais, a morte é um problema oculto. Através da paisagem, da arquitetura, da burocracia e da formalidade, a morte parece distante e domada. No entanto, ela permanece selvagem e imprevisível.

As cities spread, the demand for space grows. However, it does not refer to living only but to the dead as well. The work explores the development of a large city cemetery and technical aspects of the funeral industry. In a society in which success and security are crucial, death is a hidden problem. Through landscape, architecture, bureaucracy and formality death seems distant and tamed. Yet, it remains wild and unpredictable.



Rodrigo Faustini – Dissimulados – Brasil | Brazil

Des-simulação: a encenação que corroborou o golpe político brasileiro, coreografada pelos telejornais, é arruinada por outra manipulação, a nível de sinal. Pixels convulsivos irrompem essa abstração do político figurado em imagem para expor o caráter lacunar e monstruoso da retórica das grandes mídias.

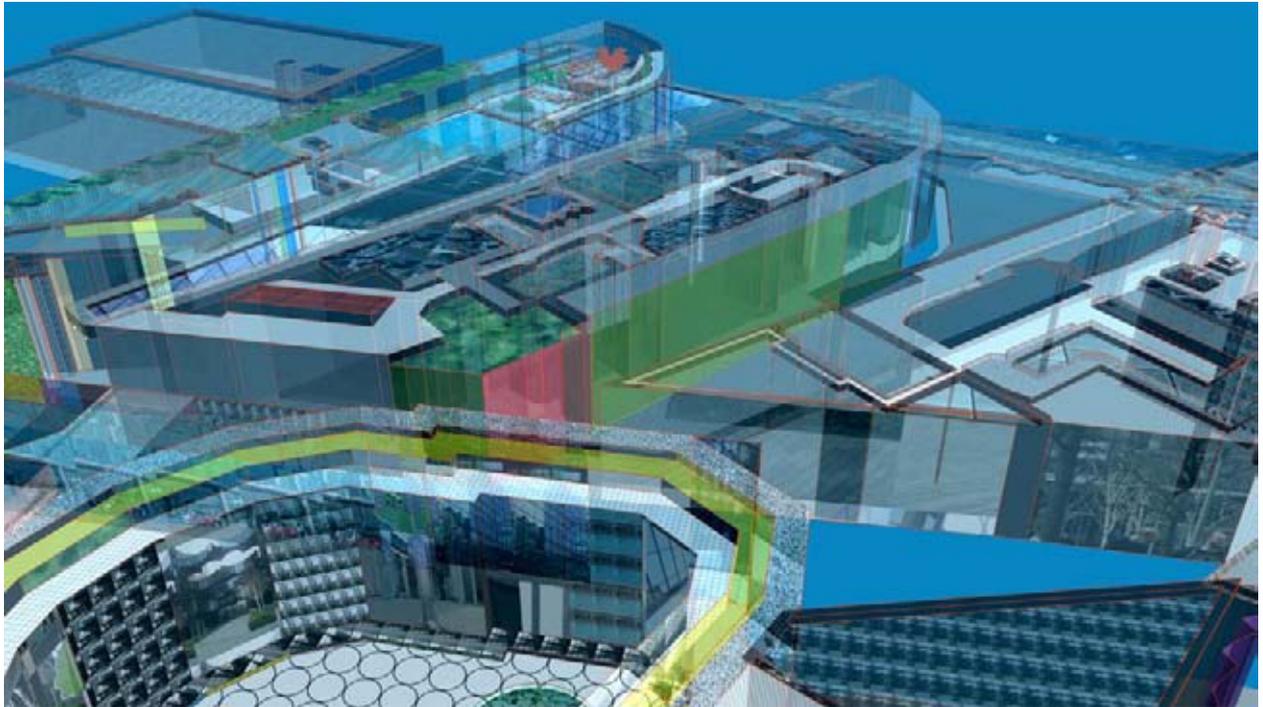
Des-simulação (Des-simulation): the staging that corroborated the Brazilian political coup, choreographed by television news, is ruined by another manipulation, at signal level. Convulsive pixels erupt this abstraction of the figurative politician in the image to expose the lacunar and monstrous character of the great media rhetoric.



Rogelio Meléndez – Pausa – México | Mexico

“Pausa” foi inspirado por um fenômeno físico em que um objeto que excede a velocidade de propagação do som (1.200 quilômetros por hora) entra em uma espécie de cápsula de silêncio. Composto por uma combinação de materiais naturais e industriais, este vídeo exibe um estágio saturado de silêncio e parada no tempo para questionar a ligação fundamental entre o espaço-tempo e nós mesmos.

“Pausa” was inspired by a physical phenomenon in which an object that exceeds the speed of propagation of sound (1,200 kilometers per hour) goes into a kind of capsule of silence. Consisting of a combination of natural and industrial materials, this video exhibits a saturated stage of silence and stopped in time to question the fundamental connection between space-time and ourselves.



**Sandra Crisp – Remote City (skygardens_towers)
Reino Unido | The United Kingdom**

A câmera faz um panorama através de níveis elevados de uma cidade fragmentada e futurística com jardins suspensos e arranha-céus vazios que os humanos parecem ter deixado para trás. O filme foi originalmente inspirado pelo artigo jornalístico “Ghost Towers” (Torres Fantasmas) que critica os inúmeros arranha-céus de luxo desocupados na cidade de Londres, enquanto que no nível do chão há grande necessidade de moradias.

The camera pans through elevated levels of a fragmented and futuristic city featuring sky gardens and empty high-rise towers that humans appear to have left behind. The film was originally inspired by a journalism article ‘Ghost Towers’ critical of the numerous unoccupied luxury high-rise towers in the city of London whilst at ground level housing is in great need.

Sigrun Höllrigl & George Chkheidze
A Man and a Woman – Áustria | Austria

O filme “A Man and a Woman” (Um Homem e uma Mulher) se resume a uma questão fundamental de contar histórias. Devemos responder à relação entre homens e mulheres ou seres humanos contando uma comédia ou uma tragédia? O filme nos leva em um fluxo entre sério e não sério, amor e dor, separação e encontro.

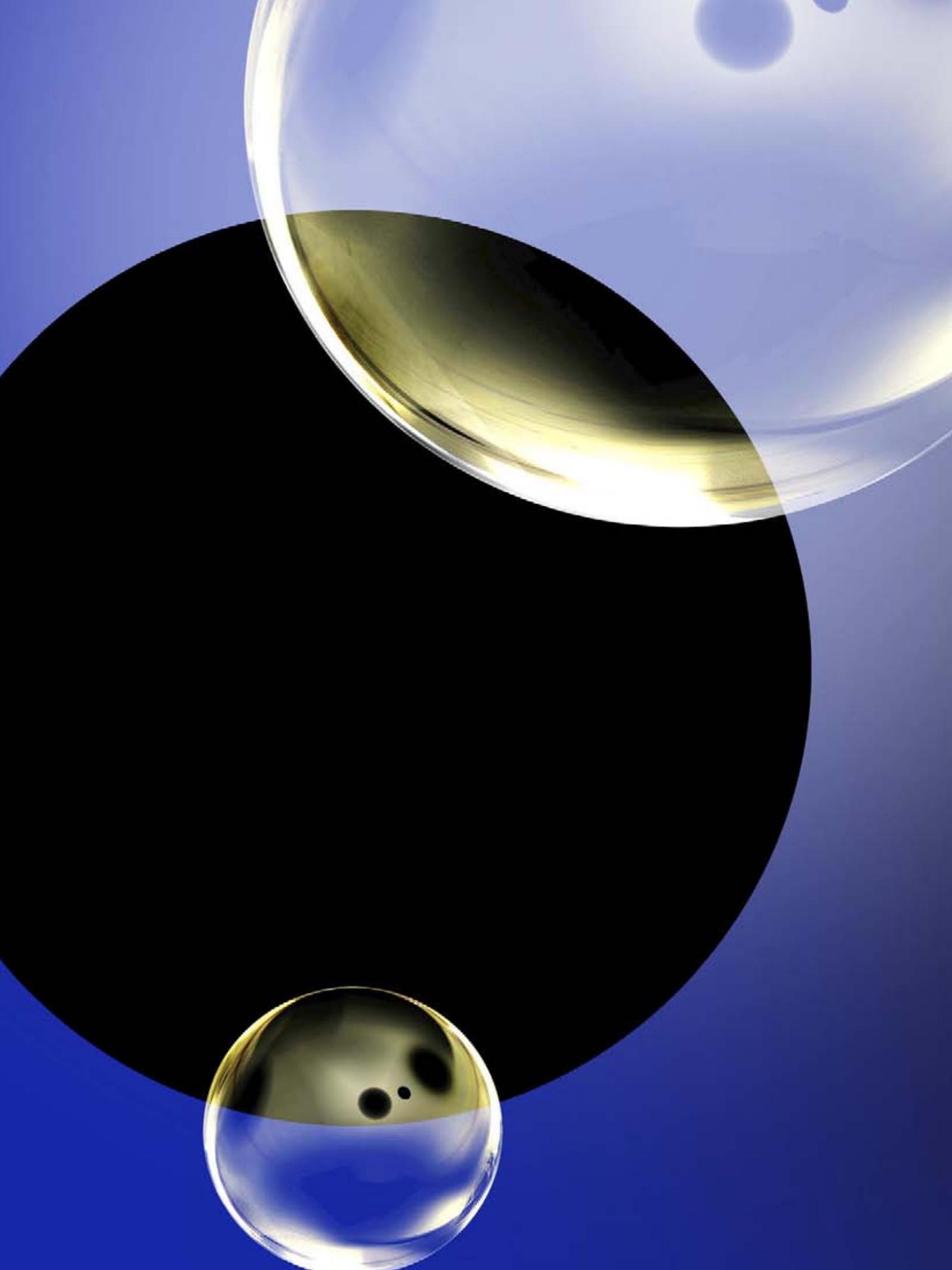
The film “A Man and a Woman” goes down to a fundamental question of storytelling. Shall we answer the relationship between men and women or human beings by telling a comedy or a tragedy? The film brings us in a flow between serious and unserious, love and hurt, separating and rendezvous.

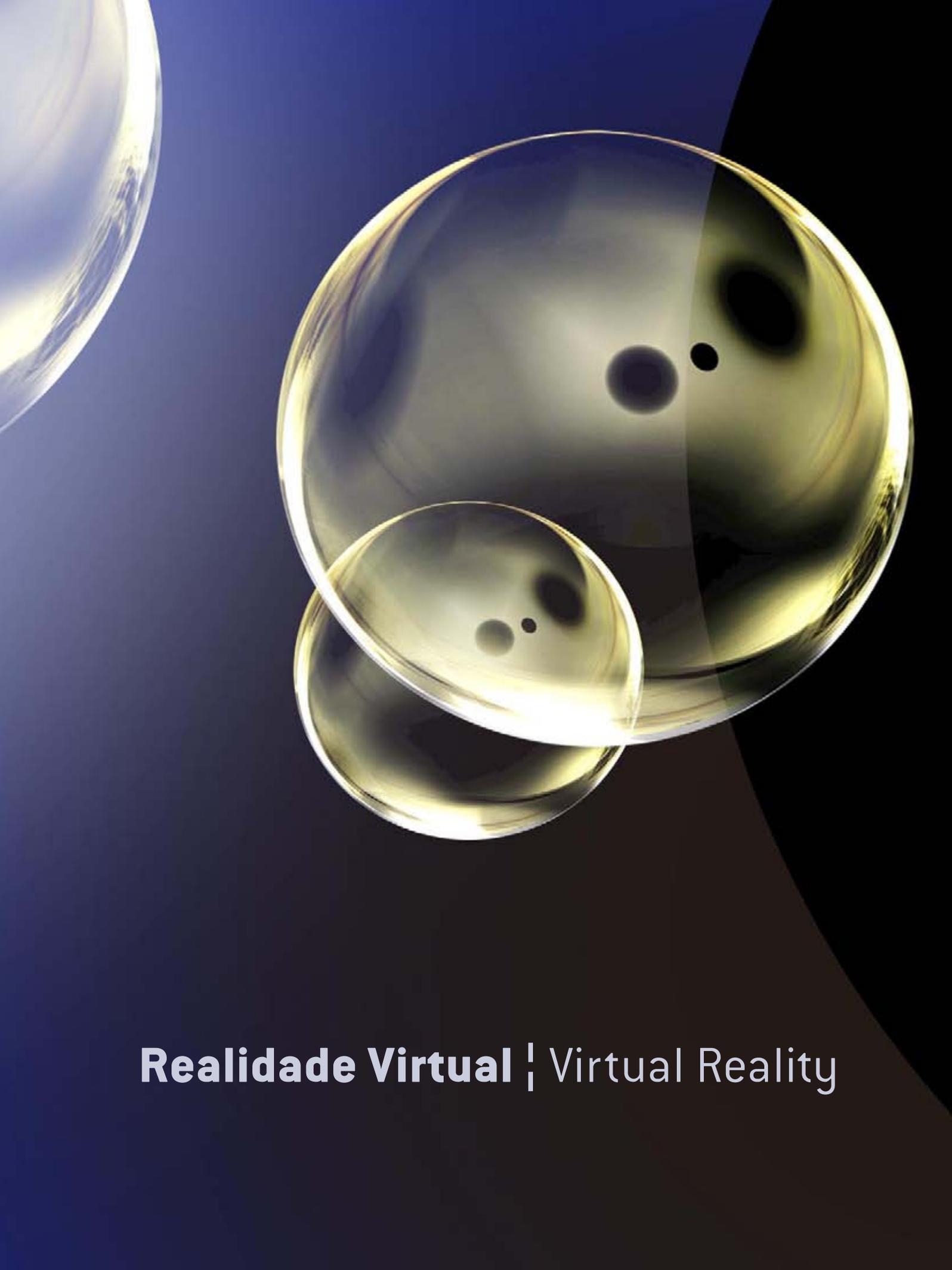


Susanna Flock – Fetish Finger – Áustria | Austria

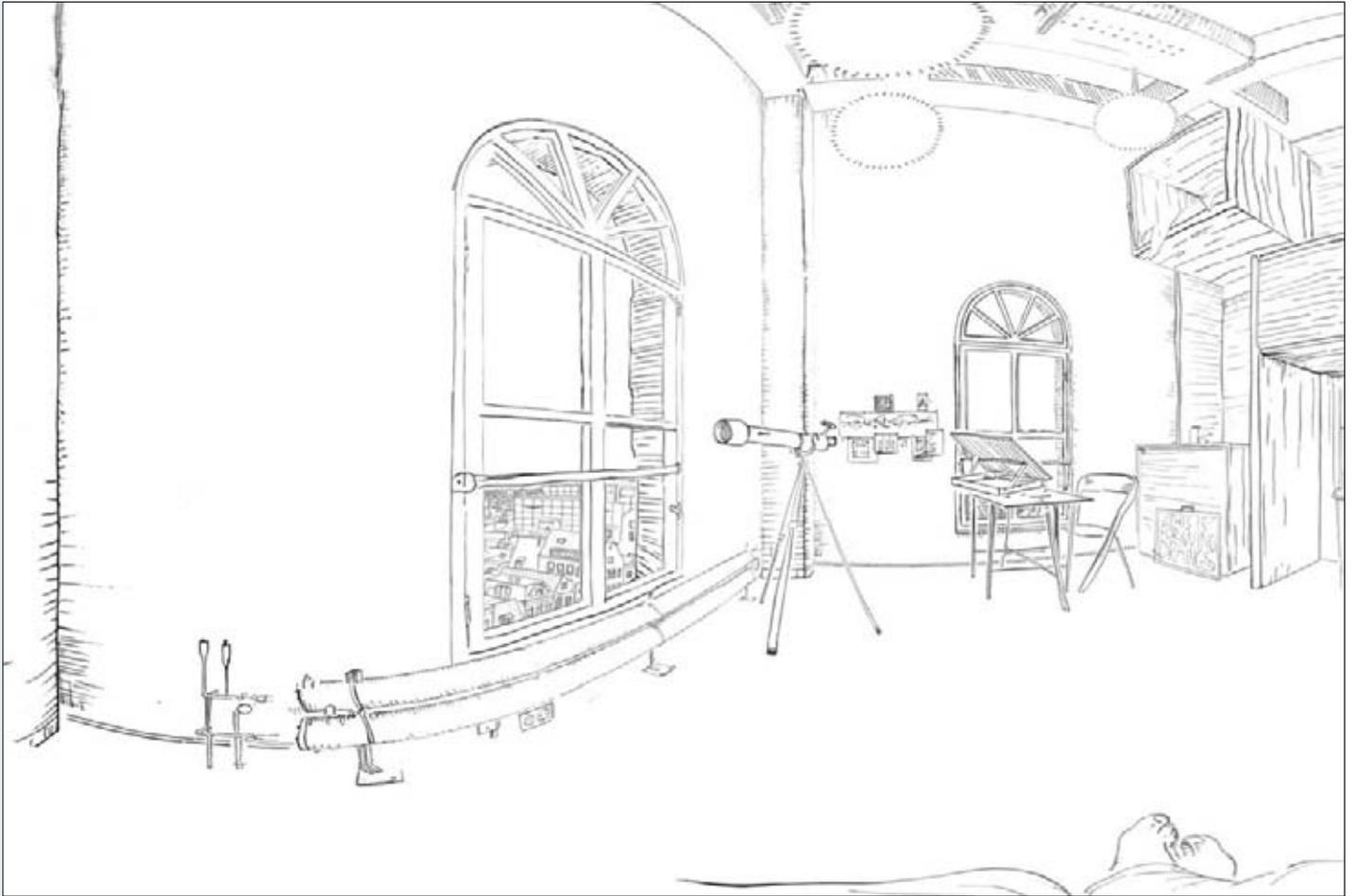
“Fetish Finger” lida com a complexidade da percepção háptica no contexto das mídias digitais baseadas em tela. Imagens de gestos e ações, animações em 3D, fotografias e vídeos dos chamados “Food Diaries” (Diários alimentares) são vistos em um movimento de rolagem de uma página da Web. As imagens em movimento estão relacionadas associativamente com o contato na interface entre o físico e o virtual, atividade e passividade.

“Fetish Finger” deals with the complexity of haptic perception in the context of screen based digital media. Images of gestures and actions, 3D animations, photographs, and video clips of so called “Food Diaries” are seen in a movement of scrolling down a webpage. The moving images are associatively concerned with contact at the interface between the physical and the virtual, activeness and passiveness.





Realidade Virtual | Virtual Reality



Jan Rothuizen, Sara Kols & Zesbaans – Drawing Room Alemanha | Germany

“Drawing Room” (Sala de Desenho) é a primeira experiência em realidade virtual totalmente desenhada à mão pelo artista visual Jan Rothuizen, conhecido por The Soft Atlas de Amsterdã e seu premiado documentário interativo Refugee Republic (República de Refugiados). Para este projeto, Rothuizen juntou-se à diretora interativa Sara Kolster e ao coletivo de novas mídias Zesbaans. Juntos, eles recriaram em linhas claras o interior e a vista de uma sala no telhado de uma loja de departamentos no centro de Amsterdã.

“Drawing Room” is the first fully hand drawn VR experience by visual artist Jan Rothuizen, known for The Soft Atlas of Amsterdam and his award winning interactive documentary Refugee Republic. For this project Rothuizen teamed up with interactive director Sara Kolster and new media collective Zesbaans. Together they recreated in clear lines the interior and the view of a room on the roof of a department store in the center of Amsterdam.



Mike von Rotz & Joost Jordens – Transition – Holanda | The Netherlands

“Transition” (Transição) é uma experiência de realidade virtual baseada na música de Kettel & Secede, criada por Mike von Rotz e Joost Jordens. Uma metáfora para a morte, “Transition” leva você a uma jornada de um mundo para o outro.

“Transition” is a virtual reality experience based on the music of Kettel & Secede, created by Mike von Rotz and Joost Jordens. A metaphor for death, “Transition” takes you on a journey from one world into the next.



Quba Michalski – Ex/Static – Estados Unidos | The United States

Vencedor do Prêmio Especial de Inovação de Narração no World VR Forum 2017, “Ex\Static” combina design de palcos teatrais, light art e a visão única de Quba sobre realidade virtual para levá-lo em uma viagem através de pensamentos sobre arte, sociedade, cultura e tecnologia.

Winner of Special Prize for Storytelling Innovation at World VR Forum 2017, “Ex\Static” combines theatrical stage design, light art, and Quba’s unique vision for VR, to take you on a journey through thoughts on art, society, culture and technology.



Quba Michalski – The Pull – Estados Unidos | The United States

A gravidade não é mais uma constante. Entre em um mundo onde as regras que nos prendem são subitamente desobedecidas. Em uma instalação científica secreta, a gravidade foi conquistada. Para baixo já não é mais uma direção, mas uma escolha. Entre no centro de câmaras modificadas e testemunhe as leis da natureza serem quebradas.

Gravity is no longer a constant. Enter a world where the rules that bind us are suddenly disobeyed. In a secret science facility, gravity has been conquered. Down is no longer a direction, but a choice. Step into the center of modified chambers and witness the laws of nature be broken.



Sehsucht Berlin – Moderat “Reminder” – Alemanha | Germany

Um adolescente rebelde trabalha como um escravo em um mundo distópico procurando cristais em um vasto cenário cinza. Esta generosa recompensa é trazida como uma oferta a uma divindade tribal que reside em um santuário guardado por sentinelas com máscaras verdes brilhantes, onde ele está constantemente sob o ataque de um exército de drones. Tire um momento para imaginar o que seria viver dentro da realidade desse mundo.

A rebellious teenager slaves away in a dystopian world, harvesting crystals from a vast grey landscape. This sparkling bounty is brought as an offering to a tribal deity, who resides in a shrine guarded by sentinels with green glowing masks, where he is constantly under attack from an army of drones. Take a moment to imagine what it would be like to live inside the reality of that world.



Silvia Ruzanka & Ben Chang – Traversing the Sectors
Estados Unidos | The United States

Nesta era da nuvem e de big data, é fácil pensar no digital como puramente intangível. No entanto, os dados sempre existem dentro de um dispositivo físico, seja o disco rígido, a memória do computador ou o switch de rede. Em “Traversing the Sectors” (Atravessando os Setores), a paisagem visual usa os padrões de dithering de gráficos computacionais iniciais de 8 bits ou 1 bit e o ambiente visual e sonoro são, juntos, uma operação de memória, coletando elementos de um passado obsoleto.

