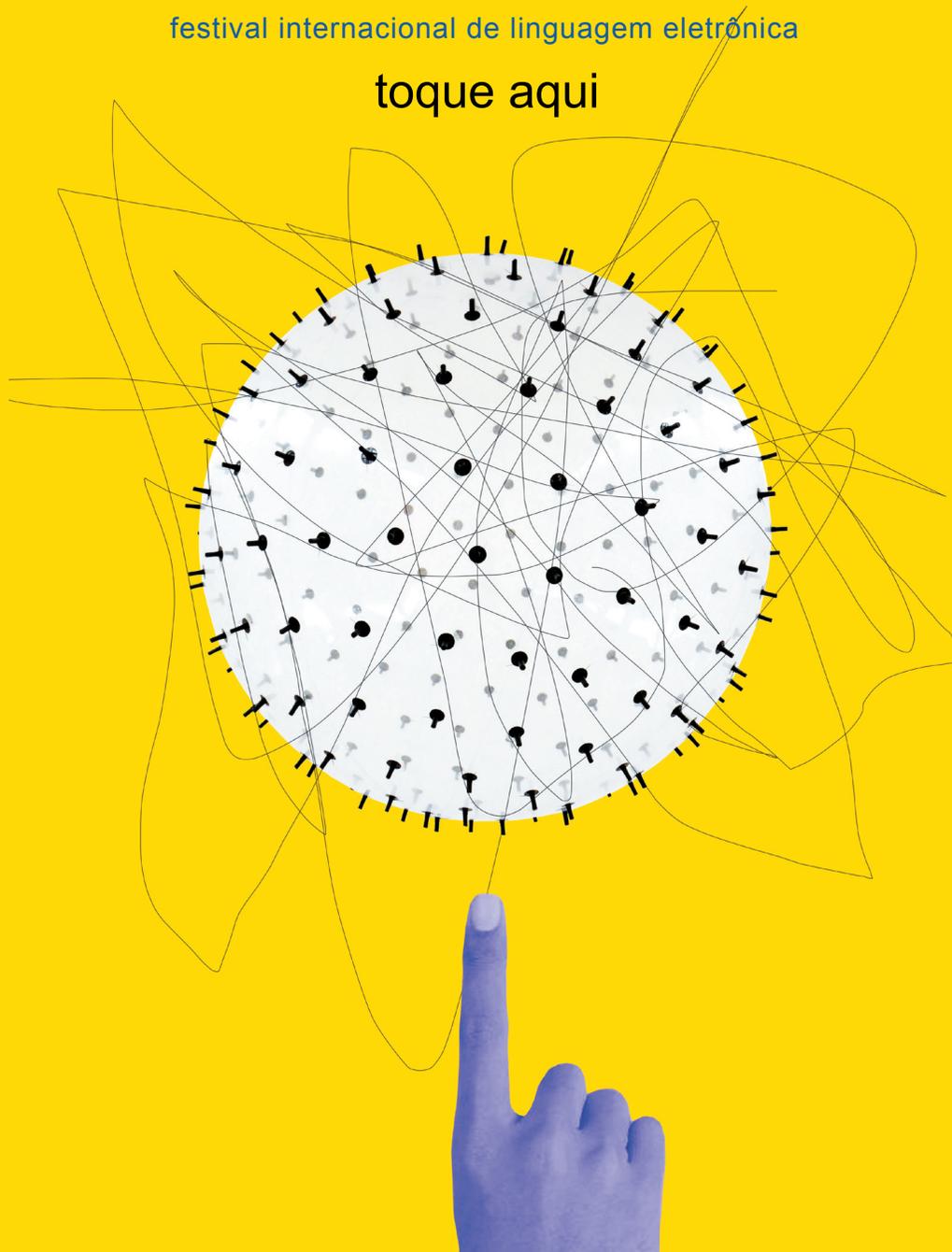


FILE VITÓRIA 2017

festival internacional de linguagem eletrônica

toque aqui







FILE VITÓRIA 2017

festival internacional de linguagem eletrônica
electronic language international festival

toque aqui
touch here

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

FILE Vitória 2017 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica
: toque aqui = FILE Vitória 2017 : Electronic Language
International Festival : touch here / [concepção e
organização/conception and organization Ricardo Barreto
e Paula Perissinotto ; tradução e revisão/translation and
proofreading Ana Elisa Barros, Rafael Farinaccio, Stephen
Rimmer]. -- 1. ed. -- São Paulo : FILE, 2017.