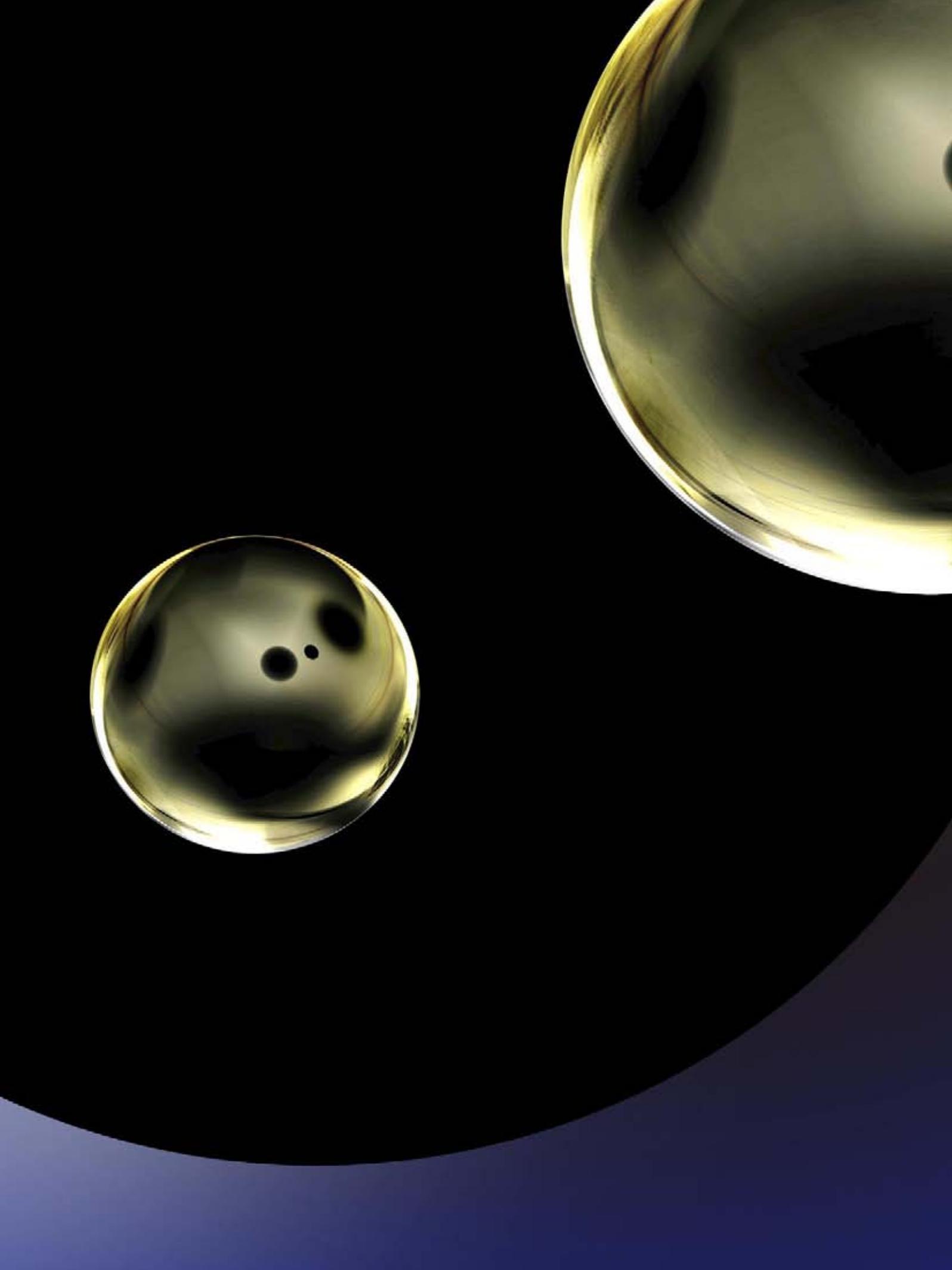
In this age of the cloud and of big data, it’s easy to think of digital as purely intangible. However, data always exists within a physical device, whether that’s the hard drive, the computer memory, or the network switch. In “Traversing the Sectors” the visual landscape uses the 8-bit or 1-bit dithering patterns of early computer graphics, and the visual and sonic environment are together an operation of memory, collecting elements of an obsolete past.



ZDF Enterprises – Gladiators in the Roman Colosseum Alemanha | Germany

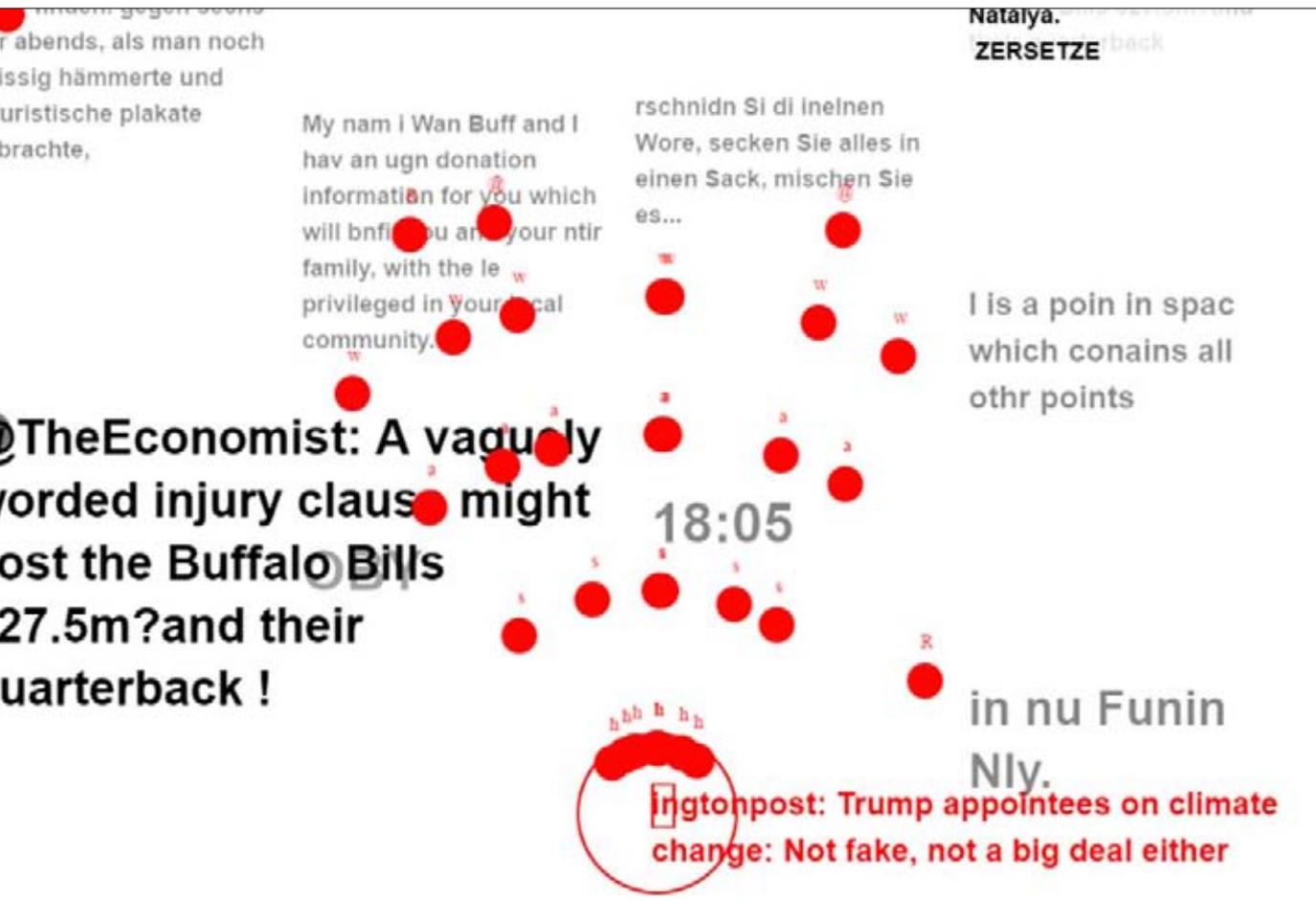
Neste documentário de realidade virtual em 360 graus, a luta antiga do gladiador pode ser experimentada em uma proximidade e intensidade como nunca antes. Testemunhe os gladiadores em ação em um close-up extremo, dentro de um ambiente inteiramente imersivo e rico, impecavelmente reconstruído em 360 graus e 3D. Fique ao lado de gladiadores enquanto eles lutam pela sobrevivência na areia do Coliseu romano de 80 d.C. O filme com 10 minutos de duração é a última contribuição para o portfólio de realidade virtual da emissora pública alemã ZDF.

In this VR 360 documentary, the ancient gladiator fight can be experienced in a proximity and intensity like never before. Witness live action gladiators in extreme close-up from within an entirely immersive, rich setting, immaculately reconstructed in 360 and 3D. Stand next to gladiators as they struggle for survival in the sand of the Roman Colosseum of 80 A.D. The 10-minute-long film is the latest contribution to the VR portfolio of German public broadcaster ZDF.





MÍDIA ARTE | MEDIA ART



AND-OR: René Bauer, Beat Suter & Mirjam Weder – DadaOverload
Suíça | Switzerland

O mundo está cheio com uma sobrecarga de Dada. O material fonte de hoje para Dada são tuítes e mensagens de spam, mensagens publicitárias e qualquer tipo de mensagens curtas. Dada usava recortes de jornais, os cortava em palavras e os remontava aleatoriamente. Nosso Dada subverte, debilita, desintegra e decompõe mensagens tuitadas.

The world is filled with a Dada overload. Today's source material for Dada are Tweets and spam messages, ad messages and any kind of short messages. Dada used newspaper clippings, cut them down to words and randomly reassembled them. Our Dada subverts, undermines, disintegrates and decomposes tweeted messages.



Anna Eyler – How to Explain Love to a Tape Measure – Canadá | Canada

Evocando de imediato o documentário sobre a natureza e o peep show, “How to Explain Love to a Tape Measure” (Como explicar o amor a uma fita métrica) [2016] é uma série de machinimas com formas geométricas interagindo dentro do espaço virtual do Second Life. Ao dar novos propósitos para elementos existentes, a obra abre um diálogo em torno da intimidade e da subjetividade dentro de ambientes virtuais.

Evoking at once the nature documentary and the peep show, “How to Explain Love to a Tape Measure” (2016) is a series of machinima featuring geometric forms interacting within the Second Life virtual space. By repurposing existing elements, the work opens up a dialogue surrounding intimacy and subjecthood within virtual environments.

australYSIS – novelling – Estados Unidos | The United States

“novelling” é um romance digital recombinante que une texto, vídeo e som. Ele coloca questões sobre os atos de leitura e escrita de ficção, e habita o espaço liminar entre as duas atividades.

“novelling” is a recombinant digital novel that combines text, video and sound. It poses questions about the acts of reading and writing fiction, and inhabits the liminal space between the two activities.



Boris du Boullay – Un film écrit / This is a written film França | France

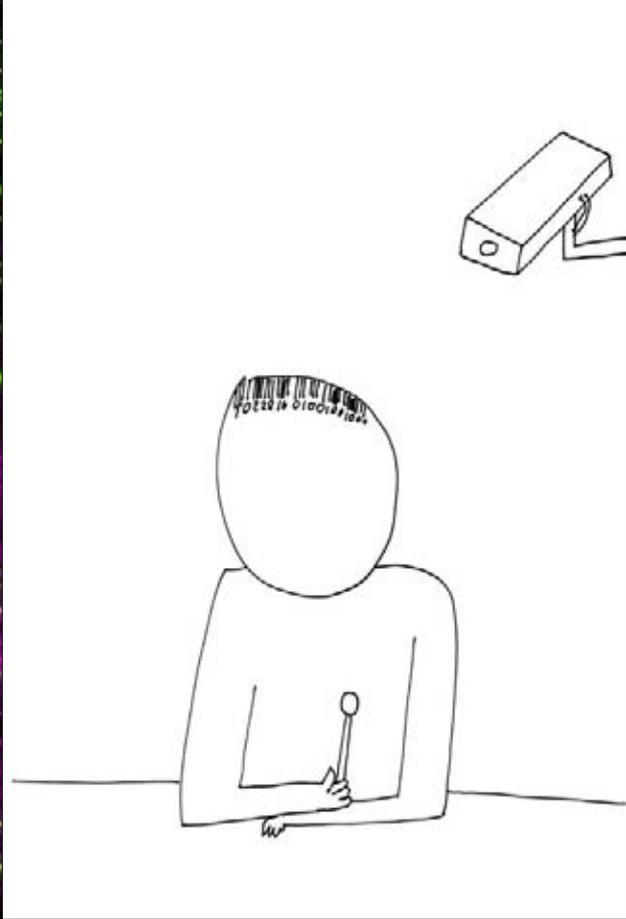
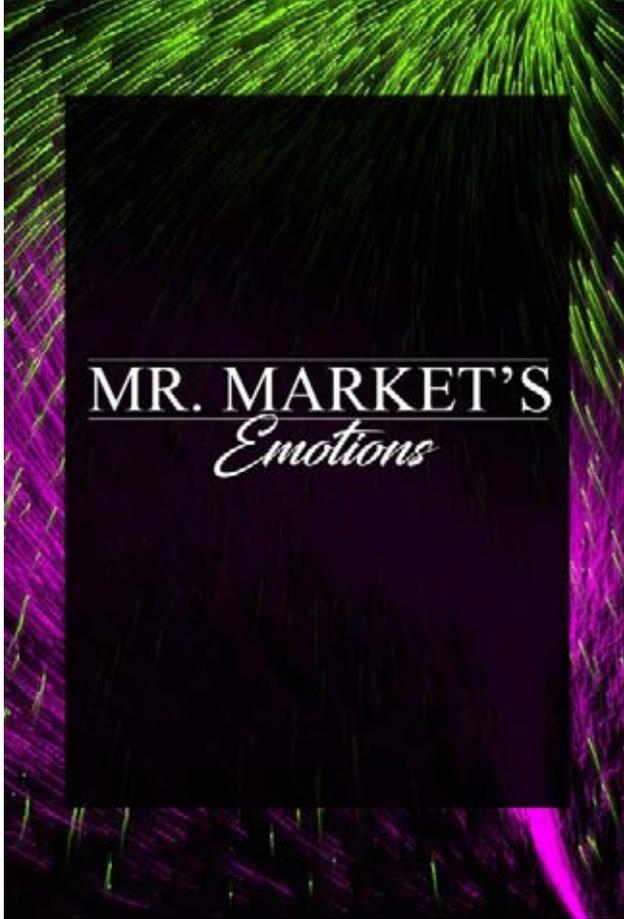
Um filme escrito ou como filmar na internet.

A written film or how to film on the internet.

Bruno Ministro – Nigerian Prince! Portugal

“Nigerian Prince!” (Príncipe Nigeriano!) é um gerador de spam poético criado a partir do código de Landon Schropp. Linguagens usadas: html, css, javascript; palavras usadas: expressões de spam mais frequentes; o som consiste na combinação de (quase) todas as palavras “spam” que ouvimos no sketch “Spam” do Monty Python.

“Nigerian Prince!” is a poetic spam generator created from the Landon Schropp code. Languages used: html, css, javascript; words used: the most frequent expressions of spam; the sound is a combination of (almost) all words “spam” that we hear in the Monty Python’s sketch “Spam”.



João Marcos Maciel – Mr. Market's Emotions – Brasil | Brazil

“Mr. Market's Emotions” (As Emoções do Senhor Mercado) é uma visualização de dados artísticos e sonoridade do mercado de ações. O sistema de mercado financeiro como um organismo extremamente complexo e um dos maiores influenciadores da sociedade. A obra cria um aparato sensorial dicotômico que interage com o próprio temperamento do mercado ao longo de um determinado tempo transcorrido.

“Mr. Market's Emotions” is an artistic data visualization and sonority of stock market. The financial market system as an extremely complex organism and one of the biggest influencers of society. The work creates a dichotomous sensory apparatus, which interacts with the market temperament itself over the determined time elapsed.

Jürgen Trautwein (aka jtwine) – OVER_TOP Estados Unidos | The United States

“OVER_TOP” é um pseudojogo distópico, exagerado, de humor ácido e mordazmente irônico, orwelliano e kafkaniano, audiovisual e baseado em rede. Ele consiste em múltiplas variações de desenhos repetitivos, interativamente interligados, com base em linha, animações em gif, imagens encontradas e rolos de filme automatizados amparados por várias trilhas sonoras retiradas da internet.

“OVER_TOP” is a dystopian, over the top, acid humorous and bitingly ironic, orwellian and kafkaesque, audio-visual, net-based pseudo-game. It consists of multiple variations of repetitive interactive-inter-linked, line-based drawings, gif-animations, found footage and automated-mouseover-film-scrolls supported by various soundtracks culled from the net.



Liu Chang – Nature and Algorithm China & Estados Unidos | China & The United States

“Nature and Algorithm” (Natureza e Algoritmo) é um projeto de 100 dias. Todos os dias, durante três meses, Liu Chang escolheu aleatoriamente uma captura de tela de uma localização geográfica ou escolheu uma imagem de paisagem. Ela desenvolveu um algoritmo observando as texturas das imagens e com codificação gerou imagens no computador que imitam visualmente as imagens originais. (www.liuchang.work)

“Nature and Algorithm” is a 100-day project. Every day for three months, Liu Chang randomly picked a screenshot of a geographic location or chose a landscape picture. She developed an algorithm by looking at the textures in the pictures, and with coding she generated images on the computer that visually imitate the original images. (www.liuchang.work)

María Papi – Hit the Road, Jack – Argentina

“Hit the Road, Jack” (Pegue a Estrada, Jack) é um vídeo digital realizado, mixado e gravado em sessões ao vivo. A artista cria loops de vídeo usando imagens encontradas e criações próprias. Todos os loops de vídeo são originais, projetados e executados em mídia digital e são mixados ao vivo ao ritmo da música.

“Hit The Road, Jack” is a digital video performed, mixed and recorded in live sessions. The artist creates video loops using found footage and own creations. All video loops are originals, designed and performed in digital media and are mixed live to the beat of music.



Michael Takeo Magruder – [endless] Wall Reino Unido | United Kingdom

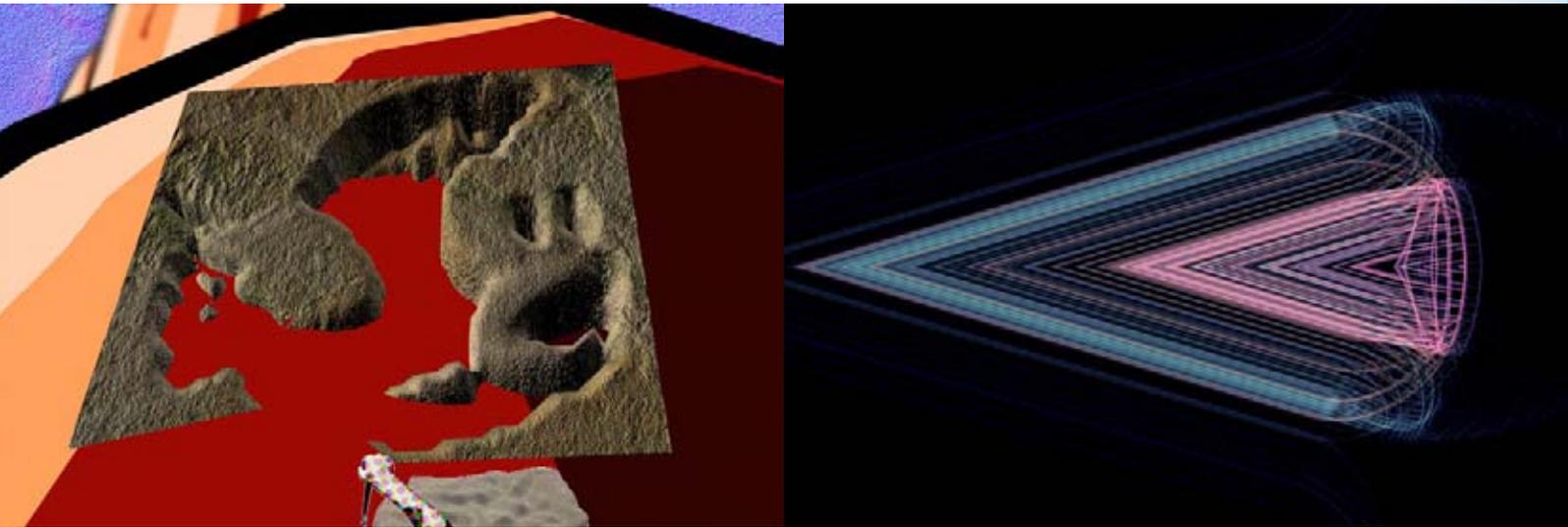
“[endless] Wall” (Parede Infinita) é um mundo virtual 3D no qual um usuário é confrontado por uma parede que se estende para longe. A parede é intransponível. Nunca há uma ruptura na estrutura ou um meio para atravessá-la. À distância, uma bela luz emana do céu e se estende pelo horizonte. Sentimos a noção de um lugar melhor (uma vida melhor), mas não podemos alcançá-lo.

“[endless] Wall” is a 3D virtual world in which a user is confronted by a wall that spans into the distance. The wall is impassable. There is never a break in the structure or a means to transverse the barrier. In the distance, a beautiful light emanates from the sky and stretches across the horizon. We sense the notion of a better place (a better life), but we cannot reach it.

Pedro Veneroso – Gogoame – Brasil | Brazil

“Gogoame” é uma experiência de net art que dá andamento à tradição de experimentação literária da poesia concreta e visual, transpondo o texto verbal para um ambiente virtual simulado em que a espacialização do texto contradiz a linearidade. O trabalho implementa um motor de física para espacializar textos e fazer com que as letras se comportem como uma chuva em um fluxo constante e dinâmico.

“Gogoame” is a net art experiment that continues the tradition of literary experimentation of concrete and visual poetry, transposing verbal text to a simulated virtual environment in which text spatialization contradicts linearity. The work implements a physics engine to spatialize texts and make letters behave as a rain in a constant and dynamic flux.



Peter Whittenberger – 100 Years is not Enough Estados Unidos | The United States

“100 Years is not Enough” (100 Anos não são Suficientes) é uma obra de arte em navegador que permite ao espectador explorar uma paisagem devastada pela seca, inundada pelo derretimento das calotas polares, contendo fósseis de personagens queridos que perdemos para a mudança climática em todo o mundo.

“100 Years is Not Enough” is a browser based artwork that allows the viewer to explore a drought ravaged landscape, flooded by the melting of the polar ice caps, containing fossils of beloved characters we have lost to climate change throughout the world.

Rojo – Convergence - I – Colômbia | Colombia

“Convergência - I” (Convergência - Eu) é um projeto audiovisual que reflete nossa necessidade de capturar tudo e de como estar conectado o tempo todo. Aplicativos de rastreamento diferentes foram usados para registrar todos os meus passeios e rondas cotidianas. Esses dados foram a base para a criação de princípios geométricos que, em torno de ferramentas generativas, criam desenhos em tempo real.

“Convergence - I” is an audiovisual project that reflects our need to capture everything and how to be connected all the time. Different tracking apps have been used to record all my day life walks and rounds. Those data were the basis for the creation of geometric principles that around generative tools create drawings in real time.



. OPTNSO .
. OPTNSO .

Thiago Cóser – Real – Brasil | Brazil

“Real” é uma obra de arte interativa e conceitual na qual uma moeda de 1 Real cai em um buraco na terra, quando um botão é pressionado. Haverá um limite de moedas instanciadas para que o sistema não consiga processar e o jogo bugar?

“Real” is an interactive and conceptual art work. When a button is pressed, a 1 real coin falls into a hole in the ground. Will there be a limit of coins instantiated so the system cannot process and the game fails?

Wreading Digits

Pontos: uma recombinação textual intermedial e transpóética Portugal

“Pontos” parte de uma tentativa (im)possível de aproximação entre margens por meio de visões que se entrecruzam. Um processo de alteridade entre perspectivas simetricamente opostas, numa tentativa gradual de (auto)reflexão, que dá lugar a uma transmutação contínua por parte do público.

“Pontos” (Points) is part of a (im)possible attempt to approximate margins through intersecting visions. A process of alterity between symmetrically opposed perspectives in a gradual attempt of (self)reflection which gives rise to a continuous transmutation by an audience.





HIPERSÔNICA | HIPERSONICA

VÍDEO MÚSICA | MUSIC VIDEO



Agnieszka Zimolag DRTHRDWR – Phantom Surface Holanda | The Netherlands

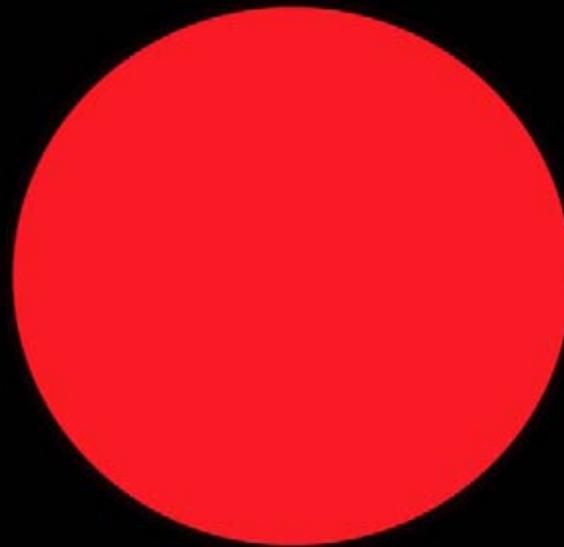
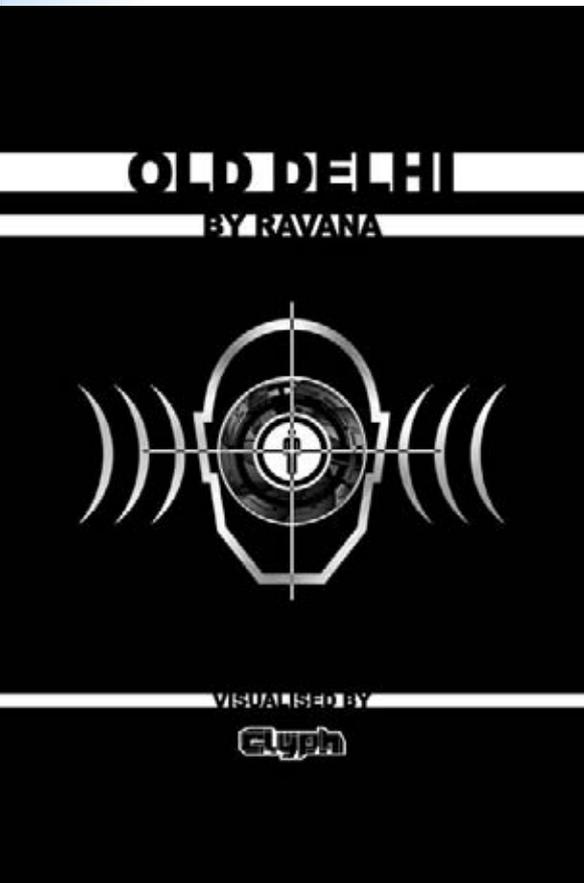
“Phantom Surface” (Superfície Fantasma) revela um corpo que alterna uma presença física com seu equivalente virtual. Os limites entre eles se tornam confusos. O corpo e a superfície com a qual ele interage se tornam um constructo híbrido – um hardware. A diferença entre as superfícies artificial e orgânica, efêmera e tangível, desapareceu.

“Phantom Surface” reveals a body that shifts from physical presence to its virtual counterpart. The border between them has become blurred. The body and the surfaces it interacts with become a hybrid construct – a hardware. The difference between artificial and organic surfaces, ephemeral and tangible ones, has disappeared.

Alfredo Ardia – Rami – Itália | Italy

A ideia por trás de “Rami” surgiu de um estudo sobre o fenômeno de batimento: uma interferência acústica produzida por uma ou mais ondas senoidais com frequências ligeiramente diferenciadas, que resulta numa modulação de amplitude periódica.

The idea behind “Rami” came during a study about beats phenomenon: an acoustic interference produced by two or more sine waves with slightly different frequency, which results in a periodic amplitude modulation.



Glyph & Ravana – Old Delhi – Índia | India

“Old Delhi” (Antiga Delhi) é uma experiência audiovisual que explora e experimenta com ritmo no tempo e na visão. A partir de uma simplicidade tonal e gráfica, ele segue e incorpora oito instintos distintos para criar uma odisséia sugestivamente crua, porém cognitivamente sofisticada, genuinamente indiana e brutalmente industrial na forma.

“Old Delhi” is an audiovisual experience that explores and experiments with rhythm in time and vision. Starting from a tonal and graphical simplicity, it follows and embodies eight distinct instincts to create an evocatively raw, yet cognitively sophisticated odyssey, quintessentially Indian in rhythm and brutally industrial in form.

Grant Petrey – Filament – Reino Unido | United Kingdom

“Filament” (Filamento) explora a temporalidade e os fenômenos dentro da imagem em movimento e do som. Fundamental à obra está um envolvimento com a subjetividade e uma mediação para aproximar noções do sublime.

“Filament” explores temporality and phenomena within moving image and sound. Central to the work is an engagement with subjectivity and mediation to approach notions of the sublime.



Grant Petrey – Mesmer
Reino Unido | The United Kingdom

“Mesmer” explora a subjetividade e a experiência sublime para questionar conhecimentos aceitos e percepções de fenômenos e verdades, juxtapondo uma tensão entre visuais altamente midiáticos e animados, que trabalham reflexivamente com elementos afetivos intensos.

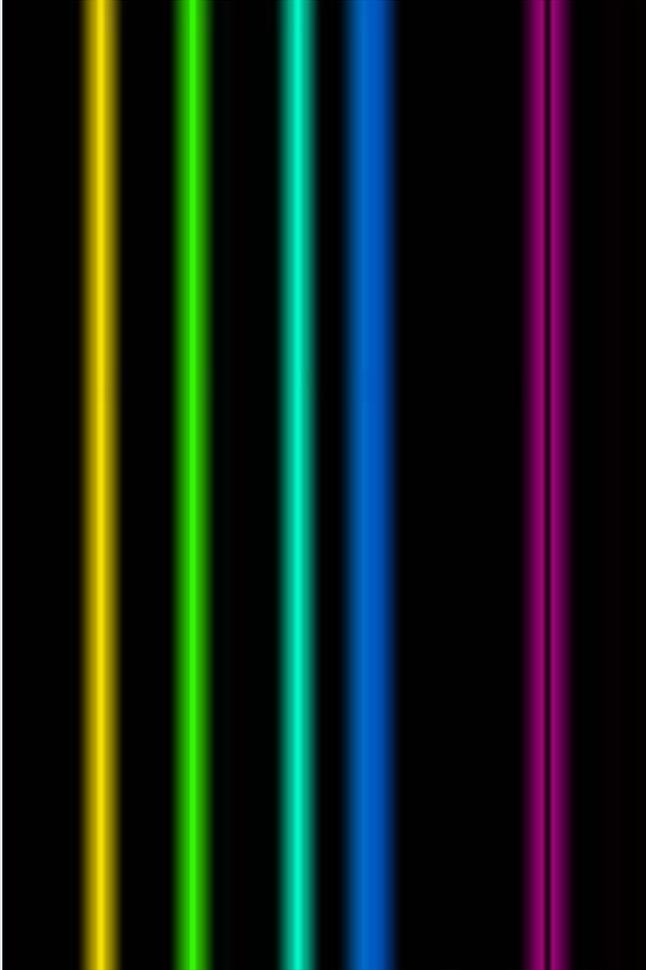
“Mesmer” explores subjectivity and sublime experience to question accepted knowledge and perceptions of phenomena and truth, juxtaposing a tension between highly mediated and animated visuals that work reflexively with intense affective elements.



Hibanana Studio: Miao Jing & Chang Liu
Transition
Estados Unidos | The United States

“Transition” (Transição) é um projeto de vários capítulos que atualmente inclui quatro vídeos individuais monocanais no primeiro capítulo, “Transition - Animal” (Transição - Animal). Influenciados pela cultura chinesa e inspirados pelo conceito budista de transmigração, os artistas criaram um espaço transitório onde a vida de uma criatura aguarda a transição para outra vida. Música de: Jason Hou.

“Transition” is a multi-chapter project, which currently includes four individual single-channel videos in the first chapter, “Transition - Animal”. Influenced by the Chinese culture and inspired by the concept of transmigration from Buddhism, the artists created a transient space where one creature’s life waits for transiting to another’s. Music by: Jason Hou.



Jean-Michel Rolland – Disobedience
França | France

“Disobedience” (Desobediência) é uma visualização de uma obra de arte musical generativa onde o computador tem o papel de intérprete. Ao longo de quatro oitavas, ele decide que notas tocar no momento certo. Os parâmetros originais canalizam a criatividade do computador para torná-lo melódico. As notas são materializadas por duplas de linhas verticais coloridas que se separam e desaparecem.

“Disobedience” is a visualization of a generative music artwork where the computer has the role of the performer. Over four octaves, it decides which notes to play at the right moment. The original parameters channel the creativity of the computer to make it melodious. The notes are materialized by pairs of colored vertical lines separating and vanishing.

Lustre – SPaRks
Estados Unidos | The United States

“SPaRks” (Centelhas) é uma obra de arte visual-musical que se inspira no sempre presente e evolutivo processo de criação. Esta composição audiovisual mergulha nos reinos da cosmologia, mito e misticismo para explorar a maravilha da centelha criativa. “SPaRks” explora o complexo trabalho manual em cena sob, além e dentro da superfície de um momento.

“SPaRks” is a visual-music artwork that muses on the ever-present and evolving processes of creation. This audio-visual composition plunges into the realms of cosmology, myth and mysticism to explore the wonder of the creative spark. “SPaRks” explores the intricate handiwork at play beneath, beyond and within the surface of a moment.

Nelton Pellenz – Noite Azul – Brasil | Brazil

“Noite Azul” é um vídeo que leva o espectador ao encontro de impressões sensoriais, onde o desenho de som propõe um passeio entre memórias e previsões, realidade e ficção.

“Noite Azul” (Blue Night) is a video that takes the spectator toward sensory impressions, where the sound’s design proposes a walk between memories and predictions, reality and fiction.





Scant Intone & C130 – Eye of the Storm Canadá | Canada

“Eye of the Storm” (Olho do Furacão) é uma peça integrada de áudio e vídeo. A paleta de som incorpora dados brutos, síntese de sons digitais e amostragens de frequências de rádio de ondas curtas, enquanto o componente de vídeo é composto por animações reagentes ao som, que são sobrepostas e mescladas ao vivo.

“Eye of the Storm” is an integrated audio & video piece. The sound palette incorporates raw data, digital sound synthesis, and live sampling of shortwave radio frequencies, while the video component consists of audio-reactive animations that are layered and mixed live.

Tommy Becker – Song for Awe & Dread Estados Unidos | The United States



A evolução da inteligência humana pesa sobre nossa espécie com uma autoconsciência da inconstância da vida. O filósofo dinamarquês Søren Kierkegaard nomeou essas duas emoções unicamente humanas, reverência e pavor. Esta obra tenta encontrar sentido entre os sabores fugazes da programação cultural e chiclete que nos enraízam na nossa negação da morte.

<http://www.tommybecker.com/>

The evolution of human intelligence has burdened our species with a self-awareness of life's impermanence. The Danish philosopher Søren Kierkegaard called these two uniquely human emotions, awe and dread. This work attempts to find meaning between the fleeting flavors of bubblegum and cultural programming that entrenches us in our denial of death. <http://www.tommybecker.com/>



Tommy Becker – Song for Our Aquarium Estados Unidos | The United States

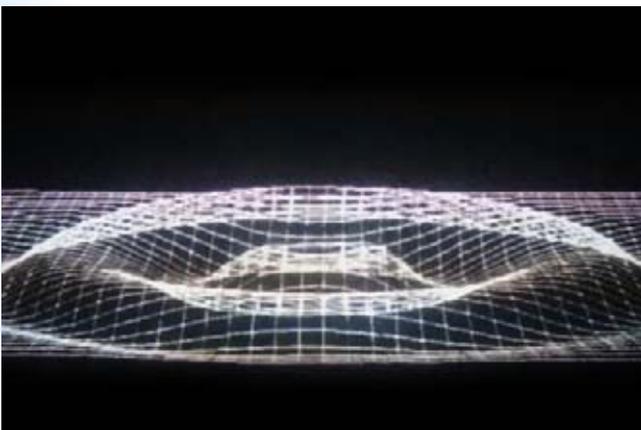
Nós conhecemos a importância do nosso corpo físico para o nosso ser, mas também existem elementos invisíveis e externos que sustentam vida sobre a qual nada sabemos. Esta obra é sobre o processo simbiótico, o relacionamento reciprocamente vantajoso entre dois organismos que vivem estreita ligação um com o outro. <http://www.tommybecker.com/>

We know the importance of our physical body to our being, but there are also those invisible, external elements that sustain life that we know nothing about. This work is about the symbiosis process, the mutually advantageous relationship between two organisms that live in close association with one another. <http://www.tommybecker.com/>

Vj Iluminous (Manolo Fraga) – O Voo do Navegador Brasil | Brazil

As líquidas imperfeições do concreto, pintadas novamente sobre outro sólido. Re-projeção da imagem que traz consigo a textura da superfície anterior, desconstruindo-a e ao mesmo tempo construindo uma nova relação entre áudio e vídeo.

The liquid imperfections of the concrete, painted once again over another solid. Re-projection of the image that brings with it the previous surface's texture, deconstructing it and, at the same time, building a new relationship between audio and video.



SCREENING

‡Starvingpoet§ – Black Hand Rose Garden Estados Unidos | The United States

Este projeto combina e sintetiza vários estilos e meios artísticos diferentes em uma experiência curta, mas intensa, projetada para o mundo digital. Ele usa a repetição hipnótica encontrada em muitas músicas eletrônicas, muitas fotos e clipes criados de visuais psicodélicos e rajadas de fotografia cut up.

This project combines and synthesizes several different artistic styles and mediums into a short but intense experience designed for the digital world. It uses the hypnotic repetition found in much electronic music, many created stills and clips of psychedelic visuals, and bursts of cut up photography.

Alejandro Casales – MOD – México | Mexico

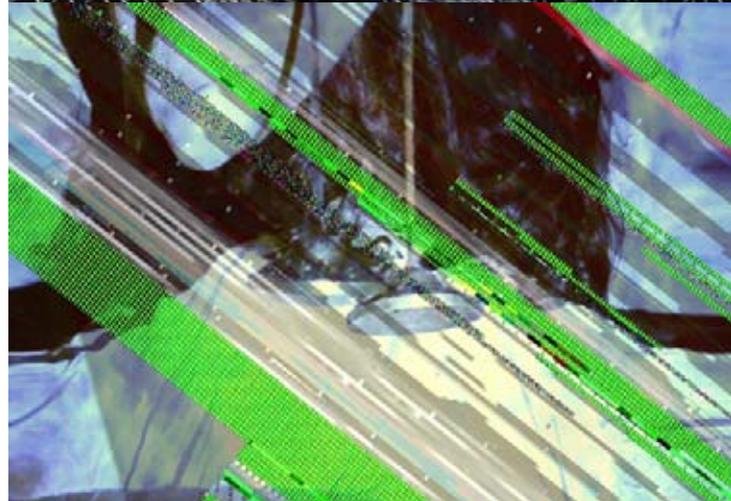
Na matemática, o resultado da operação de módulo é o restante de uma divisão euclidiana. Para este trabalho, é um valor acrescentado e uma sedição que conseguem a combinação única entre a percepção da imagem abstrata e a recepção.

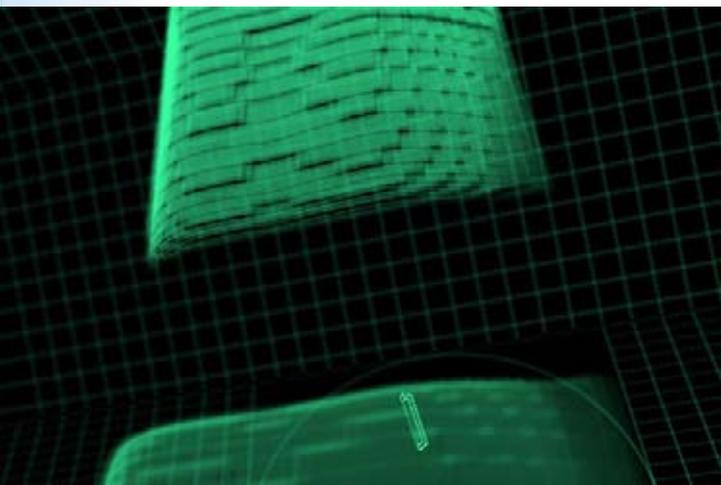
In mathematics the result of the modulus operation is the remainder of a Euclidean division. For this work, it is an added value and a sedition that achieve the unique combination between the perception of the abstract image and the reception.

Alfonso Pretelt – Euridice Holanda | The Netherlands

Pratos de metal algoritmicamente transformaram sinais usando processos digitais.

Metal cymbals algorithmically transformed signals using digital processes.





Brandon Blommaert

e:e:e:e:e

Canadá | Canada

Nesta exploração de sinestesia, um monitor monocromático verde pulsa, se curva e, finalmente, queima em ondas de caos. Ocorrendo como uma série de cinco experimentos audiovisuais de trinta segundos, a abstração gráfica evolutiva de Blommaert literalmente joga com a forma como vemos gestos sonoros.

In this exploration of synesthesia, a green monochrome monitor pulses, curves, and ultimately burns into waveshaped chaos. Occurring as a series of five thirtysecond audio visual experiments, Blommaert's evolving graphical abstraction literally plays with how we see sound gestures.



Chi Pohao

Lightscape-Chromatic Nocturne

Taiwan

Esta instalação geradora de imagem sonora cria um ambiente imersivo que ilustra o “sentimento cotidiano” através da relação entre a experiência sensorial e as estruturas externas dentro da cidade.

This generative sound-image installation creates an immersive environment that illustrates the “everyday feeling” through the relationship between sensory experience and external structures within the city.



Darren McClure

Perennial

Japão | Japan

“Perennial” (Perene) é uma obra audiovisual que explora gravações de som baseadas na localização de um bosque de bambu justaposto com imagens tiradas do mesmo local.

“Perennial” is an audiovisual work that explores location-based sound recordings of a bamboo grove juxtaposed with images taken from the same location.

Dénes Ruzsa

**S.C.A.N. - Searching Alternative Nature
Hungria | Hungary**

Aprendemos mais e mais sobre as estrelas e que quase todos os elementos químicos em nosso corpo foram formados dentro delas. A formação de nosso sistema solar, da galáxia e de nossa existência é uma consequência natural da existência delas. Este trabalho é uma animação sem câmera. Cada quadro foi feito ou reproduzido com um scanner de mesa.

We learned more and more about the stars and that almost every chemical element in our body was formed inside them. The formation of our solar system, galaxy and our existence is a natural consequence of their existence. This work is a camera-less animation. Each frame was made or reproduced with a flatbed scanner.

Mike Celona – DecoSpan

Estados Unidos | The United States

Trecho de uma sessão experimental de produção de vídeo ao vivo. “DecoSpan” deriva do que vi como um tema de extensão do estilo Art Deco emergindo das imagens abstratas em toda a progressão da peça.

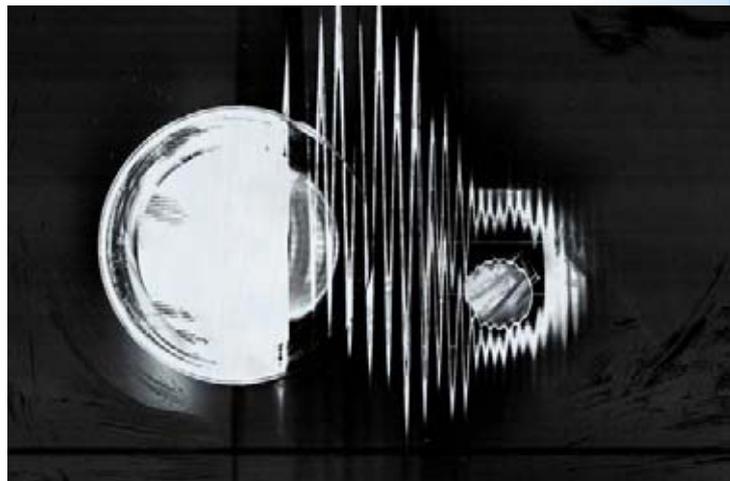
Excerpt of an experimental live video production session. “DecoSpan” derives from what I saw as an Art Deco-style wingspan motif emerging from the abstract imagery throughout the progression of the piece.

Mike Celona – Legendary Variations

Estados Unidos | The United States

“Legendary Variations” é uma sequência de desconstruções que evoluem gradualmente do logotipo animado da companhia de produção Legendary Pictures, concebida como uma demonstração relativamente concisa da arte de remixar vídeos com a utilização de um clipe de fonte familiar. O áudio sonoro subjacente também foi construído a partir de loops modificados do som original.

“Legendary Variations” is a sequence of gradually evolving deconstructions of the animated Legendary Pictures production company logo meant as a relatively concise demonstration of the art of video remixing through the utilization of a familiar source clip. The underlying audio soundscape was also constructed from modified loops of the original sound.





Ouazzani Sarah – Berceuse
França | France

“Berceuse” é uma obra audiovisual que joga com os reflexos da luz no vídeo, com imagens que florescem e são sobrepostas.

“Berceuse” is an audiovisual work, which plays with the reflections of the light on the video, with blooming and superimposed pictures.

Salar Niknafs – Adrift
Austrália | Australia

“Adrift” (À Deriva) é um projeto audiovisual. Uma guitarra elétrica e gravações de campo são combinadas com zumbidos correntes para criar uma escuta imersiva não linear que deriva lentamente dentro e fora da fase. Imagens de vídeo são capturadas em um desfile cerimonial em Ubud e um ritual Pahlevani em um Zurkhaneh na cidade histórica de Yazd, no Irã.