Edição bilingue: português/inglês.
ISBN: 978-85-89730-22-8

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

17-03408

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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

Sesi-ES – the Social Service for Industry in the State of Espírito Santo, was established in 1951. It is funded by contributions from companies and is charged with the mission of improving the quality of life of workers and their families, with a focus on education, health and safety at work, culture, sport, and leisure. It also helps companies improve their management of social responsibility programs. The organization is part of the Findes system, a network of eight organizations that supports industrial development in the state.

In Espírito Santo, Sesi-ES works in six areas: Education, Health and Safety at Work, Sport and Leisure, Corporate Social Responsibility, Nutrition, and Culture. It has 15 operational units throughout the state, including the Greater Vitória metropolitan region, as well as five specialized units which provide health services, and a theater. A new theater and an additional health unit will open shortly. Sesi-ES also reaches out to the workforce and their families throughout the state with specially modified vehicles, which offer a full range of courses and services.

The Rui Lima do Nascimento Cultural Center in Vitória is Sesi-ES's cultural flagship. It houses one of the best theaters in the state, which offers a full program of theatrical events, as well as concerts by the Sesi Chamber Orchestra. The Sesi Chamber Orchestra is known for its innovative programming, attracting young audiences to its regular seasons which sell out rapidly. The concerts always highlight the culture of the state and promote a wider cultural understanding with presentations by well-known Brazilian and international musicians.

O Serviço Social da Indústria – Sesi – foi fundado no Estado do Espírito Santo em 1951, e tem a missão de promover a qualidade de vida do trabalhador e de seus dependentes, com foco em educação, saúde e segurança no trabalho, cultura, esporte e lazer, além de estimular a gestão socialmente responsável da empresa industrial. É parte do Sistema Findes, composto ainda por mais sete entidades.

No Espírito Santo, o Sesi-ES divide-se em seis áreas de atuação: Educação, Segurança e Saúde no Trabalho, Esporte e Lazer, Responsabilidade Social Empresarial, Alimentação e Cultura. Sua estrutura consiste atualmente em 15 unidades operacionais espalhadas pelo Estado e Região Metropolitana da Grande Vitória, além de cinco unidades específicas de saúde e um teatro, sendo que estão previstas entregas de mais um teatro e uma unidade de saúde. Além disso, a entidade realiza atendimentos em suas seis áreas de atuação por meio de Unidades Móveis, que são carretas ou caminhões com estrutura completa para a realização de cursos e diversos serviços.

Na área de Cultura, o Sesi-ES destaca-se pelo Espaço Cultural Rui Lima do Nascimento, em Vitória, considerado um dos melhores teatros do Estado, onde acontecem as temporadas teatrais e da Camerata Sesi. A Orquestra Camerata Sesi é outro destaque, com seu perfil jovem e inovador e temporadas concorridas anualmente, sempre valorizando a cultura local e promovendo intercâmbio com músicos renomados brasileiros e estrangeiros.

O setor de Cultura do Sesi-ES também é conhecido pelo trabalho pioneiro do Teatro Socioeducativo, que há mais de 20 anos promove, por meio das artes cênicas, a difusão de maior conhecimento sobre Segurança e Saúde no Trabalho com apresentações realizadas nas empresas.

A Cultura do Sesi-ES também se notabiliza pela inserção recentemente (em 2016) do Projeto Sesi Música Clássica na Escola, no qual cerca de 200 crianças da Rede Sesi de Ensino aprendem os instrumentos de orquestra em uma atividade extracurricular totalmente gratuita. Outra ação importante promovida pela Cultura do Sesi-ES é a realização do Show do Trabalhador da Indústria Capixaba, que são grandes espetáculos gratuitos voltadas para trabalhadores do setor industrial do Espírito Santo sempre contando com shows de artistas de nível nacional e da Orquestra Camerata Sesi.

Em 2017, tem início mais uma ação importante do setor de Cultura do Sesi-ES: a inauguração do Sesi Arte Galeria. Trata-se de um espaço multifuncional de cerca de 800 m², localizado no térreo do edifício sede da Findes, em Vitória, totalmente preparado para receber as mais diversas ações culturais, manifestações artísticas e eventos nacionais e internacionais. O novo espaço tem como objetivo aproximar o setor industrial do cultural, bem como promover o acesso do trabalhador da indústria às diversas formas de arte.