“Adrift” is an audiovisual project. Electric guitar and field recordings are combined with undercurrent drones to create a non-linear immersive listening that slowly drifts in and out of phase. Video footages are captured from a ceremonial parade in Ubud and a Pahlevani ritual at a Zurkhaneh in the historical city of Yazd, in Iran.



Yiannis Kranidiotis – Ichographs Mdelp
Grécia | Greece

“Ichographs Mdelp” (Madonna del Prato) explora as relações entre cores e frequências. A famosa pintura de Raffaello, “Madonna del Prato” (Madonna do Prado) é decomposta em 10.000 partículas cúbicas, cada uma carregando uma frequência relevante para a sua cor.

“Ichographs Mdelp” (Madonna del Prato) explores the relationships between colors and frequencies. The famous painting of Raffaello “Madonna del Prato” (Madonna of the Meadow) is decomposed into 10.000 cubic particles each carrying a frequency relevant to its color.



PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Cedric Yon

Untitled - 1 & 2

Estados Unidos | The United States

O artista usou as camadas ambientes das composições clássicas na música eletrônica; ele utilizou sons aleatórios e lapsos para reforçar a atmosfera da abstração eletrônica, revelando emoções obscuras através de toques de narrativa.

The artist applied the ambient layers of classical composition into electronic music; he used random noises and glitches to reinforce the atmosphere of electronic abstraction revealing obscured emotions through touches of narrative.

Debashis Sinha

4 Poems for Body and Breath

Canadá | Canada

“4 Poems for Body and Breath” (4 poemas para Corpo e Sopro) é uma versão em mídia fixa de uma instalação de dança interativa coreografada pela Grande Dama canadense Peggy Baker. Na instalação, um microfone captura ao vivo membros da audiência proferindo sua palavra perfeita, repetindo e manipulando o áudio num período de 12 horas.

“4 Poems for Body and Breath” is a fixed media version of an interactive dance installation choreographed by Canadian dance grande dame Peggy Baker. In the installation, a live mic captures audience members speaking their perfect word, looping and manipulating the recordings over a 12 hour period.

Demian Rudel Rey

Che-toi

Argentina

“Che-toi” é uma obra eletroacústica inspirada nas culturas francesa e argentina. Isso é representado através do uso de monossílabos, como che, no, toi, moi, temp, etc. Além disso, há citações e fragmentos de música francesa barroca e tango argentino. Há também sons de bandoneon e acordeão, que interagem com instrumentos mais abstratos.

“Che-toi” is an electroacoustic work inspired in the French and Argentinian culture. This is represented with the use of monosyllabic words like che, no, toi, moi, temp, etc. Moreover, there are quotes and fragments of French Baroque music and Argentinian tango. There are also sounds of bandoneon and accordion which interact with more abstract materials.

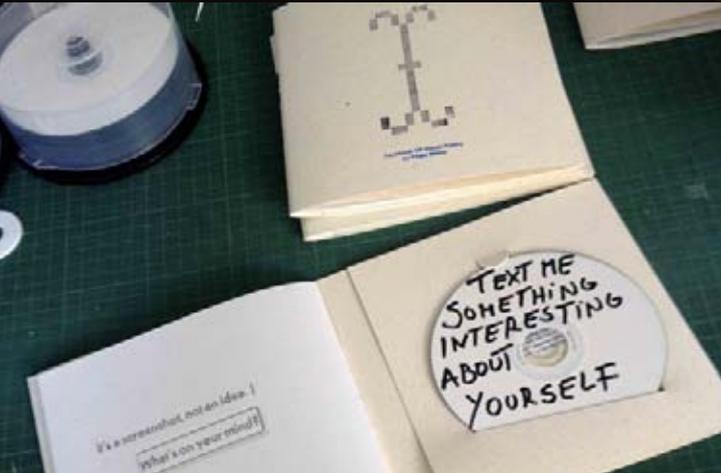




DRN: Eduardo Nespoli & Adriano Claro Monteiro
DRN
Brasil | Brazil

DRN é um projeto musical que integra instrumentos artesanais e computação em performances que jogam com correlações e dissociações entre os gestos visuais e os sons que emergem da transformação digital do material acústico bruto.

DRN is a musical project that integrates handmade instruments and computation in performances that play with correlations and dissociations between visual gestures and sounds that emerge from digital transformations of the acoustic materials.



G3: Filipe Matos
Text me Something Interesting about Yourself
Portugal

“Text me Something Interesting about Yourself” (Escreva-me Algo Interessante sobre Você) foi criada com o propósito de coletar material para uma obra de áudio que utiliza um software de conversão de texto para áudio, e que será gravado em CD para fazer parte do livro. Os textos coletados em posts do Facebook foram editados e manipulados através do software de texto-para-áudio – uma voz robótica, sem entonação.

“Text me Something Interesting about Yourself” was created with the purpose of collecting material for an audio piece using text to audio conversion software, and will be recorded in a CD to join the book. The collected texts posted on Facebook were edited and manipulated through the text-to-voice software – a robotic voice, with no inflections.



John F. Barber
11'22”
Estados Unidos | The United States

“11'22”” é um panorama de som criado através de amostras de áudio. É também um poema sonoro baseado nas possibilidades de linguagem e literatura aumentadas por computador, e uma obra de arte sonora que explora largamente a linguagem eletrônica. “11'22”” atravessa esses gêneros de sonoridade eletrônica, propondo compreensão através do ato de ouvir.

“11'22”” is a sound landscape created using audio samples. It is also a sound poem based on the computer-augmented affordances of language and literature, and a sound art work broadly exploring electronic language. “11'22”” traverses these genres of electronic sonority, suggesting comprehension through the act of listening.

Juan Carlos Vasquez
Collage 12 “Beethoven Collage”
Finlândia | Finland

“Collage 12” (Colagem 12) usa um tema e variações de um contexto musical eletroacústico. Ela pega um fragmento da Sonata No. 8 Op. 13 (primeiro movimento) de Beethoven e o transforma sequencialmente com uma técnica de processamento de áudio diferente a cada repetição. Um total de cinco variações constitui esta peça.

“Collage 12” uses a theme and variations form in an electroacoustic music context. It takes a fragment of Sonata No. 8 Op. 13 (first movement) by Beethoven, and transforms it sequentially with a different main audio processing technique in each repetition. A total of five variations constitute this piece.

Laura Tack – MRI
Bélgica & Islândia | Belgium & Iceland

“MRI” (Ressonância Magnética) é formada apenas por duas gravações de campo cruas editadas, repetidas, cortadas, ampliadas, sobrepostas e fatiadas para se tornar a peça que lembra a sensação de quando um corpo passa por um exame de ressonância magnética. A peça sonora tem um aspecto de drone (pedal) e se transforma em um panorama que tem vida própria. Ela também se manifesta como uma esfera fundamental para performances ao vivo com palavras faladas.

“MRI” consists of only two raw field recordings edited, looped, cut, panned, layered and sliced to become the piece which resembles the feeling when a body undergoes a MRI scan. The sound piece has a drone character and becomes a landscape which can live by itself. It also manifest itself as a fundamental sphere for live performances with spoken word.

Laura Tack – Un chant d’amour
Bélgica & Islândia | Belgium & Iceland

A obra é uma trilha sonora criada para o filme mudo “Un chant d’amour” (Um canto de amor), do escritor francês Jean Genet. Foi feita com gravações de campo dentro da estrutura física do Queens Collective, um espaço comunitário de arte em Marrakech, no Marrocos, onde o artista viveu e trabalhou durante dois meses.

The work is a soundtrack created for the silent movie “Un chant d’amour” by the French writer Jean Genet. It was made with field recordings within the physical structure of Queens Collective, a community art space in Marrakech, Morocco, where the artist lived and worked during two months.





Luis Valdivia
Xaev1uox
Argentina

O antagonismo entre a vida e a morte, estruturas imóveis e estruturas que evoluem, é o tema desta peça. O autômato celular do “Jogo da Vida” de Conway gera os números 0 e 1 em duas matrizes dimensionais. Esses números são mapeados em estruturas musicais, que estão permanentemente evoluindo para novos estados, ou são repetitivos, ou “natureza morta”.

The antagonism between life and death, still and evolving structures, is the subject of the piece. The Cellular automaton from Conway's “Game of Life” outputs the numbers 0 and 1 in two dimensional matrices. These numbers are mapped to musical structures, which are permanent evolving to new states, or are repetitive or “still life”.



Marco Ferrazza
CitiZen
Itália | Italy

Os sons de “CitiZen” (Cidadão) vêm principalmente de gravações de campo feitas em cidades diferentes. Sons típicos de trânsito, como a buzina, junto com sons de sinos, texturas e vagos barulhos metálicos. O resultado é uma orquestração como reorganização de diversas paisagens sonoras e ambientes espaciais (tanto geográficos quanto acústicos).

The sounds of “CitiZen” primarily come from field recordings materials made in different cities. Typical traffic signals as the horn, live with sounds of bells, textures and indistinct metal appearances. It results an orchestration as reorganization of various soundscapes and spatial ambients (both geographical and acoustic).



Ouazzani Sarah
Chat-huant (Tawny Owl)
França | France

“Tawny Owls” (Alucos), aves de rapina noturnas, não têm orelhas visíveis. No entanto, elas ouvem melhor do que os homens, graças às suas duas orelhas assimétricas. A floresta. A noite. Conversa. Um diálogo entre voz e sintetizador análogo. Esta peça une gritos orgânicos e analógicos, humanos e animais.

Tawny owls, nocturnal bird of prey, don't have visible ears. They, however, hear better than men, thanks to their two asymmetrical ears. The forest. The night. Chatter. A dialogue between voice and analog synthesizer. This piece is linking organic and analogical shouts, human and animal shouts.

Pairs of three: Eduardo Abrantes
Os Três Inimigos da Alma
Dinamarca | Denmark

“Os Três Inimigos da Alma” é uma exploração da dissonância rítmica implícita em fragmentos de paisagens sonoras de Viseu, Portugal. Atenta a quando e onde a monotonia cede para a beleza e vice-versa, esta peça é construída sobre a experiência da distância, da ausência e dos meios com que a imaginação tenta criar acesso ao lugar não visitado.

“Os Três Inimigos da Alma” (The Three Enemies of the Soul) is an exploration of the rhythmic dissonance implicit in fragments from the sonic landscape of Viseu, Portugal. Attentive to when and where boredom gives way to beauty and vice-versa, this piece is built around the experience of the distance, absence and the ways in which imagination tries to create access to the non-visited place.

Pairs of three: Eduardo Abrantes
Sister Brother Agatha Darkness
Dinamarca | Denmark

“Sister Brother Agatha Darkness” (Irmã Irmão Agatha Escuridão) locomove-se entre atmosferas sociais densas e o instinto para a interrupção, incomum e cheio de suspense. Como um corpo sonoro, ele espreita, ritualmente arfando em timidez palpável e desajeitada autoconsciência, ao mesmo tempo deliciando-se com associações cinemáticas. Trata-se de exibicionismo sutil e de usar com orgulho a sua grinalda de imperfeições.

“Sister Brother Agatha Darkness” moves between dense social atmospheres and the off-beat suspenseful instinct for interruption. As a sound body it lurks, ritually gasping in tangible shyness and awkward self-awareness, while basking in cinematic associations. It is about subtle exhibitionism and wearing proudly one’s garland of imperfections.





Ricardo de Armas

**El sueño de la razón produce monstruos
Argentina**

“El sueño de la razón produce monstruos” (O Sono da Razão Produz Monstros), de Goya, foi adotado como eixo conceitual desta obra, que tenta aludir à era do pensamento iluminista na sociedade espanhola, assim como à religião e ao pensamento mágico. Há também uma citação explícita do compositor Hildegard Von Bingen, do período gótico alemão.

Goya's “The Sleep of Reason Produces Monsters” was taken as conceptual axis of this work, which tries to allude to the time of the Enlightenment thought of the Spanish society, as well as religion and magical thinking. There is also an explicit quotation to the Gothic period German composer, Hildegard Von Bingen.

**Ricardo de Armas – Alucinógeno Dalí
Argentina**

“Alucinógeno Dalí” é uma obra abstrata que baseia seu discurso na mutação do material sonoro e seu gesto evolutivo.

“Alucinógeno Dalí” is an abstract piece which bases its discourse on the mutation of the sonorous material and its development gesture.

**Rocío Cano Valiño – Tâches
Argentina**

“Tâches” (Tarefas) é uma obra eletroacústica que tenta representar a rotina de uma pessoa que executa diferentes tipos de tarefas manuais. Nesta peça, há sons do ambiente diário de trabalhos manuais. Por isso, a maior parte do material gravado vem de ferramentas elétricas como: furadeiras, serras e lixadeiras.

“Tâches” is an electroacoustic work that tries to represent the routine of a person who performs different types of manual tasks. In the piece, there are sounds from the everyday handwork environment. For this reason, most of the recorded material comes from electric tools such as: drills, saws and sanders.







FILE LED Show

FILE LED Show 2016



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

Angella Conte – Sentido Único – Brasil | Brazil

Das Vegas – STRATA – Suécia | Sweden



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

Håkan Lidbo – Tighrope – Suécia | Sweden

Karina Smigla-Bobinski – KALEJDOSKOP – Alemanha | Germany

FILE LED Show 2017

Diálogos possíveis | Possible Dialogs

O *FILE LED Show 2017: Diálogos possíveis* apresenta dezoito obras divididas em três mostras que utilizam a Galeria de Arte Digital como suporte para a investigação de diferentes linguagens artísticas: o *Cinema Algoritmo*, o *Projeto Faces* e uma ação colaborativa com a Universidade de Nova York Abu Dhabi. As criações na superfície do edifício transformada em tela enfatizam o diálogo da poética com o aspecto material da imagem, já que o suporte sobre o qual ela se materializa, ainda que de forma efêmera, é um elemento essencial na sua concepção.

A mostra *Cinema Algoritmo* exhibe “Daemon”, do austríaco Hansi Raber e do alemão Andreas Lutz, “Saccade”, do coletivo turco Ouchhh Studio, e “Algo_light”, do artista espanhol Servando Barreiro. De forma similar aos cineastas da vanguarda abstrata, esses artistas criam combinações de diferentes formas que visam atingir o espectador através de embates entre luz e escuro, traços e figuras geométricas ou orgânicas. “Daemon” faz referência às experimentações do cinema estrutural de Peter Kubelka ou Tony Conrad. Neste vídeo, assim como em “Arnulf Rainer” (1960) e “The Flicker” (1966), luzes intermitentes inquirir os passantes da Avenida Paulista a prestar atenção nas reações que tais estímulos visuais causam em seus corpos. “Algo_light” apresenta figuras circulares que ecoam filmes baseados nesse formato, como “Samadhi” (1967), de Jordan Belson. Mas a proposta de meditação profunda de Belson não é possível na rua. No contexto da metrópole, em que somos tomados por diversos estímulos visuais, sonoros e olfativos, o próprio ato de perceber a arte que nos circunda já é resultado de um posicionamento distinto diante da cidade. Uma forma de encará-la que foge da alienação do dia-a-dia e atenta às nuances dos acontecimentos

The *FILE LED Show 2017: Possible Dialogs* presents 18 works at the Digital Art Gallery grouped into three distinct exhibitions which explore different artistic expressions – *Algorithm Cinema*, the *Faces Project*, and a collaboration between FILE and the University of New York’s campus in Abu Dhabi. The works shown on the facade of the building, which has been transformed into a giant screen, emphasize the dialog between the poetic and the physical support for an image, an essential conceptual component – even when the image is ephemeral.

Algorithm Cinema includes “Daemon” by the Austrian artist Hansi Raber and the German Andreas Lutz, “Saccade”, from the Turkish collective Ouchhh Studio and “Algo_light” by the Spaniard Servando Barreiro. Similar to the work of the vanguard filmmakers of abstract cinema, these artists have combined different forms that impact on the viewer by creating a tension between light and dark, and between geometric and organic figures. “Daemon” refers to the structural cinematic experiments of Peter Kubelka or Tony Conrad. In the video, as in “Arnulf Rainer” (1960) and “The Flicker” (1966), intermittent lights cause passers-by on Paulista Avenue to examine the way that these visual stimuli interact with their bodies. The circular elements of “Algo_light” echo films that used a similar format, such as “Samadhi” (1967), by Jordan Belson. But Belson’s intent to create a profound meditative state in the viewer is not possible on the street. In the context of the city, where we are subject to any number of visual, sonoric and olfactory stimuli, the very act of perception of the art surrounding us is the result of our positioning ourselves regarding the city. It is a way of facing it that is an escape from the

alienation of the day to day, which is sensitive to the nuances of what is happening around us. “Saccade” emerges as a combination of “Daemon” and “Algo_light”, in the way it fuses flashing lights with different geometric and organic forms. These artists’ refer to important historical works of experimental cinema, using recent techniques for the generation of digital images. *Algorithm Cinema* results, in this way, in a new means of expression that dialogues directly with the arts which came before it.

The *Faces Project* follows a similar logic, combining elements from the history of art with contemporary techniques for generating images. It is a public, large-scale display of adaptations of ten portraits originally conceived by the Slovakian artist Adam Pizurny as GIFs. Pizurny appropriates 3D scans found on the internet, modifying them digitally to create animations that deconstruct the original faces. Some faces transform into flying, textile masks, while others dissolve into bubbles or watery waves. Others are merged with external elements, fragmented or overlaid, in a way that recalls the cubist paintings of Picasso or Braque. The portrait, such a fundamental artistic form, moves from the internet browser to the facade of the building, in a dialog with the many and different faces that pass by on the streets of the city every day.

As well as the passers-by, Paulista Avenue also hosts five projects by young artists from Turkey, Sri Lanka, Peru, Dubai, the United States, Pakistan and the United Arab Emirates. The works, which were made specially for this exhibition in a partnership with the University of New York Abu Dhabi, include “Droplet”, by Alia Alharmi, “Evolving Roots”, by Ekin Basaran, “Dance of Change”, by Harshini J. Karunaratne,

ao nosso redor. “Saccade” surge como uma espécie de combinação de “Daemon” e “Algo_light” ao reunir luzes intermitentes e diferentes formas geométricas e orgânicas simuladas. Os filmes desses artistas mesclam importantes referências da história do cinema experimental com as recentes técnicas de geração de imagens digitais. O cinema algoritmo resulta, assim, em uma nova forma de expressão que dialoga diretamente com a arte que se constituiu antes dele.

O *Projeto Faces* segue uma lógica similar, que combina elementos da história da arte com técnicas atuais de geração de imagens. Esta mostra constitui uma adaptação pública e em alta escala de dez retratos concebidos originalmente pelo artista eslovaco Adam Pizurny como gifs. Pizurny se apropria de scans em 3D encontrados na internet para modificá-los digitalmente e criar animações que desconstróem os rostos originais. Algumas faces se tornam máscaras de tecido que voam, outras parecem dissolver em meio a bolhas ou ondas na água. Ainda há as que se fundem com elementos externos, se fragmentam ou sobrepõem, de modo a lembrar as telas cubistas de Picasso ou Braque. O retrato, forma tão antiga de representação artística, sai do browser de internet e vai à superfície do edifício, dialogando com as diversas faces que passam pelas ruas da cidade todos os dias.

Além dos transeuntes, o cenário da Avenida Paulista abrange cinco projetos de jovens artistas, representantes de países como Turquia, Sri Lanka, Peru, Dubai, Estados Unidos, Paquistão e Emirados Árabes Unidos. Em parceria com a Universidade de Nova York Abu Dhabi, as obras “Droplet”, de Alia Alharmi, “Evolving Roots”, de Ekin Basaran, “Mudança de Dança”, de Harshini J. Karunaratne, “Window”, de Nahil Ali Memon, e “Crossroads”, de Felix Hardmood Beck e

Zlatan Filipovic, foram desenvolvidas especialmente para esta exposição. O tempo, a dinâmica entre natureza e tecnologia, a imagem em movimento, a expressão corporal e a arquitetura são questões exploradas por esses artistas. As adaptações relativas ao suporte do edifício subjazem às poéticas e servem de metáfora para ações cotidianas, as quais envolvem o conflito entre modos de vida e a necessidade de aprendizado da tolerância às diferenças.

As três mostras do *FILE LED Show 2017: Diálogos possíveis* indicam que as adaptações a determinado ambiente, como o uso de uma tecnologia como linguagem artística, um suporte distinto de imagem ou o dia-a-dia em locais privados e públicos, sempre requerem um esforço para conciliar o antigo e o novo; pois um não substitui o outro, mas com ele deve aprender a dialogar. O espaço público da fachada do edifício pode abrigar diversas vozes com as quais a conversa com os passantes se torna possível através da arte.

Fernanda Almeida
Curadora do FILE LED Show 2017
FILE LED Show 2017 Curator

“Window”, by Nahil Ali Memon, and “Crossroads”, by Felix Hardmood Beck and Zlatan Filipovic. The artists explore themes such as time, the dynamic between nature and technology, the image in movement, corporal expression, and architecture. The projection of the images on the façade adds a powerful element to the poetics of the works and serves as a metaphor for everyday actions, including the conflict between different ways of living and our need to learn to tolerate difference.

The three exhibitions that form *FILE LED Show 2017: Possible Dialogs* show that adapting to a particular environment, such as the use of a technology as an artistic language, a distinctive support for the image or the day-to-day experience of both public and private places, always requires an effort to reconcile the old and the new; for neither replaces the other but must learn to dialog between them. The public space of the building’s facade is able to house different voices with which a conversation with the passers-by becomes possible through art.

It is for the first time that a group of students and faculty from New York University Abu Dhabi (NYUAD) took the opportunity to share their views on the broad field of *Cultural Exchange* at the world-stage of FILE Festival.

NYUAD is one of the finest liberal arts colleges in the world. It is located in the new world centre of learning and culture in Abu Dhabi in the United Arab Emirates. With over a thousand students from 76 countries and with 110 different nationalities, to study in NYU's global network means to gain a true and broad global perspective. I think that it is precisely this perspective that formed the students artwork into what it is: a worldview of openness, opportunity and optimism towards the future. From the merge of Arabic and South-American pattern ("Window", by Nahil Ali Memon, USA/Pakistan), the use of coffee around the world ("Evolving Roots", by Ekin Basaran, Turkey), the expression of dance ("Mudança de Dança", by Harshini J. Karunaratne, Peru/Sri Lanka), or the theme of water ("Droplet" by Alia Alharmi, Dubai/UAE) – in their animations, the NYUAD students interpret cultural exchange in their own artistic manner. To work with students on this project is truly a fascinating and inspiring experience.

Another personal highlight of this project work is the collaboration with Zlatan Filipovic, Associate Professor of Art and Design (American University of Sharjah, UAE) on the work "Crossroads". By bridging the physical location of cultural heritage sites and representing them at the contemporary instances of culture occurrence at FILE festival in Sao Paulo, we hope to create new perspectives to distant and remote cultures.

É a primeira vez que um grupo de estudantes e professores da New York University Abu Dhabi (NYUAD) tem a oportunidade de compartilhar suas opiniões sobre o amplo campo de *Intercâmbio Cultural* na fase mundial do festival FILE.

A NYUAD é uma das melhores faculdades de artes liberais do mundo. Ela está localizada no novo centro mundial de aprendizagem e cultura em Abu Dhabi, nos Emirados Árabes Unidos. Com mais de mil estudantes de 76 países e com 110 nacionalidades diferentes, estudar na rede global da NYU significa ganhar uma verdadeira e ampla perspectiva global. Acho que é precisamente essa perspectiva que transformou a arte dos alunos no que ela é: uma visão mundial de abertura, oportunidade e otimismo com o futuro. A partir da fusão dos padrões árabe e sul-americano ("Window" [Janela], de Nahil Ali Memon, EUA/Paquistão), do uso do café em todo o mundo ("Evolving Roots" [Raízes em Evolução], de Ekin Basaran, Turquia), da expressão da dança ("Mudança de Dança", de Harshini J. Karunaratne, Peru/Sri Lanka), ou do tema da água ("Droplet" [Gotícula], de Alia Alharmi, Dubai/Emirados Árabes Unidos) – em suas animações, os estudantes da NYUAD interpretam o intercâmbio cultural de sua própria maneira artística. Trabalhar com os alunos neste projeto é verdadeiramente uma experiência fascinante e inspiradora.

Outro destaque pessoal deste projeto é a colaboração com Zlatan Filipovic, Professor Associado de Arte e Design (Universidade Americana de Sharjah, Emirados Árabes Unidos) na obra "Crossroads" (Cruzamentos). Ao fazer uma ponte sobre a posição física de locais de patrimônio cultural e representá-los nas instâncias contemporâneas de ocorrência cultural no festival FILE, em São Paulo, esperamos criar novas perspectivas para culturas distantes e remotas.

É uma grande honra para cada participante expor suas interpretações artísticas para a vibrante, ricamente diversa e emocionante localidade de São Paulo.

Falo não somente por mim, mas também por futuros alunos, assim como colegas, quando digo que estou ansioso para os próximos anos e para a futura colaboração entre o festival FILE e a New York University Abu Dhabi.

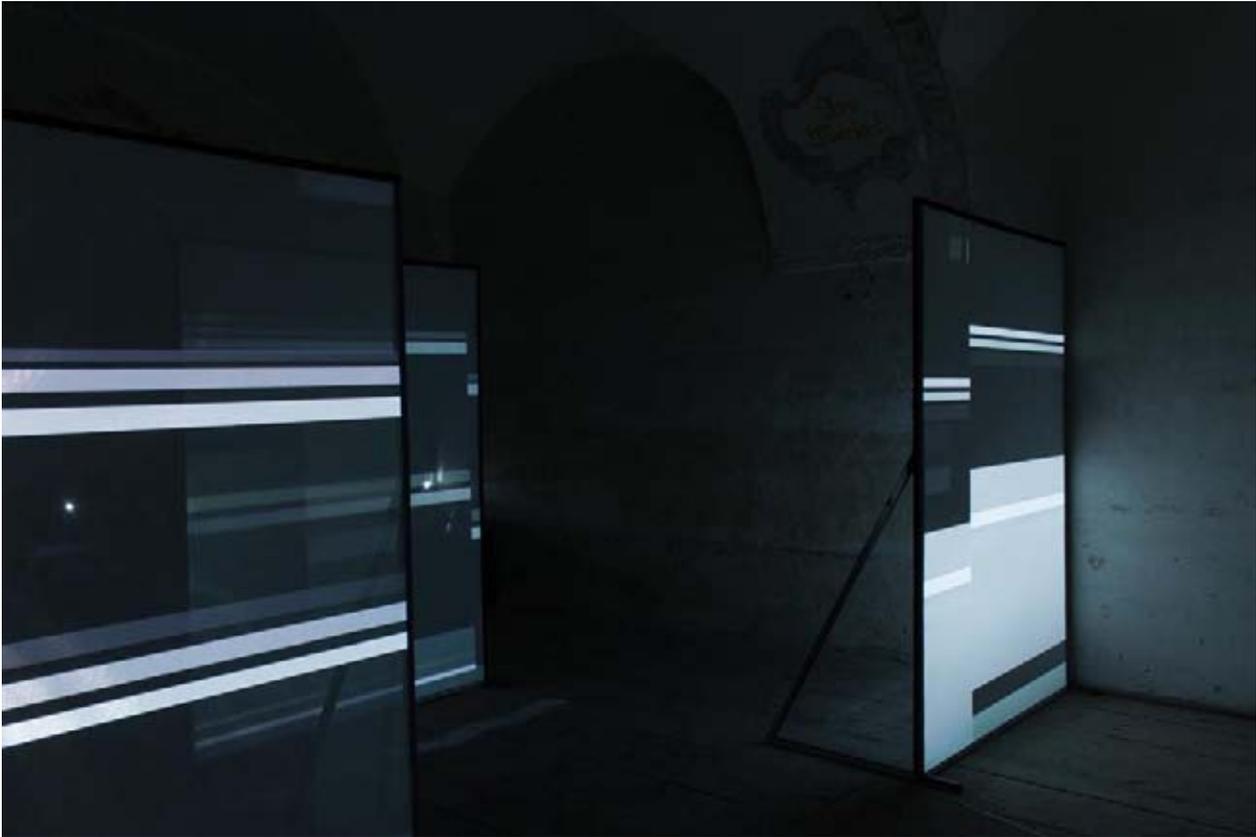
Prof. Felix Beck

Laboratório de Tecnologias Narrativas e Instalações Espaciais / Lab for Narrative Technologies and Spatial Installations (www.ntsi.info)

New York University Abu Dhabi (www.nyuad.nyu.edu)

It is a great honor for every participant to expose their artistic interpretations to the vibrant, richly diverse and exciting location of Sao Paolo.

I speak not only for myself, but also for future students, as well as colleagues, when I say that I look forward to the next years and the future collaboration between FILE Festival and New York University Abu Dhabi.



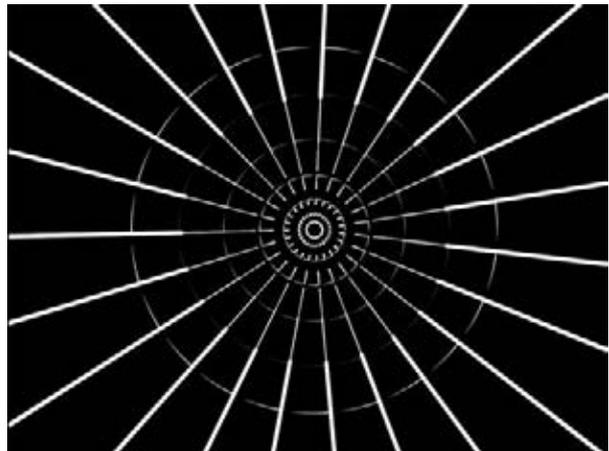
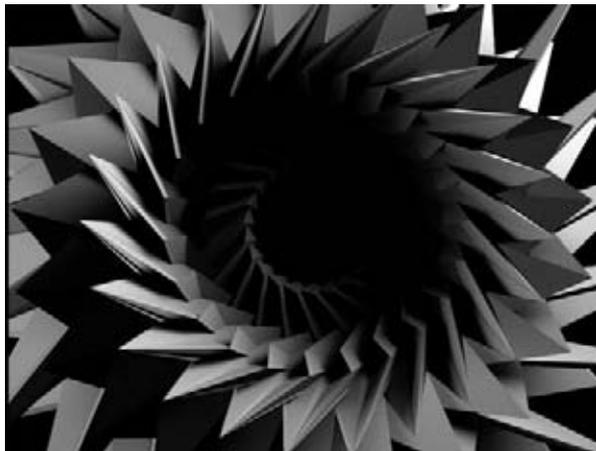
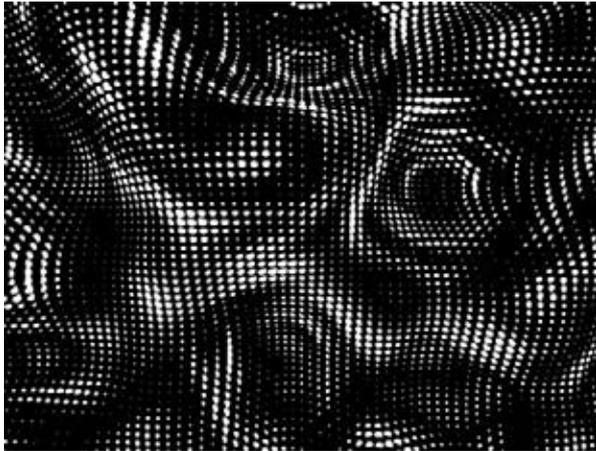
Hansi Raber & Andreas Lutz – Daemon
Áustria/Alemanha | Austria/Germany

Máquinas e inteligência artificial têm permeado praticamente todos os aspectos de nossas vidas e consistentemente estão prestes a conquistar os últimos bastiões da autonomia humana. As máquinas representam os humanoides mais contemporâneos e talvez até melhores, em última instância, e a humanidade gradualmente é absorvida por este sistema perfeito?

A instalação audiovisual “Daemon” analisa o estado de alerta permanente e ininterrupto de uma inteligência artificial.

Machines and artificial intelligence have permeated virtually every aspect of our lives and consistently are about to conquer the last bastions of human autonomy. Do machines represent the more contemporary, ultimately perhaps even better humanoids and mankind gradually gets absorbed by this perfect system?

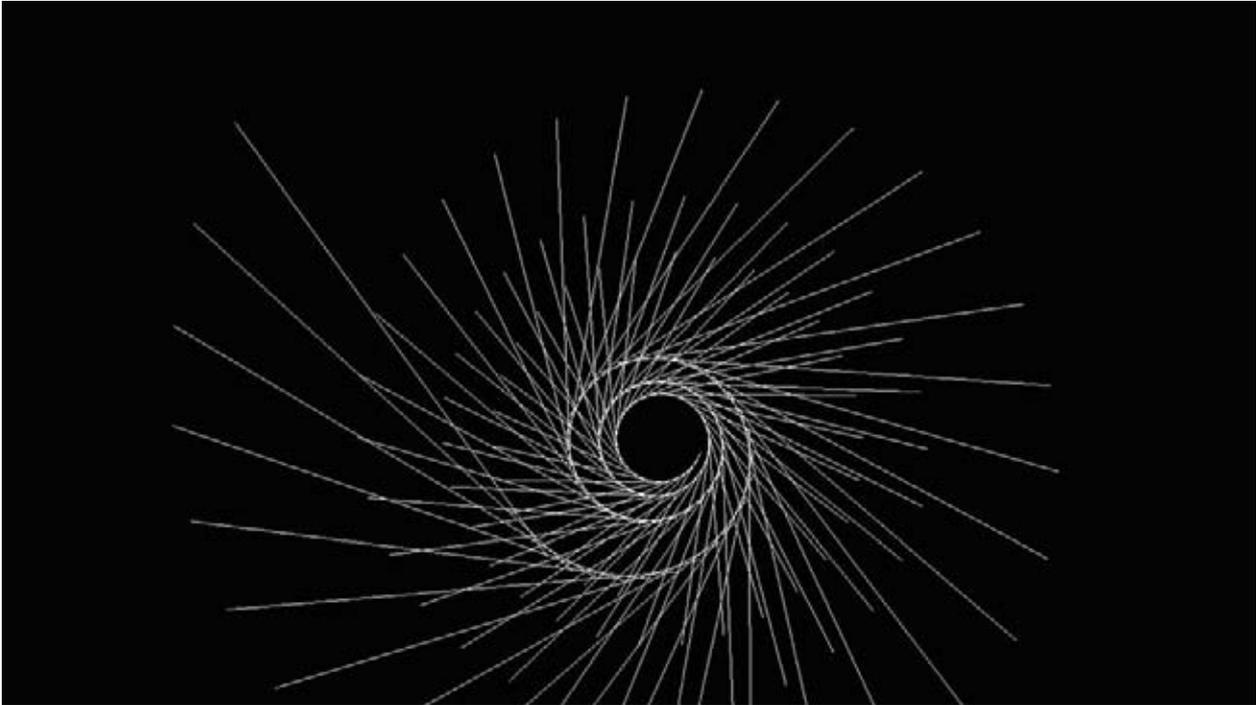
The audio-visual installation “Daemon” analyzes the never-sleeping and permanent alertness of an artificial intelligence.



Ouchhh Studio – Saccade – Turquia | Turkey

A percepção do tempo é uma construção do cérebro que é manipulável e distorcível em determinadas circunstâncias. Essas ilusões temporais ajudam a expor os mecanismos neurais fundamentais da percepção do tempo. Inspirado por Chronostasis e sobressaltos do olho humano, “Saccade” pretende representar algoritmos de rastreamento de olho na detecção de sobressaltos através da produção de visuais abstratos ao reinterpretar a ilusão de tempo.

Time perception is a construction of the brain that is manipulable and distortable under certain circumstances. These temporal illusions help to expose the underlying neural mechanisms of time perception. Inspired by Chronostasis and saccades of human eye, “Saccade” aims to represent saccade detection’s eye tracking algorithms through producing abstract visuals by reinterpreting the time illusion.



Servando Barreiro – Algo_light – Espanha | Spain

Tudo o que podemos ver, tocar, ouvir e até mesmo imaginar tem um elemento comum: a vibração. Uma vibração é um movimento que oscila, em uma, duas ou mais direções. A interação entre as formas de onda através do uso das equações paramétricas tem uma característica visual bastante orgânica e hipnótica que poderia lembrar o movimento das asas de um pássaro, de uma água-viva ou da cauda de um peixinho dourado quando se desloca na água. “Algo_light” cria movimentos semelhantes e figuras em constante evolução.

All we can see, touch, hear and even imagine has a common element: the vibration. A vibration is a movement that swings, either in one, two or more directions. The interaction between waveforms through the use of the parametric equations has a quite organic and hypnotic visual characteristic that could remind the movement of the wings of a bird, a jellyfish or the tail of a goldfish when moving in water. “Algo_light” creates similar movements and figures ever evolving.

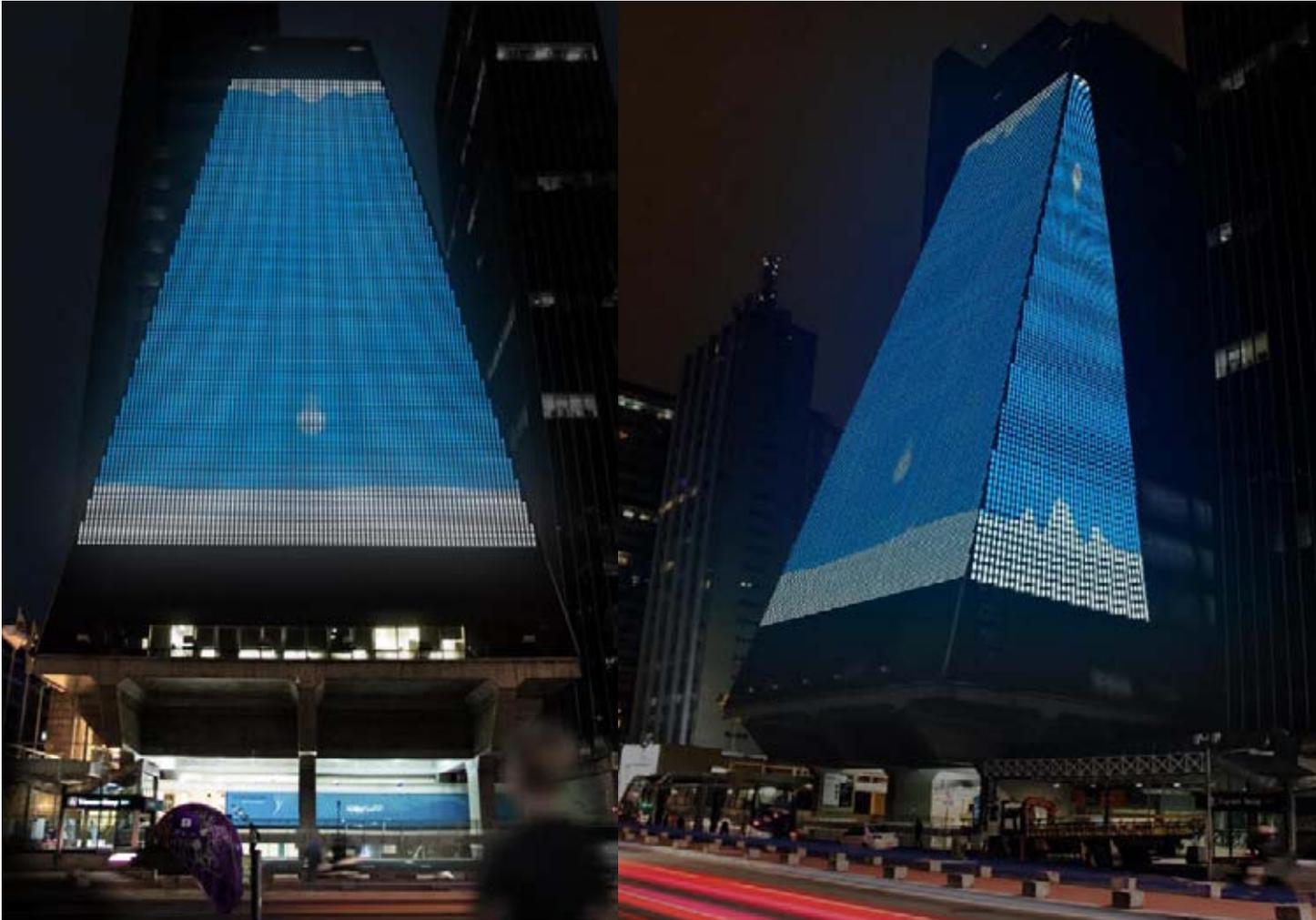
Projeto Faces | Faces Project



Adam Pizurny – República Checa | Czech Republic

Adam Pizurny (1986, Eslováquia) é um artista que trabalha principalmente com arte-mídia. Suas obras recebem funções impróprias: as significações são invertidas e a forma e o conteúdo se fundem. As formas são dissociadas de seu significado original, pelo qual o sistema em que elas normalmente funcionam é exposto. Sentidos inicialmente sem ambiguidade são estilhaçados e disseminados indefinidamente. Adam Pizurny atualmente vive e trabalha em Praga.

Adam Pizurny (1986, Slovakia) is an artist who mainly works with media art. His works are given improper functions: significations are inverted and form and content merge. Shapes are dissociated from their original meaning, by which the system in which they normally function is exposed. Initially unambiguous meanings are shattered and disseminate endlessly. Adam Pizurny currently lives and works in Prague.



Alia Alharmi – Droplet – Dubai

Ao trabalhar com mídias digitais e quadros animados, Alia Alharmi incita a reconsideração das concepções humanas de tempo e espaço. Ela espera transmitir a incontrolável progressão do tempo mostrando uma única gota d'água que cai e sobe continuamente – sempre reaparecendo na água abaixo ou acima. A artista convida o público a refletir sobre as origens deste ciclo da água: Quando começou? Por quanto tempo vai correr? Será que vai acabar? Como grãos de areia em uma ampulheta, a gota representa a passagem tangível e incremental do tempo.

Through working with digital media and animated frameworks, Alia Alharmi urges the reconsideration of human conceptions of time and space. She hopes to convey the uncontrollable progression of time by showing a single droplet of water that continuously falls and rises – always reappearing into the water below, or above. The artist invites the audience to ponder the origins of this water cycle: When did it begin? How long will it run for? Will it ever end? Like grains of sand in an hourglass, the droplet represents the tangible, incremental passing of time.



Ekin Basaran – Evolving Roots **Turquia | Turkey**

“Evolving Roots” (Raízes em Desenvolvimento) refere-se à produção de sementes de café no Brasil como referência cultural. Por um lado, ela enfatiza a importância da produção de café no Brasil como o maior produtor de café do mundo nos últimos 150 anos e São Paulo como o terceiro estado que mais produz no Brasil. Por outro lado, ela captura essa forma natural em imagens digitais. Ao criar tal contraste, Basaran pretende refletir o dinamismo entre a natureza e a tecnologia no mundo de hoje. E levanta o debate sobre como os humanos permanecem conectados ao seu ambiente e como a própria natureza ainda é conservada diante da rápida mudança em direção a interfaces e mídias mecânicas.

“Evolving Roots” refers to the production of coffee seeds in Brazil as a cultural reference. On one hand, it emphasizes the significance of coffee production in Brazil as the world’s largest producer of coffee for the last 150 years and Sao Paulo as the 3rd largest producer state in Brazil. On the other hand, it captures this natural form in a digital imagery. By creating such contrast, Basaran aims to reflect the dynamism between the nature and technology in today’s world. And raises the debate on how human stays connected to their environment, how nature itself is still conserved in the face of the speedy change towards mechanical interfaces and mediums.



Felix Hardmood Beck & Zlatan Filipovic – Crossroads Emirados Árabes Unidos | The United Arab Emirates

Enquanto uma fachada estática é primariamente uma superfície que olha para fora, na direção do mundo, protegendo os conteúdos da estrutura arquitetônica, a fachada de mídia traz uma nova camada dinâmica de informação digital à sua superfície. “Crossroads” (Cruzamentos) propõe usar o volume do edifício da FIESP como um grande scanner. Isso dá aos transeuntes um novo ponto de vista transformador para locais remotos. Uma série de inquéritos comparativos sobre a escala e a estrutura do patrimônio arquitetônico é um ponto de partida para a criação de formas visuais. Vários níveis de abstração conectam conjuntos de dados e dão uma nova compreensão ao papel e à importância desses lugares.