Sesi-ES is also known for its pioneering use of theater to improve understanding of Health and Safety at Work. For more than 20 years, the program has been putting on shows for the workforce in companies throughout the state.

Sesi-ES is also recognized for its new Sesi Classical Music in the School Program. In 2016, about 200 children studying in Sesi's school system started to learn orchestral instruments in a free extracurricular program. Another important cultural activity is Sesi-ES's program of shows for workers in industrial companies. Musicians from all over Brazil, and the Sesi Chamber Orchestra, present shows of popular music throughout the state.

2017 sees the launch of another important cultural initiative by Sesi-ES – the Sesi Art Gallery. This brand new, multi-functional space is located on the ground floor of the Findes headquarters in Vitória and has c. 800 m² of exhibition space ready to receive a rich program of Brazilian and international cultural events and exhibitions. The new space is intended to bring the industrial sector closer to the cultural world, bringing the workforce into contact with many different art forms.

Sumário | Summary

Arte e tecnologia: Uma história porvir Art and technology: A future history	6
Paula Perissinotto	
FILE Vitória 2017: Toque aqui Touch here	11
INSTALAÇÕES Installations	14
GAMES	32
FILE Anima+	38
Raquel Fukuda	
ANIMAÇÕES Animations	39
Créditos e Apoio Credits & Support	48



Arte e tecnologia: uma história porvir

Art and technology: a future history

Paula Perissinotto

Vivemos hoje um mundo em transição, uma eterna passagem entre o obsoleto e o novo. Através da evolução das telecomunicações somos sistematicamente colocados a par de todos os acontecimentos do mundo. Diariamente nos bombardeiam com informações vindas de qualquer parte do planeta, desde as catástrofes naturais até os avanços da ciência, as violências humanas, as descobertas científicas e os escândalos políticos. É improvável absorver tudo, tanto quanto impossível ser imune a tudo.

Esta condição transitória e de acúmulo de informação não é privilégio de algumas áreas, e é fato em qualquer campo de atuação, seja nas grandes ciências, na medicina, na genética, na engenharia, no direito, no jornalismo, no comércio, nas atividades domésticas, etc. Todos buscam ajustes às novas regras impostas pela fusão tecnológica na sociedade contemporânea.

A partir de que momento houve a fusão entre a arte e a tecnologia?

O vínculo da arte com a tecnologia não é recente. Desde o início do século XX existia uma necessidade latente, de alguns artistas da vanguarda modernista, como os futuristas italianos e os construtivistas russos, de dar vida às artes plásticas e, para tanto, torná-las mais tecnológicas – salvá-las do estigma de arte estática. Os construtivistas russos Naum Gabo e Anton Pevsner deixam evidente esta tentativa em seu manifesto realista de 1920, quando em uma de suas cinco reivindicações sugerem a *“renúncia à ilusão milenar da arte que sustenta serem os ritmos estáticos os únicos elementos das artes plásticas e pictóricas”*. A partir daí, o desafio de dar dinâmica às artes foi abraçado por muitos artistas e desde então se produziu uma grande diversidade de obras. Dentro dessa pluralidade, pode-se perceber que o ponto em comum entre elas residia não apenas na presença da dinâmica e na preocupação dos

We live today in a world in transition, an eternal passage between the obsolete and the new. Through the evolution of telecommunications, we are systematically informed of all world events. We are daily bombarded by information coming from any part of the planet, from natural catastrophes to the advances of science, human violence, scientific discoveries and political scandals. It is unlikely to absorb everything, as much as it is impossible to be immune to everything.

This transitory condition of information gathering is not a privilege of some areas, rather it is a fact in any field of action, be it in the great sciences, in medicine, genetics, engineering, law, journalism, business, in domestic activities, and so on. Everyone tries to adapt to the new rules imposed by the technological fusion in contemporary society.

Since when there was a fusion between art and technology?

The link between art and technology is not recent. Since the early 20th century, there was a latent need felt by some artists of the modernist vanguard, as the Italian futurists and the Russian constructivists, to give life to fine arts and, for such, making them more technological – to save them from the stigma of static art. The Russian constructivists Naum Gabo and Anton Pevsner make this attempt clear in their realist manifesto of 1920, when in one of its five allegations they suggest the *“renouncement to the millenary illusion of art which sustains that the static rhythms are the only elements of plastic and pictorial arts”*. Starting from there, the challenge of giving a dynamics to arts was embraced by many artists, and since then a great diversity of works was produced. Within that plurality, one can notice that the common point among them resided not only

in the presence of the dynamics and in the artists' concern for inducing the spectator's participation, but also in the emergence of an interdisciplinary relationship between arts and other disciplines. That multidisciplinary relationship became the solution for the accomplishment of works that depended on techniques specifically developed by other areas, such as mechanics, optics, engineering and, more recently, electronics and cybernetics.