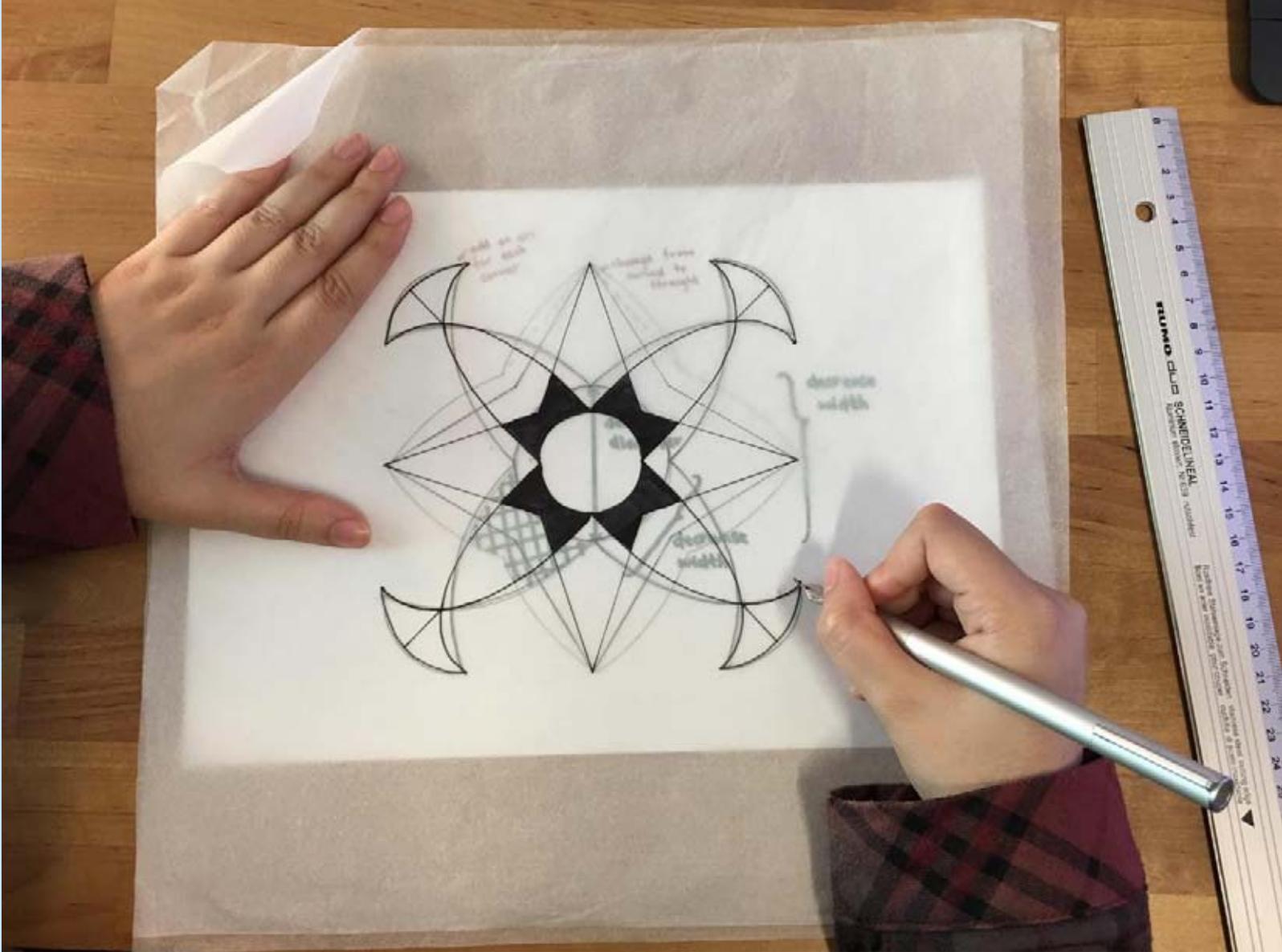
While a static façade is primarily a surface looking outwards to the world, protecting the contents of the architectural structure, the media façade brings a new dynamic layer of digital information to its surface. “Crossroads” proposes to use the volume of the FIESP building as a large section scanner. This gives passersby a new transformative vantage point to remote locations. A series of comparative inquiries into the scale and structure of architectural heritage is a starting point for creation of visual forms. Various levels of abstraction connect data sets and give new understanding to the role and importance of these places.



Harshini J. Karunaratne – Mudança de Dança – Sri Lanka/Peru

Como a expressão do corpo através da dança é um elemento importante para a cultura brasileira, este projeto centra-se na importância de não perder a liberdade de mover o corpo. O edifício restringe o dançarino, que deve ser capaz de se mover dentro dos limites da estrutura, que serve para mantê-lo cativo, bem como abrir as possibilidades de como movimentos diminutos têm um profundo efeito sobre o corpo. Imagens filmadas anteriormente são mapeadas na fachada e mostram o dançarino em três diferentes perspectivas realizando movimentos simples dentro de uma narrativa. O objetivo do projeto é lembrar o transeunte de não cair nos confins da vida cotidiana do trabalho e reacender o corpo.

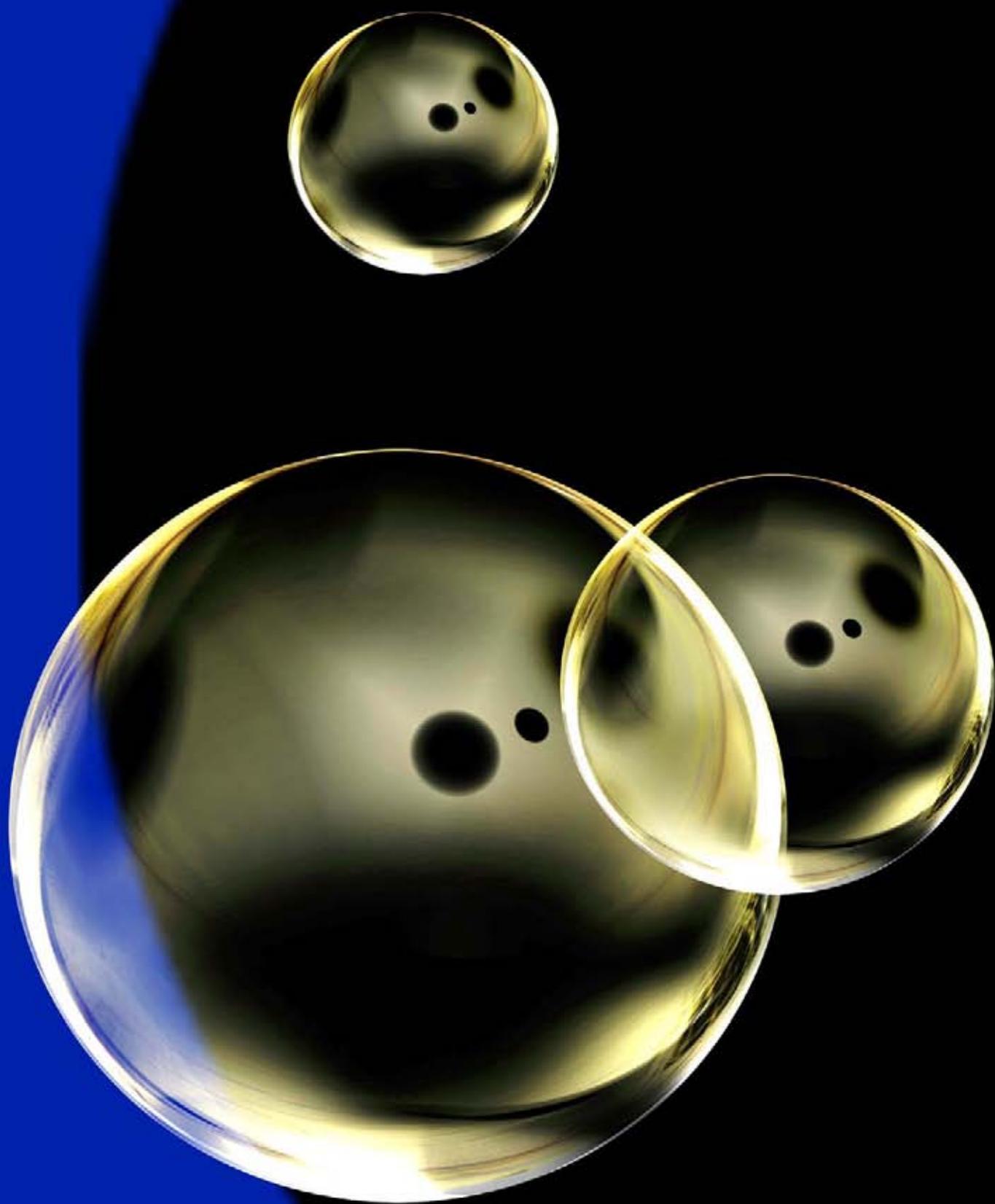
As the expression of the body through dance is an important element to Brazilian culture, this design centers on the importance of not losing the freedom to move one's body. The building encloses the dancer who must be able to move within the confines of the structure, which serves to hold the dancer captive as well as open up the possibilities of how minute movements have a profound effect on the body. Previously filmed footage is mapped to the façade and shows the dancer from three different perspectives performing simple movements within a narrative. The objective of the design is to remind the passerby not to fall into the confines of the everyday work life and to reignite the body.



Nahil Ali Memon – Window
Estados Unidos/Paquistão | The United States/Pakistan

Em um nível visual, o conceito envolve padrões geométricos crescendo no edifício. Na sua face direita, padrões que imitam o estilo mashrabiya de janelas da antiga arquitetura árabe e sul-asiática são retratados. Em sua face esquerda, eles se assemelham a tijolos Cobogó utilizados na arquitetura brasileira. Os padrões começam a partir dos cantos inferiores e consomem lentamente todo o espaço disponível. Em um dado momento, eles se encontram e um conflito de espaço se segue. Este conflito resulta em um novo padrão que combina elementos de ambos os padrões originais na face do meio. Em um nível metafórico, o conceito representa o choque de culturas durante a exploração e o crescimento, e a necessidade de aprendermos a tolerar o outro.

At a visual level, the concept involves geometric patterns growing on the building. On its right face, patterns mimicking the mashrabiya style of windows in ancient Arabian and South Asian architecture are depicted. On its left face, they resemble Cobogó bricks used in Brazilian architecture. The patterns start from the bottom corners and slowly consume all the space available. Eventually, they meet each other and a conflict of space ensues. This conflict results in a new pattern that combines elements of both of the original patterns on the middle face. At a metaphorical level, the concept represents the clash of cultures during exploration and growth and the need for the self to learn to tolerate the other.





Workshops

Workshops

O objetivo do workshop é abordar de maneira prática e teórica a relação da performance com as práticas de manipulação da imagem e do som. São apresentados os recursos da manipulação de imagem e som em tempo real, utilização de sensores, controladores, Arduíno etc.

BIO

Aieda Freitas é artista multimídia e VJ. Seu trabalho explora suportes como a videoinstalação, webart, videoperformance, videoprojeção e cenografia. Participou de diversas exposições e festivais. Atualmente é gestora do Acolá Diversão e Arte, coordenadora do AcoLAB, MediaLab do Acolá Diversão e Arte, e colaboradora do MediaLab Sirverse na Argentina.

The aim of the workshop is to approach the relation of performance to the practices of manipulation of image and sound in a practical and theoretical way. Real-time image and sound manipulation capabilities, sensor utilization, controllers, Arduino, etc. are presented.

Aieda Freitas is a multimedia artist and a VJ. Her work explores media such as video installation, webart, videoperformance, videoprojection and scenography. She has taken part in various exhibitions and festivals. Currently she is the manager of Acolá Diversão e Arte, coordinator of AcoLAB, MediaLab of Acolá Diversão e Arte, and collaborator for MediaLab Sirverse in Argentina.

Amy Karle
Coleção Interna | Internal Collection
Estados Unidos | The United States

Alternando convenções sobre o corpo e a beleza, as seleções da “Internal Collection” (Coleção Interna) mostradas no FILE representam a anatomia interna em forma vestível externa. Fundindo anatomia, moda e tecnologia, cada peça é criada à mão e com tecnologias de fabricação digital. Ao retratar designs inspirados pela anatomia, esta obra comunica que, quando compartilhamos nossa semelhança e o que está acontecendo dentro de nós, uma oportunidade é oferecida para encontrar a beleza dentro de nós mesmos e a conexão com os outros.

BIO

Amy Karle é uma artista e designer que usa a mente, o corpo, a ciência e a tecnologia para criar arte. Emulando padrões encontrados na anatomia, na psicologia e na natureza, a arte de Karle aproveita nossos conceitos do que significa ser humano e estar neste corpo, expressando experiências internas e efêmeras em formas visuais; por sua vez, suas peças de vestuário, performance e obras de bioart informam experiências internas sobre como nos sentimos em relação a nós mesmos e em nosso corpo. Karle é cofundadora da Conceptual Art Technologies. Ela foi nomeada uma das “Mulheres Mais Influentes em Impressão 3D” e seu trabalho de bioart contribuiu para o estabelecimento de uma nova disciplina no mundo das artes. Seu trabalho fala a uma ampla audiência enquanto examina aspectos materiais e espirituais da vida e inspira a exploração do que significa ser humano. www.amykarle.com

Switching up conventions about the body and beauty, the selections from her “Internal Collection” showing at FILE represent internal anatomy in external wearable form. Merging anatomy, fashion, and technology, each piece is created by hand and digital manufacturing technologies. By depicting designs inspired by anatomy, this work communicates that, when we share our likeness and what is going on inside of us, an opportunity is offered for finding beauty within ourselves and connection with others.

Amy Karle is an artist and designer who uses the mind, body, science and technology to create art. Emulating patterns found in anatomy, psychology and nature, Karle's artwork taps our concepts of what it means to be human and in this body, expressing internal and ephemeral experiences in visual forms; in turn, her garments, performance and bioart works inform internal experiences of how we feel about ourselves and in our body. Karle is co-founder of Conceptual Art Technologies. She has been named one of the “Most Influential Women in 3D Printing” and her bioart work has contributed to the establishment of a new discipline in the art world. Her work speaks to a wide audience as it probes both material and spiritual aspects of life and inspires exploration into what it means to be human. www.amykarle.com

Bernardo Loureiro & Leila Santiago

Cidades inteligentes, cidades vigiadas: Uma oficina de mapeamento experimental
Smart Cities, Watched Cities: An Experimental Mapping Workshop
Brasil | Brazil

A oficina trata do tema “cidades inteligentes, cidades vigiadas” através de técnicas de mapeamento experimentais e críticas. Combina metodologias utilizadas em visualização de dados, geoprocessamento, storytelling e futuring.

Passando por discussões teóricas, referências, exercícios em papel e com softwares, os participantes devem aprender a criar mapas físicos e digitais (tanto online quanto offline), e a utilizá-los para sustentar suas narrativas e argumentos.

The workshop addresses the theme “smart cities, watched cities” through experimental and critical mapping techniques. It combines methodologies used in data visualization, geoprocessing, storytelling and futuring.

Through theoretical discussions, references, paper exercises and software, the participants should learn how to create physical and digital maps (both online and offline) and use them to support their narratives and arguments.

BIO

Bernardo Loureiro é urbanista e programador, especializado em mapeamento, análise e visualização de dados. É criador do Medida SP, um laboratório de visualização urbana. Formado em Arquitetura e Urbanismo pela USP e mestre em Desenho Urbano pela Parsons School of Design.

Leila Santiago é designer e trabalha em um amplo campo disciplinar, incluindo projetos de exposições, arquitetura, produtos, design gráfico e serviços. É consultora no Grupo Tellus, ajudando a prototipar serviços públicos inovadores. Formada em Arquitetura e Urbanismo pela USP e mestre em Products of Design pela School of Visual Arts.

Bernardo Loureiro is an urbanist and programmer, specialized in mapping, analysis and visualization of data. He created Measure SP, an urban visualization laboratory. He is graduated in Architecture and Urbanism from USP and has a master's degree in urban design from the Parsons School of Design.

Leila Santiago is a designer and works in a broad disciplinary field, including exhibition projects, architecture, products, graphic design and services. She is a consultant for Tellus Group, and helps to prototype innovative public services. She is graduated in architecture and urbanism from USP and has a master's degree in Products of Design from the School of Visual Arts.

Carmem Castanon
Jogue do seu jeito | Play Your Way
Brasil | Brazil

O curso visa aproximar o participante dos conhecimentos de programação utilizando para esse fim o software livre Scratch, que permite o desenvolvimento intuitivo de animações e jogos.

Os participantes são orientados a desenvolver também um joystick utilizando lixo eletrônico, que permite a comunicação entre o jogo desenvolvido e o dispositivo em questão.

BIO

Carmem Castanon é uma artista dedicada à temática da arte e tecnologia e às poéticas interdisciplinares relacionadas ao fazer como experiência crítica.

Mestre em Artes, Cultura e Linguagens, graduada em Educação Artística, mantém desde 2014 o projeto actlab – laboratório de ações artísticas e o multiateliê – laboratório de artes, ciências e tecnologia.

The course aims to bring the participant closer to the programming knowledge by using the free software Scratch, which allows the intuitive development of animations and games.

Participants are also instructed to develop a joystick using electronic waste, which enable the communication between the developed game and the device in question.

Carmem Castanon is an artist dedicated to the subject matter of art and technology and interdisciplinary poetics related to the making as a critical experience.

With a master's degree in Arts, Culture and Languages, graduated in Artistic Education, she has maintained since 2014 the project actlab – laboratory of artistic actions and the multi-studio – laboratory of arts, science and technology.

Célia Fernandes (IED São Paulo)
Vestíveis e Fashiontech | Wearables and Fashiontech
Brasil | Brazil

O trabalho de Célia Fernandes discute a influência das tecnologias vestíveis no contexto atual. Trata-se de uma reflexão sobre a implementação das tecnologias emergentes em técnicas convencionais que dão suporte a processos de criação de moda, arte e design.

The work of Célia Fernandes discusses the influence of wearable technologies in the current context of the world. It is a reflection on the implementation of emerging technologies in conventional techniques that support the processes of creation of fashion, art and design.

BIO

Célia Fernandes é mestre em Design, e sua área de concentração é em Design, Moda e Tecnologia pela UAM. Docente em cursos de graduação de Fashion Design no IED – Istituto Europeo Di Design e em cursos de pós-graduação em Consultoria de Moda e Estilo nas faculdades de São Paulo. Tem participação e trabalhos publicados em eventos nacionais e internacionais. Faz consultoria para projetos de economia criativa e desenvolve pesquisas sobre as interações de wearables na Modelagem e Fashion Design.

Célia Fernandes holds a master's degree in Design and her area of concentration is Design, Fashion and Technology at UAM. Professor of undergraduate courses in Fashion Design at IED – Istituto Europeo Di Design and postgraduate courses in Fashion and Style Consultancy at universities in São Paulo. She has collaborations and works published in national and international events. She is a consultant on creative economy projects and develops research on the interactions of wearables in Modeling and Fashion Design.

**CrossLab: Clarissa Ribeiro, Andressa Hadig Haidar,
Maria Clara Reial, Stavros Didakis & Mick Lorusso**
Stardust: Pixels como dados brutos para sonificação
Stardust: Pixels as raw data for sonification
Brasil, Estados Unidos e China | Brazil, The United States and China

Para esta oficina, a equipe de artistas propõe explorar estratégias para a sonificação de dados derivados de imagens de partículas interestelares em escala nano, disponíveis em bancos de dados online, tais como os da missão Stardust da NASA, trabalhando posteriormente a edição de som para explorar diferentes texturas acústicas. Um software livre multi-plataforma para gravação e edição de som (o Audacity) é utilizado. Partindo de uma discussão sobre os diferentes processos e tecnologias para sonificação de dados e edição de som, a ideia é que as produções resultantes dos participantes integrem versões futuras da instalação “Interstellar: Relevo Espacial Cross-Escalar” (2016-2017), exibida no ISEA 2017.

In this workshop, the team of artists proposes to explore strategies for sonification of data derived from nano-scale interstellar particle images available in online databases such as NASA’s Stardust mission, subsequently working on sound editing to explore different acoustic textures. A multi-platform free software for recording and editing sound (Audacity) is used. Starting from a discussion about the different processes and technologies for sonification of data and sound editing, the idea is that the resulting productions of the participants can integrate future versions of the installation “Interstellar: Spatial Relief Cross-Scalar” (2016-2017), displayed in ISEA 2017.

BIO

Clarissa Ribeiro, doutora em Artes pela ECA-USP, é mídia artista, professora e pesquisadora da Universidade de Fortaleza, onde dirige o grupo de pesquisa CrossLab e o LIP – Laboratório de Inovação e Prototipagem. De 2014 a 2015 trabalhou como professora Associada do Roy Ascott Studio's B.A. in Technoetic Arts em Xangai, e de 2013 a 2014 morou em Los Angeles, Califórnia, em um período de estágio pós-doutoral pela Fulbright, vinculando-se ao Art|Sci Center and Lab da UCLA. Durante seu doutorado, quando integrava o grupo Poéticas Digitais, foi pesquisadora visitante do CAiiA-Hub do the Planetary Collegium em Plymouth, Reino Unido. <http://www.clarissaribeiro.com>

Mick Lorusso é um artista interdisciplinar que entrelaça reflexões sobre moléculas, células, sociedades e ambientes. Com formação inicial em microbiologia e um MFA do Instituto de Arte de São Francisco, ele é membro do Coletivo de Arte da UCLA e instrutor da UCLA Sci Art Nanolab. Recebeu uma menção honorária em artes híbridas na Ars Electronica 2013 por seu trabalho com células de combustível microbiano, e é graduado na Waag Biohack Academy. <https://micklorusso.net/>

Stavros Didakis é um maker, artista e pesquisador com PhD em Media Arts Technology pelo grupo de pesquisa i-DAT da Universidade de Plymouth. Atual Coordenador do Roy Ascott Studio's B.A. in Technoetic Arts em Xangai, ao longo de seu percurso acadêmico cursou Sound Engineering, Media, Music Technology and Audio Systems, Sonic Arts, e Interface and Interaction Design em Atenas, Londres, Belfast e Linz. <http://i-dat.org/stavros-didakis-mphilphd-researcher/>

Clara Reial estuda Arquitetura na Universidade de Fortaleza e desde 2015 é pesquisadora do CrossLab, colaborando em projetos nas interseções entre arte, arquitetura, ciências e tecnologias. É atualmente monitora da cadeira de Experimentações Projetuais ministrada pela Profa. Clarissa Ribeiro. Como artista independente explora movimento e repetição em vídeos experimentais.

Andressa Hadig Haidar está concluindo o curso de Arquitetura pela UNIFOR e tem colaborado com o grupo CrossLab. Em seu trabalho final de graduação explora as sutilezas na compreensão humana do fenômeno da morte e está produzindo uma instalação experimental com bio-sinais testando variações sonoras e cromáticas e os impactos na percepção do tempo e do espaço.

Clarissa Ribeiro has a doctor's degree in Arts from ECA-USP, is a media artist, professor and researcher at the University of Fortaleza, where she directs the CrossLab research group and LIP - Laboratory of Innovation and Prototyping. From 2014 to 2015 she worked as an associate professor at Roy Ascott Studio's BA in Technological Arts in Shanghai, and from 2013 to 2014 she lived in Los Angeles, California, during a post-doctoral internship at Fulbright, joining Art | Sci Center And Lab of UCLA. During her doctorate, when she was part of the group Digital Poetics, she was a visiting scholar at the CAiiA-Hub of the Planetary Collegium in Plymouth, UK. <http://www.clarissaribeiro.com>

Mick Lorusso is an interdisciplinary artist who interweaves reflections on molecules, cells, societies and environments. With an initial training in microbiology and an MFA from the San Francisco Art Institute, he is a member of the UCLA Art Collective and a UCLA Sci Art Nanolab instructor. He received an honorary mention in hybrid arts at Ars Electronica 2013 for his work with microbial fuel cells, and is a graduate of the Waag Biohack Academy. <https://micklorusso.net/>

Stavros Didakis is a maker, artist and researcher with a PhD in Media Arts Technology for the i-DAT research group at the University of Plymouth. Current coordinator of the Roy Ascott Studio's B.A. in Technoetic Arts in Shanghai, during his academic career he has studied Sound Engineering, Media, Music Technology and Audio Systems, Sonic Arts and Interface and Interaction Design in Athens, London, Belfast and Linz. <http://i-dat.org/stavros-didakis-mphilphd-researcher/>

Clara Reial studies Architecture at the University of Fortaleza and since 2015 she is a CrossLab researcher and collaborates on projects in the intersections among art, architecture, science and technology. She is currently the assistant professor of the discipline of Project Experiments given by professor Clarissa Ribeiro. As an independent artist she explores movement and repetition in experimental videos.

Andressa Hadig Haidar is finishing the Architecture course at UNIFOR and has collaborated with the CrossLab group. In her final undergraduate paper she explores the subtleties of human understanding of the phenomenon of death and is producing an experimental installation with biosynthesis that tests sound and chromatic variations and impacts on the perception of time and space.

Estúdio Preto e Branco & Daniel Grizante

Animação para projeção volumétrica em espaços

Animation for Volumetric Projection in Spaces

Brasil | Brazil

Com o uso de diversos projetores e suportes cenográficos inovadores, apresenta-se uma nova linguagem de composição volumétrica de cenários, onde a imagem em movimento é projetada sobre espaços não convencionais, sobre o corpo, objetos, espaços.

BIO

O Estúdio Preto e Branco iniciou suas atividades em 1978, com o objetivo de atuar no mercado de fotografia, cinema e linguagens audiovisuais. Associado ao ICOM (International Council of Museums) e membro do AVICOM (Comitee for Audiovisual and Image and Sound New Technologies), participa de festivais internacionais, congressos e workshops com o intuito de desenvolver e disseminar novas formas de comunicação para a cultura. Dirigido por profissionais da área de fotografia, design, comunicação e artes, o Estúdio Preto e Branco atua no segmento cultural e corporativo.

Daniel Grizante é diretor de arte para animação e motion designer. Desde 2002 dirigiu e animou aberturas para programas de TV e filmes, videoclipes e comerciais; participou da produção de curtas e também de séries em animação como *Figurinhas Carimbadas* e *Zica e os Camaleões*. Como um dos designers do Estúdio Preto e Branco, fez parte da produção de diversas peças audiovisuais para espetáculos, eventos empresariais e exposições em museus brasileiros, como o Museu da Imigração e o Memorial da Resistência. É mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2007) e atualmente faz parte da equipe do estúdio. É professor no Instituto Europeo di Design e Coordenador da Pós em Animação no Senac Lapa Scipião.

With the use of several innovative projectors and scenographic supports, a new volumetric composition language of scenarios is presented, in which the moving image is projected onto unconventional spaces such as bodies, objects, spaces.

Preto e Branco Studio began its activities in 1978, with the objective of operating in the photography, cinema and audiovisual language markets. Associated with ICOM (International Council of Museums) and as a member of AVICOM (Comitee for Audiovisual and Image and Sound New Technologies), it takes part in international festivals, congresses and workshops with the aim of developing and disseminating new forms of communication for culture. Directed by professionals in the area of photography, design, communication and arts, Preto e Branco Studio works in the cultural and corporate segments.

Daniel Grizante is an art director for animation and motion designer. Since 2002 he has directed and animated openings for TV shows and movies, video clips and commercials; participated in the production of short films and also in animated series such as *Figurinhas Carimbadas* and *Zica e os Camaleões*. As one of the designers of Preto e Branco Studio, he has been part of the production of several audiovisual pieces for shows, business events and exhibitions in Brazilian museums, such as the Immigration Museum and the Memorial of the Resistance. He holds a master's degree in Communication and Semiotics from PUC-SP (2007) and is currently part of the studio team. He is a professor at the Instituto Europeo di Design and coordinator of the post-graduation in Animation at Senac Lapa Scipião.

Fabio Yamaji
Animação com rotoscopia artesanal
Craft Rotoscopy Animation
Brasil | Brazil

Rotoscopia em cinema é a técnica em que se interfere quadro a quadro no material filmado (live action), com o objetivo de composição de imagens e criação de efeitos especiais. Em animação, é a técnica que consiste em criar desenhos animados a partir da cópia quadro a quadro do gestual de ações filmadas.

Rotoscopy in cinema is the technique in which one interferes frame by frame in the live action, with the objective of composing images and creating special effects. In animation, it is the technique that consists of creating cartoons from the frame-by-frame copy of the gesture of filmed actions.

BIO

Fábio Yamaji é designer pela Universidade Mackenzie e estudou desenho animado, desenho de arquitetura, maquetaria, pintura e cenografia. Atua há quase 20 anos como animador, fotógrafo, diretor de filmes, montador e ilustrador. Animou duas centenas de trabalhos para cinema, TV, internet e festivais para as principais produtoras do país. Competiu três vezes no Festival de Animação de Annecy (França) e ganhou três vezes o Anima Mundi. Professor de Animação em instituições como IED Brasil, Mackenzie, Escola São Paulo e Anhembí Morumbi (pós-graduação), também é co-fundador da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). Especialista em Stop Motion e Animação Experimental, palestrou em eventos como Campus Party, Anima Mundi, Anima Fórum e Pecha Kucha.

Fábio Yamaji is a designer graduated at Mackenzie University and studied drawing, architecture design, maquetry, painting and scenic design. He has worked for almost 20 years as an animator, photographer, film director, editor and illustrator. He has animated two hundred works for cinema, TV, internet and festivals for the main producers from the country. He has competed three times at the Annecy Animation Festival (France) and has won Anima Mundi three times. Professor of Animation at institutions such as IED Brasil, Mackenzie, Escola São Paulo and Anhembí Morumbi (post-graduation), he is also a co-founder of the Brazilian Association of Animation Cinema (ABCA). Specialist in Stop Motion and Experimental Animation, he has spoken at events such as Campus Party, Anima Mundi, Anima Fórum and Pecha Kucha.

Fabricio Lima
Experimentos com animação tradicional
Experiments with Traditional Animation
Brasil | Brazil

A ideia principal é de aumentar o interesse dos participantes do curso por simples animações, com o objetivo de ensinar e aprimorar técnicas de animação tradicional (frame by frame), através de uma lição prática no decorrer da aula.

BIO

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

The main idea is to increase the interest of the participants of the course in simple animations, with the aim of teaching and improving techniques of traditional animation (frame by frame), through a practical lesson during the class.

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

Faiyaz Jafri
Neoarquétipos:
A Apropriação e a Transcendência de
Referências Pop no Ciberespaço
Neo-Archetypes:
The Appropriation and Transcendence of
Pop References in Cyberspace
Holanda | The Netherlands

Os participantes deste workshop têm a oportunidade única de conferir o processo de Jafri de desenvolver narrativas em histórias animadas e sua estética pessoal em CGI: Hyper-Unrealism (hiper-não-realismo). Sob o guia do artista, os participantes desenvolvem histórias animadas usando referências pop de mídia de massa e cultura popular global como uma abreviação visual, e combinam estes com arquétipos locais, assim, explorando os limites da ambiguidade e legibilidade das mitologias e ícones locais e internacionais, bem como a transição do dialeto visual para a linguagem visual. O resultado é um curta animado ambíguo na narrativa, mas universalmente legível. Uma narrativa neoarquetípica prestada no hiper-realismo.

BIO

Faiyaz Jafri (1968) nasceu e cresceu na Holanda rural tendo descendência holandesa e paquistanesa. Estudou na Universidade Técnica de Delft (MSc) e é autodidata como artista de animação e compositor de música. Seu trabalho foi exibido na forma de impressão, pinturas, instalações de vídeo, animações e esculturas de tamanho natural em todo o mundo. Os premiados filmes de Jafri já foram exibidos em festivais e museus de prestígio, incluindo sua palestra inesquecível no CutOut Fest 2015. Trabalhou para clientes comerciais como IBM, Coca Cola e Ford.

Participants of this workshop have the unique opportunity to get an insight in Jafri's process of developing narratives in animated storytelling and his personal CGI aesthetic: Hyper-Unrealism. Under the guide of the artist, the participants develop animated stories using pop references of mass media and global popular culture as a visual shorthand, and combine these with local archetypes, thus exploring the boundaries of ambiguity and legibility of local and international mythologies and icons as well as the transition from visual dialect to visual language. The result is an animated short ambiguous in the narrative, but universally legible. A neo-archetypal narrative rendered in hyper-unrealism.

Faiyaz Jafri (1968) was born and raised in rural Holland of Dutch and Pakistani descent. He studied at the Technical University of Delft (MSc) and is self-taught as an animation artist and music composer. His work has been exhibited in the form of print, paintings, video installations, animations and life size sculptures all over the world. Jafri's award winning films have screened in prestigious festivals and museums, including his unforgettable lecture at CutOut Fest 2015. He has worked for commercial clients including, IBM, Coca Cola and Ford.

Gabriel Camelo, Thais Weiller, Danilo Dias & Arthur Zeferino
Faça seu jogo! | Make your game!
Brasil | Brazil

O desenvolvimento de games é uma atividade que invariavelmente compreende conhecimentos específicos de uma porção de áreas diferentes. Essa interdisciplinaridade pode ser uma barreira de acesso para quem quer ingressar ou conhecer melhor esse meio, portanto a proposta desse workshop é propiciar uma vivência em algumas das principais áreas que normalmente estão envolvidas desde a concepção de uma ideia até o lançamento de um game de forma que cada participante possa sair com seu próprio protótipo funcional.

BIO

Gabriel Camelo é designer e especialista em animação. Trabalha tanto com a produção audiovisual, quanto com games e interface, experimentando processos e metodologias que transitam entre o analógico e o digital.

Thais Weiller é designer e produtora de jogos com experiência como pesquisadora acadêmica, professora, pixel artista, pintora...

Danilo Dias é arquiteto, pixel artista e criador da JoyMasher, responsável pelos jogos Oniken e Odallus.

Arthur Zeferino é programador de jogos há 10 anos. Trabalhou em empresas como Techfront, Loopix e Flux Game Studio. É também editor do site GAMESFODA e game designer.

Game development is an activity that invariably comprises specific knowledge of a number of different areas. This interdisciplinarity can be a means of access for those who want to enter or know this area better, therefore the proposal of this workshop is to provide experiences in some of the main areas that are usually involved from the conception of an idea to the launch of a game in a way that each participant can come up with their own functional prototype.

Gabriel Camelo is a designer and animation specialist. He works with audiovisual production, as well as with games and interface, experimenting with processes and methodologies that move between analogic and digital.

Thais Weiller is a designer and game producer with experience as an academic researcher, teacher, pixel artist, painter...

Danilo Dias is an architect, pixel artist and creator of JoyMasher, responsible for the Oniken and Odallus games.

Arthur Zeferino has been a game programmer for 10 years. He has worked in companies such as Techfront, Loopix and Flux Game Studio. He is also the editor for the GAMESFODA website and game designer.

Gabriel Menotti

Pequenos monumentos: Digitalização de artefatos e memória afetiva

Small monuments: Digitization of artifacts and affective memory

Brasil | Brazil

Nessa oficina, os participantes devem se familiarizar com técnicas de escaneamento 3D, tanto para a apropriação de artefatos digitais quanto para a realização dos seus próprios, empregando um sistema de escaneamento 3D baseado em fotografia. Buscamos explorar como essas tecnologias podem ser utilizadas em contraposição às grandes narrativas históricas, como modo de comunicar memórias afetivas e preservar artefatos e lugares importantes na história de cada um.

In this workshop, participants should familiarize themselves with 3D scanning techniques, both for the appropriation of digital artifacts and for the making of their own, using a 3D scanning system based on photography. We seek to explore how these technologies can be used in contrast to the great historical narratives as a way of communicating affective memories and preserving important artifacts and places in one's story.

BIO

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

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

Henrique Stabile (IED São Paulo)
Design paramétrico com Arduíno e Grasshopper
Parametric Design with Arduino and Grasshopper
Brasil | Brazil

O objetivo da oficina é apresentar e ensinar técnicas de design paramétrico e de interação através das ferramentas Arduíno, Rhinoceros, Grasshopper e seus respectivos plugins.

BIO

Henrique Stabile é arquiteto e designer mestre pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Nos últimos anos esteve por diversos países realizando projetos autorais e colaborativos com foco em inovação para design e arquitetura. Também realiza trabalhos e consultorias em direção de arte (para design e arquitetura) e é professor nos cursos de Design de Produto e Design de Interiores do IED SP - Istituto Europeo di Design de São Paulo.

The objective of the workshop is to present and teach parametric and interaction design techniques using Arduino, Rhinoceros, Grasshopper and their respective plugins.

Henrique Stabile is an architect and a designer with a master's degree by the School of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo. In recent years, he has been working in several countries to carry out his solo and collaborative projects with a focus on innovation for design and architecture. He also works with art direction (for design and architecture) and is a professor of the courses of Product Design and Interior Design at IED SP - Istituto Europeo di Design in São Paulo.

Mauricio Jabur

**Programe seu Pinball e construa seu controle:
Introdução à interatividade com eletrônica e programação**
Program your Pinball and Build Your Control Device:
Introduction to Interactivity with Electronics and Programming
Brasil | Brazil

O objetivo do workshop é programar um pinball digital, um controle também digital e aprender conceitos básicos de eletrônica e programação para interatividade, utilizando a tecnologia de processing e Arduino.

The aim of the workshop is to program a digital pinball, a digital control device and learn basic concepts of electronics and programming for interactivity, using processing technology and Arduino.

BIO

Mau Maker (Mauricio Jabur) é maker por hobby e por profissão. Especialista em computação física, disciplina que permite a interação entre o mundo físico e os computadores através de sensores e atuadores, como motores, luzes e todo tipo de equipamento eletromecânico. Consultor de interatividade, projeção mapeada e automação, colabora com museus como o MIS-RJ, Museu do Frevo, Museu Cais do Sertão e Museu do Futebol.

Mau Maker (Mauricio Jabur) is a maker by hobby and by trade. An expert in physical computing, a discipline that allows the interaction between the physical world and computers by using sensors and actuators such as motors, lights and electro-mechanical equipment. The artist acts as interactivity, projection mapping and automation consultant for Brazilian museums such as MIS-RJ, Museu do Frevo, Museu Cais do Sertão and Museu do Futebol.

Sandro Miccoli

Introdução a live (visual) coding com cyril

Introduction to Live (Visual) Coding with Cyril

Brasil | Brazil

O objetivo da oficina é introduzir o software Cyril, criado há 3 anos, para permitir a criação de prototipagens visuais rápidas e performances de live coding. O foco é compreender o funcionamento do software, aprender sua linguagem, além de práticas para performance visual. A prática de live coding, ou seja, da programação “ao vivo”, vem se tornando cada vez mais comum nos últimos anos. O programador, que, em outros momentos históricos se escondia dentro da Matrix, agora se coloca como performer e compositor de uma peça visual baseada em algoritmos.

BIO

Sandro Miccoli é um creative technologist natural de Belo Horizonte. Formado em Sistemas de Informação pela UFMG migrou para a área de tecnologia criativa em 2012. É fascinado pela combinação de novas mídias, arte e design. Já participou de projetos, instalações e exposições em diversos lugares do planeta, como Brasil, Holanda, Índia e Croácia. Além da curiosidade tecnológica, também se interessa por fotografia de rua, arte abstrata e haikai.

The aim of the workshop is to introduce Cyril software, created 3 years ago, to allow the creation of fast visual prototypes and live coding performances. The focus is to understand the functioning of the software, to learn its language, as well as practices for visual performance.

The practice of live coding, or live programming, has become increasingly common in recent years. The programmer, who in other historical moments hid inside the Matrix, now stands as the performer and composer of an algorithmic-based visual piece.

Sandro Miccoli is a creative technologist from Belo Horizonte. Graduated in Information Systems from UFMG he switched to the area of creative technology in 2012. He is fascinated by the combination of new media, art and design. He has participated in projects, installations and exhibitions in several places around the planet, such as Brazil, Holland, India and Croatia. Besides the technological curiosity, he is also interested in street photography, abstract art and haikai.



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



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



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



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



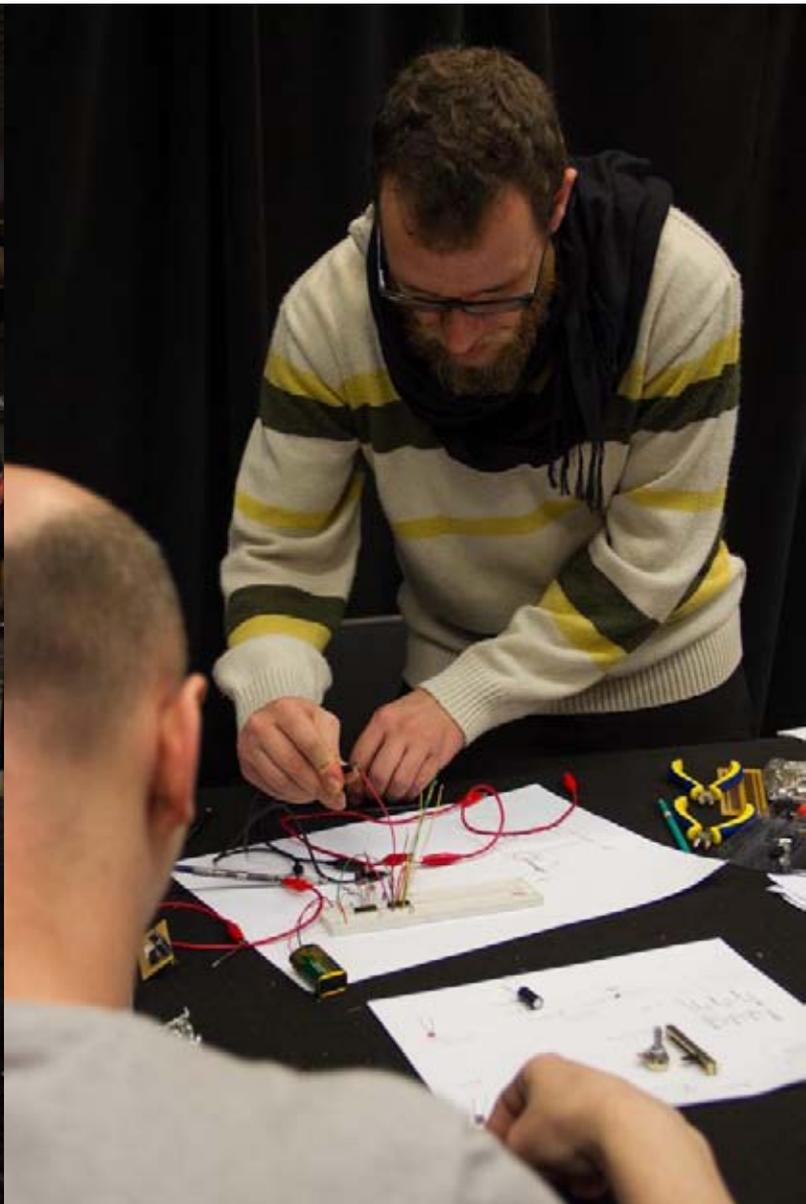
Mauricio Jabur
Construindo um emulador de theremin digital passo a passo
Creating a digital theremin emulator step by step
Brasil | Brazil



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

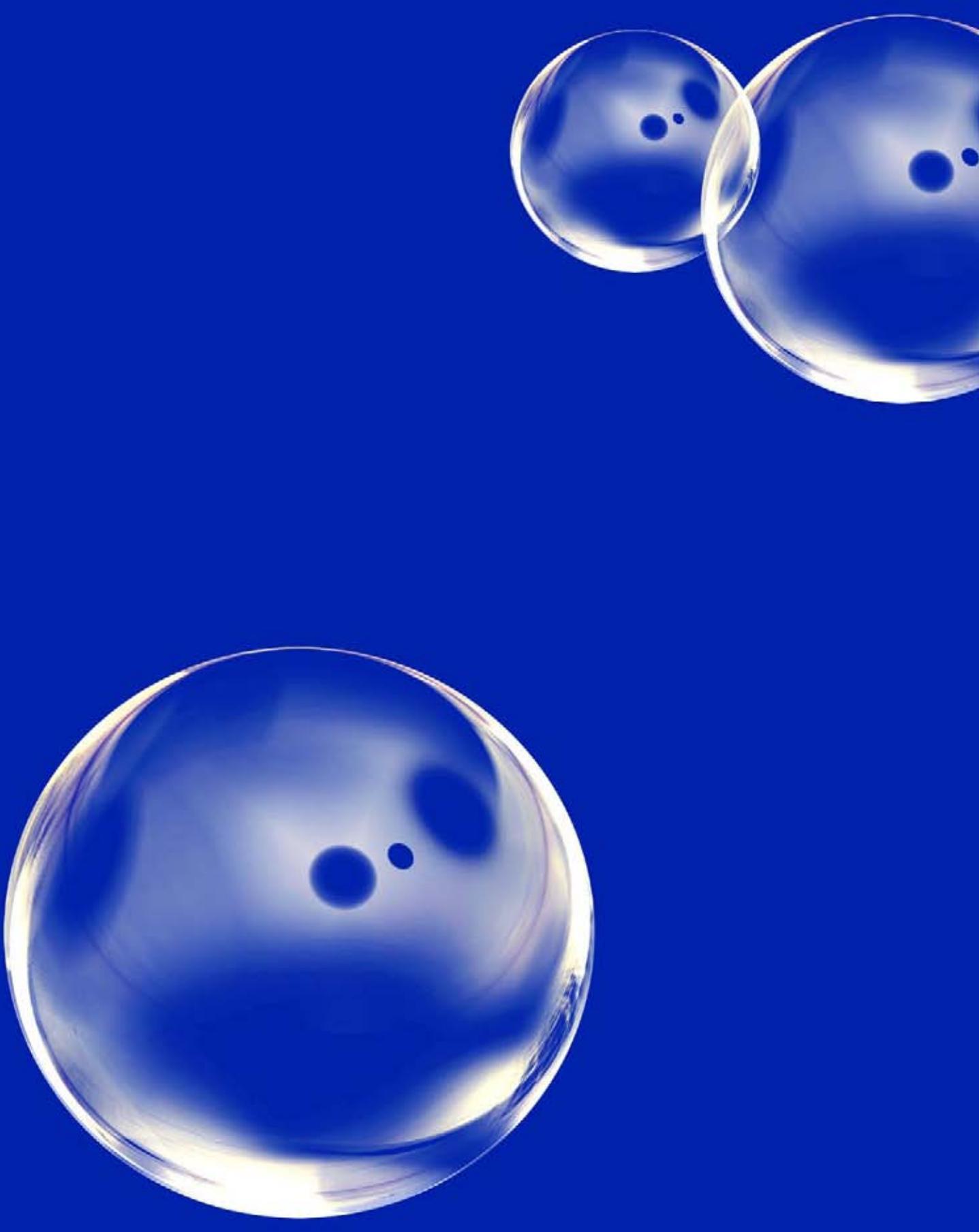


**Quasares: Dyego Digiandomenico,
Gabriele Landim & Henrique Fischer**
Dados no processo de design
Data at design process
Brasil | Brazil



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





ÍNDICE DE ARTISTAS

INDEX OF ARTISTS

- #Starvingpoet\$, 180
A. L. Crego, 112
Aaron Bradbury, 154
Adam Basanta, 22
Adam Pizurny, 106, 110, 113, 195, 202
Adrian Dexter, 60
Adrián Regnier, 60
Adriano Claro Monteiro, 185
Agnieszka Zimolag DRTHRDWR, 174
Agustin Abreu, 103
Akino Kondoh, 90
Albert Bayona, 140
Alec Holowka, 96
Alejandro Casales, 180
Alex Karantanas, 89
Alexander Pettai, 89
Alfonso Pretelt, 180
Alfredo Ardia, 174
Alia Alharmi, 195, 197, 203
Alice Shinjuko, 90
Amber Xu, 60
Amit Trainin, 60
Amy Karle, 25, 212
Ana Mouyis, 61
Anabela Costa, 61
AND-OR, 164
Andrea Cristini, 61
Andreas Lutz, 26, 194, 199
Andrew Wilson, 61
Angella Conte, 192
Anna Beata Baranska, 132, 133, 138
Anna Eyler, 165
Anna Leterq, 61, 62
Anna Vasof, 62
Anne Beal, 62, 114, 140
Antonella Mignone, 141
Apotropia, 141
Arisa Wakami, 90
Arnold Bagasha, 60
Ash Thorp, 62
austraLYSIS, 165
Ava I-Wen Huang, 62
Ayasa Kugenuma, 90
Ayumu Arisaka, 91
Baku Hashimoto, 91
Beat Suter, 164
Ben Chang, 160
Ben Ozeri, 63
Bethany Hockenberry, 96
Bill Dmonkos, 115
Birk Von Brockdorff, 60
Bo Mathorne, 63
Bo Moore, 63
Bob Los, 73
Boris du Boullay, 166
Borondo, 112
Bram Meulman, 73
Brandon Blommaert, 181
Brian Gibson, 100
Brit Bunkley, 142
Broken Rules Studio, 97
Bruno Ministro, 166
Burcu, 63, 64
C130, 178
Carl Burton, 116
Carlsen Games, 98
Cedric Yon, 184
Chang Liu, 176
Chen Winner, 64
Chi Pohao, 181
Chris Cheung, 89
Christian Larrave, 64
Christin Bolewski, 64
Claire Dejoie, 79
cLara apaRicio yoldi, 64, 65
Clemens Wirth, 65
Constance Joliff, 67
Corentin Monnier, 63
Cornelius Joksch, 65
Cristiano Panepuccia, 141
Daiana Ruiz, 117
Daisy Jacobs, 66
Damian Kulash Jr., 91
Damien Deschamps, 66
Daniel Barreto, 106, 111, 118
Daniel Jolliffe, 29
Daniel Sousa, 66
Daniella Shuhman, 66
Daphné Durocher, 67
Darren McClure, 181
Das Vegas, 192
David O'Reilly, 98
Davide Mastrangelo, 144
Debashis Sinha, 184
Demian Rudel Rey, 184
Dénes Ruzsa, 89, 182
Diana Salcedo, 132, 133, 139
Dianne Bellino, 67
Dina Velikovskaya, 67
Dinosaur Polo Club, 99
Dorette Sturm, 30
DRN, 185
Dropbear [aka Jonathan Chong], 67
Drude Mangaard, 60
Duncan Poulton, 89
Edu Rabin, 193
Eduardo Abrantes, 188
Eduardo Nespoli, 185
Ekin Basaran, 195, 197, 204
Emmanuelle, 72
Eran Hillell, 67, 68
Eric Lefaure, 119
Ethem Onur Bilgiç, 68
EUPHRATES, 78
Eva Jiahui Gao, 82
Fabiano Rodrigues, 143
Faith Holland, 120
Faizay Jafri, 58, 68, 69
Fanny Lhotellier, 67
Felix Hardmood Beck, 195, 205
Fernanda Ramos, 132, 139
Filipe Matos, 185
Florencia Levy, 132, 133, 137
Flying V, 87
Francesca Leoni, 144
François Heysen, 79
Fred L'Epee, 89
Frederik Salling Troels-Smith, 74
Fruzsina Spitzer, 89
furitsukekagyou air:man, 91
G3, 185
Geert Nellen, 99
Gennadiy Chernega, 121
Geoffrey, 63, 64
George Chkheidze, 151
Gerhard Human, 70
Gervais Merryweather, 70
Giant Animation Studio, 70
Glyph, 175
Grace Mi, 70
Grant Petrey, 175, 176
Guilherme Marcondes, 70
Gunner, 71
Gwendaline Bachini, 33
Håkan Lidbo, 34, 193
Hansi Raber, 199
Haoge Liu, 71, 194,
Harshini J. Karunaratne, 195, 197, 206
HASHIMOTO, 91
Helmut Breineder, 71
Henning M. Lederer, 71
Hermes Mangialardo, 72
Hibanana Studio, 176
Hiroya Sakurai, 132, 133, 137
Hornet Studio, 72
Hugo Ramirez, 72
Hyunmin Lee, 72
Ibrido Studio, 72
Ignacio Platas, 103
Ivan Dixon, 73
Jake Fried, 73
James Zaroni, 122
Jan Chlup, 91
Jan Rothuizen, 155
Jean-Michel Rolland, 177
João Marcos Maciel, 167
Jody Ghani, 60
John F. Barber, 185
Joost Jordens, 73, 156
Juan Carlos Vasquez, 186
Jules Boulain-Adenis, 73
Julien, 72
Julien Regnard, 73
Juliette Viger, 74
Julius Horsthuis, 74
Jun Nishida, 91
Jürgen Trautwein [aka jtwine], 167

Kai Welf Hoyme, 145
 Kampei Baba, 91
 Karina Smigla-Bobinski, 193
 Karni & Saul, 74
 Karoline Georges, 146
 Karsten Hoof, 74
 Katsuki Nogami, 91
 Kazuaki Seki, 91
 Kazuhiro Goshima, 75
 Keiko Shiraishi, 90
 Kilogramme Studio, 75
 Klaudia Smigielska, 86
 Kogoro Kurata, 91
 Koshi Miura, 91
 Lærke Kromann, 75
 Laura Tack, 186
 Lawrence Malstaf, 37
 Lee Drot, 87
 Little Oil, 75
 Liu Chang, 79, 168, 192
 Liu Sha, 75
 Loïc Magar, 76
 Lori Malépart-Traversy, 76
 Lucas Durkheim, 76
 Lucie Prigent, 66
 Luis Valdivia, 187
 Lunohod, 77
 Lustre, 177
 Lynn Bianchi, 147
 Mads Weidner, 77
 Mai Oita, 91
 ManVsMachine, 77
 Marc Flury, 100
 Marc Lee, 38
 Marcantonio Lunardi, 89
 Marcin Gizycki, 77
 Marco Ferrazza, 187
 María Papi, 168
 Maria Tsiroukidou, 89
 Markus Magnusson, 78
 Marta Di Francesco, 89
 Martina Menegon, 41
 Martina Scarpelli, 78
 Masahiko Sato, 78
 Mathieu Rouland, 79
 Matt Robinson, 91
 Matthias Hoegg, 79
 Max Björverud, 34
 Max Hattler, 89
 Mehdi Aouichaoui, 79
 Miao Jing, 79, 176, 192
 Michael Marczewski, 80
 Michael Takeo Magruder, 169
 Michael Trikosko, 61
 Mike Celona, 182
 Mike Pelletier, 42, 132, 136
 Mike von Rotz, 73, 156
 Mike Winkelmann, 80
 Mikkel Vedel, 60
 Mirjam Weder, 164
 Monica Manalo, 80
 Morihiro Harano, 91
 Moritz Reichartz, 80
 Nahil Ali Memon, 195, 197, 207
 Nelton Pellenz, 177
 Nicola Gastaldi, 81, 106, 109, 123
 Nicolas Fong, 81
 Nicolas Ménard, 81
 Oculus Story Studio, 45, 100
 One Life Remains, 46
 Quazzani Sarah, 183, 187
 Ouchhh Studio, 194, 200
 Owl House Studio, 81
 Pablo Bounous, 103
 Pairs of three, 188
 Pamela Stefanopoulou, 89
 Paolo Ceric, 106, 111, 124
 Pasquale D'Amico, 81
 Patxi Araujo, 89
 Pauline Lebris, 79
 Pedro Ivo Carvalho, 82
 Pedro Venéroso, 169
 Peter Whittenberger, 170
 Philipp Artus, 106, 110, 125
 Pierre-Jean Le Moël, 82
 Piotr Iwanicki, 101
 Plaplax, 49
 Plastic Studios, 50, 102
 Playdead, 102
 Przemek Wegrzyn, 148
 Quba Michalski, 157, 158
 Quentin Pointillart, 79
 Quicksand GamesLab, 103
 Ramiro AMK Fernandez, 82
 Raquel Piantino, 82
 Ravana, 175
 Rebecca Najdowski, 89
 Ren Kohata, 91
 Renata de Lélis, 193
 René Bauer, 164
 Ricardo de Armas, 189
 Robert Wallace, 82
 Rocío Cano Valiño, 189
 Rodrigo Faustini, 148
 Rogelio Meléndez, 149
 Rojo, 170
 Roman Veiga, 76
 Rosalia Black, 73
 Rune Spáans, 83
 Sabato Visconti, 126
 Sadanori Maeda, 91
 Saigo No Shudan, 91
 Saki Matsumoto, 90
 Salar Niknafs, 183
 Sandra Crisp, 127, 150
 Sandrine Deumier, 83
 Sara Kols, 155
 Sawako Kabuki, 90
 Scant Intone, 178
 Scott Benson, 96
 Sehnsucht Berlin, 159
 Servando Barreiro, 194, 201
 Shawn Wang, 83
 Shirin Abedinirad, 83
 Shishi Yamazaki, 90
 Sigrun Höllrigl, 151
 Silvia De Gennaro, 84
 Silvia Ruzanka, 160
 Simon Scheiber, 84
 Simone Giampaolo, 84
 Sofie Kampmark, 84
 Sophie Koko Gate, 84
 Studio Smack, 85
 Susanna Flock, 151
 Susanne Wiegner, 85
 Takayuki Watanabe, 91
 TAKCOM, 91
 Tatsuyuki Kobayashi, 91
 Teun Vonk, 53
 The Line Animation, 86
 Thiago Cóser, 171
 Thoka Maer, 106, 111, 128
 Thom Kubli, 54
 Thomas Valianatos, 89
 Tom Morris, 129
 Tom Wigglesworth H, 91
 Tommy Becker, 178, 179
 Tsubasa Uyagi, 91
 Uwe Heine Debrodt, 86
 Vasil Shotarov, 86
 Vincent Gallut, 66
 Vincenzo Lodigiani, 86
 Vinicius Oppido, 86
 Vj Illuminous (Manolo Fraga), 179
 Wataru Yoshizaki, 91
 Wilbert van Veldhuizen, 73
 Wizz Studio, 87
 World Order, 91
 Wreading Digits, 171
 www.tomorrow.media, 103
 Yali Herbet, 87
 Yaskawa Bushido Project Team, 91
 Yiannis Kranidiotis, 183
 Yoko Kuno, 90
 Yoriko Mizushiri, 90
 Yuanyuan Hu, 90
 Yugo Limbo, 87
 Zachary Zezima, 87
 ZDF Enterprises, 161
 Zeno Pelgrims, 86
 Zesbaans, 155
 Zlatan Filipovic, 196, 197, 205
 Z-Machines Project, 91
 ZOMBIE STUDIO, 87

FILE SÃO PAULO 2017: O borbulhar de universos

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION

Paula Perissinotto & Ricardo Barreto

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA
ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION

Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION

Fernanda Almeida

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+
FILE ANIMA+ COORDINATION

Raquel Olivia Fukuda

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATION

Daniel Moori

COORDENAÇÃO DO FILE VIDEOARTE E FILE GIF
FILE VIDEO ART AND FILE GIF COORDINATION

Fernanda Almeida

COORDENAÇÃO DO FILE WORKSHOP
FILE WORKSHOP COORDINATION

Fabiana Krepel

ASSISTENTE DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS
INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANT

Murilo Ortuño

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION ASSISTANT

Murilo Ortuño

Sofia Marchetti

PESQUISA DE CONTEÚDO
CONTENT RESEARCH

Erika Novais

Flávia Fogliato

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DO FILE WORKSHOP
FILE WORKSHOP COORDINATION ASSISTANT

Adriana Cavallaro

Thais Stoklos

PRODUÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE PRODUCTION

Ana Carla Magna

APOIO LOGÍSTICO
LOGISTIC SUPPORT

Malu Penna

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO
PRODUCTION ASSISTANTS

Júlia Nogueira

Mônica Ventura

CURADORIA DO FILE LED SHOW 2017

FILE LED SHOW 2017 CURATORIAL SELECTION

Fernanda Almeida

PRODUÇÃO DO FILE LED SHOW

FILE LED SHOW PRODUCTION

Tatiana Farias

PROJETO DE ARQUITETURA

ARCHITECTURE PROJECT

Juliana Caloi

ASSISTENTE DE PROJETO DE ARQUITETURA

ARCHITECTURE PROJECT ASSISTANT

Ana Carolina dos Santos Vieira

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO

VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN

André Lenz

TRADUÇÃO E REVISÃO

TRANSLATION AND PROOFREADING

Ana Elisa Barros

Balbina Arantes

Bruno Pace

Rafael Farinaccio

Stephen Rimmer

FOTOGRAFIA E VÍDEO

PHOTOGRAPHY AND VIDEO

Camila Picolo

ENGENHEIRO DE PRODUÇÃO

PRODUCTION ENGINEER

Cláudio Bussotti

ELÉTRICA E ILUMINAÇÃO

ELECTRICAL AND LIGHTING

Milton Machado da Costa

CENOTECNIA

SET DESIGNING

Armazém Cenográfico

MONTAGEM

ASSEMBLAGE

Rafael Filipi

Michel Freitas

EQUIPAMENTOS

EQUIPMENT

Images Soluções Audiovisuais

TÉCNICOS RESPONSÁVEIS PELA MANUTENÇÃO

MAINTENANCE TECHNICIANS IN CHARGE

Alessandro Almeida

Hugo Madrona

Luiz Júnior

ASSESSORIA DE IMPRENSA

PRESS RELATIONS

SW Comunicação e Conteúdo

WEBDESIGN

Reinaldo Ferro

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO

EDUCATIONAL COORDINATION ASSISTANT

Nathália Gabrielle Paro Itália

SUPERVISORES DO EDUCATIVO

EDUCATIONAL SUPERVISORS

Erika Novais

Robson Figueiredo

MEDIAÇÃO TÉCNICA

TECHNICAL MEDIATION

Bruno Eduardo Oreste de Almeida

Juliano Bernardo Pereira de Souza

MEDIADORES

MEDIATORS

Alef Mastangelo Hassan Ghosn

Andrea Lalli de Freitas

Bianca Ferrari Domingues

Bianca Nóbrega Luccas

Bruna de Moraes

Bruna Gomes Afonso

Carina Miloco Pucciarini

Carolina Galeano Luditzza

Carolina Rocha Pradella

Dayana Marinho do Prado

Daniela Santos Rosa

Eduardo Mansu

Felipe Lima

Gabriela Fiorindo Fuza

Ítalo Ângelo Pereira Galiza

Karina Barbosa Pardal

Laura Crispim Alves de Souza

Lorrane Campos Rodrigues

Maíra Brito

Mariana Pissinin de Almeida

Michelle Borges Pedroso

Pedro Wakamatsu Ogata

Renato Diniz Campello

Taís Bueno dos Santos

Will Oliveira

Tete Rocha

SESI
SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA
DEPARTAMENTO REGIONAL
DE SÃO PAULO

PRESIDENTE
CHAIRMAN
Paulo Skaf

CONSELHEIROS
ADVISORS
Elias Miguel Haddad
Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho
Nelson Abbud João
Vandermir Francesconi Júnior
Fernando Greiber
Nelson Antunes
Nilton Torres de Bastos
Sylvio Alves de Barros Filho
Massimo Andrea Giavina-Bianchi
Nelson Luis de Carvalho Freire
Eduardo Anastasi
Atilio Machado Peppe
Sérgio Tiezzi Júnior
João Vicente Silva Cayres

SUPERINTENDENTE
OVERSEER
Walter Vicioni Gonçalves

ASSESSOR ESPECIAL DASUPERINTENDÊNCIA
SPECIAL ADVISOR TO THE DIRECTION
José Felício Castellano

FIESP
FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS
DO ESTADO DE SÃO PAULO

PRESIDENTE
CHAIRMAN
Paulo Skaf

Comcultura

Comitê de Ação Cultural da FIESP

DIRETOR TITULAR
HEAD DIRECTOR
Fernando Greiber

DIRETORES ADJUNTOS
ASSOCIATE DIRECTORS
José Eduardo Mendes Camargo
Mário Eugênio Frugiuete
Jackson Medeiros de Farias Schneider

SESI-SP

Divisão de Qualidade de Vida

DIRETOR
DIRECTOR
Alexandre Ribeiro Meyer Pflug

GERENTE EXECUTIVA DE CULTURA
EXECUTIVE MANAGER OF CULTURE
Débora Viana

GERENTE EXECUTIVA DE OPERAÇÕES
E RELAÇÕES COM O MERCADO
EXECUTIVE MANAGER OPERATIONS
AND MARKET RELATIONS
Roberta Salles Mendes

SUPERVISORES DE PROGRAMAS CULTURAIS
CULTURAL PROGRAMS SUPERVISORS
Eduardo Carneiro da Silva
Rosana Gutierrez

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS
CULTURAL ACTIVITIES ANALISTS
Diana Vaz
Eliana Garcia
Jarbas S. Galhardo
Lucas Lui

ENCARREGADO TÉCNICO
TECHNICIAN IN CHARGE
Marcio Madi

CENOTÉCNICO
SET DESIGNING
Marcio Zunhiga Dias

BILHETERIA
BOX OFFICE
Sonia Lucia de Oliveira
Antonia da Silva Neto
Herbert de Souza Laurentino

NÚCLEO DE MEMÓRIA CULTURAL
CULTURAL ARCHIVE
Leonardo Candido da Silva

ESTAGIÁRIA
TRAINEE
Olívia Murin

NÚCLEO DE GESTÃO DE CONTEÚDO E CRIAÇÃO
CONTENT AND CREATION MANAGEMENT CENTER
Maria do Carmo K. S. Munir
Arlete Rodrigues Vasconcelos
Deivid Gomes de Souza
Emanuel Galdino
Erica Soares Barbosa
Flávia Garavelli
Juliana Cezário
Karina Costa
Sandro Monteiro

ESTAGIÁRIOS
TRAINEES
Isabella Cadoni
Mariana Rosetti
Victor Brasil Galindo

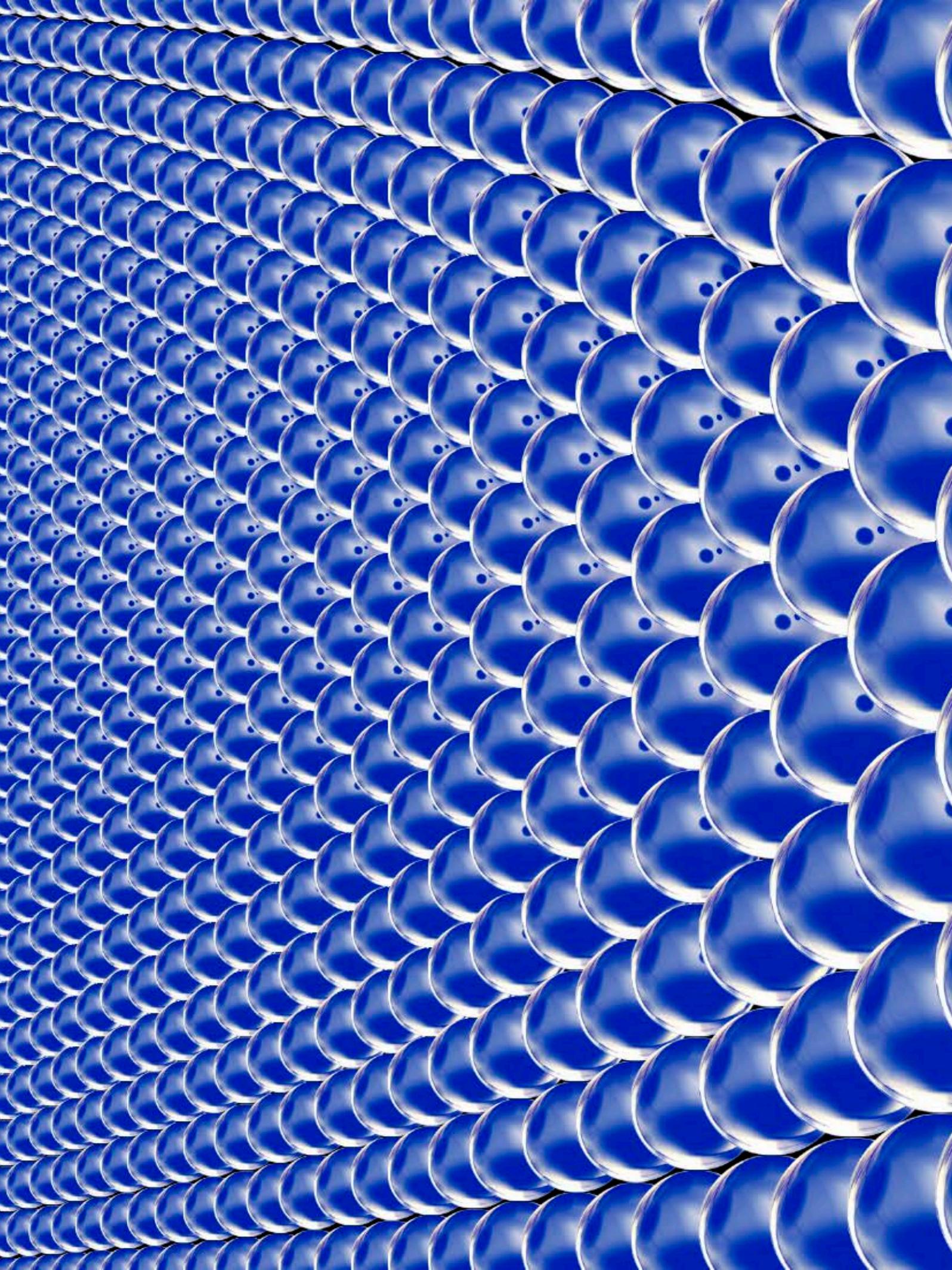
NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO
COMMUNICATION CENTER
Rose Matuck
Raisa Scandovieri

REALIZAÇÃO
ACCOMPLISHMENT



APOIO CULTURAL
CULTURAL SUPPORT









FILE

Realização | Accomplishment