In 1955, in the *Machinism Manifesto*, Bruno Munari announces that *"If the world where we live is a machine world, we, as artists, must penetrate that mechanical universe and dominate it."*

That concern with dominating the machine is evident in Jean Tinguely's works, as one of the artists who explore without limits the meaning of a machine, looking for its essence when removing its usefulness, challenging its dangers and referring to its aesthetics in the era of machinism. Tinguely, besides deepening and exploring the domain of mechanics, inaugurates the co-authorial work and legitimates the interdisciplinary relationship among arts and engineering.

In 1960, the artist requested Billy Klüver's technical consultancy for the construction of a sculpture that would be presented at the garden of MoMA, New York's Museum of Modern Art. *Homage to New York* intended to be a self-destructing work. The engineer's contribution was the creation of the machines' system project, basically building a dynamics to the piece: the painting bomb, the chemical scents, the noise makers and the fragmentizer of metal pieces determined the rhythm of the performance.

That presentation inspired a generation of New York artists. They started to imagine works depart-

artistas em induzir a participação do espectador, mas também no surgimento de uma relação interdisciplinar das artes com outras disciplinas. Essa relação multidisciplinar passou a ser a solução para realização dos trabalhos que dependiam de técnicas específicas desenvolvidas por outras áreas, tais como a mecânica, a óptica, a engenharia e mais tarde a eletrônica e a cibernética.

Em 1955, no *Manifesto do Maquinismo*, Bruno Munari anuncia que *"Se o mundo em que vivemos é o mundo das máquinas, devemos, como artistas, adentrar este universo maquinal e dominá-lo"*.

Essa preocupação de dominar a máquina fica evidente nas obras de Jean Tinguely, como um dos artistas que exploram sem limites o significado da máquina, buscando sua essência ao retirar sua utilidade, desafiando seus perigos e aludindo à sua estética na era do maquinismo. Tinguely, além de se aprofundar e explorar o domínio da mecânica, inaugura a obra co-autoral e legitima a relação interdisciplinar das artes com a engenharia.

Em 1960, o artista solicitou a Billy Klüver assessoria técnica para a construção de uma escultura que seria apresentada no jardim do MoMA, Museu de Arte Moderna de Nova York. *Homage to New York* tinha como proposta ser uma obra autodestrutiva. A contribuição do engenheiro foi basicamente a criação do projeto de sistema das máquinas, construindo para a obra uma dinâmica: a bomba de pintura, os odores químicos, os fazedores de barulho e o fragmentador dos pedaços de metais determinavam o ritmo da performance.

Essa apresentação inspirou uma geração de artistas em Nova York. Eles passaram a imaginar obras a partir de possibilidades tecnológicas. Depois de assistir à performance *Homage to New York*, o

artista Robert Rauschenberg aproximou-se de Billy Klüver, para que também o assessorasse a desenvolver suas propostas interdisciplinares. Esta parceria viria a produzir experiências notáveis no campo da arte e da tecnologia, nos Estados Unidos. Criou-se o grupo EAT – Experimental Art and Technology. Billy Klüver passou a ser consultor não apenas para as obras de Tinguely e Rauschenberg, mas também para vários outros artistas e *performers*, tais como Andy Warhol, Jasper Johns, John Cage, Merce Cunningham, David Tudor, Lucinda Childs, Yvonne Rainer e Robert Whitman.

Ainda nessa época, com uma abordagem já ligada à eletrônica, Nicholas Schöffer fez uso da cibernética, da eletrônica e da tecnologia avançada para a construção de obras interativas no campo das artes, da musicologia e da arquitetura. O artista dá início à interação da arte com um movimento eletrônico inteligente a partir da teoria de Norbert Wiener, autor do livro *Cibernética e sociedade*. As esculturas cibernéticas de Nicholas Schöffer podem ser vistas como pioneiras em explorar a interação digital e as propostas artísticas que num futuro breve passam a utilizar *hardware* e *software*.

Hardware e software tornaram-se elementos totalmente absorvidos pela vida cotidiana no final do século XX. Com uma evolução atroz dos equipamentos e dos programas e mais o acesso à Internet, a tecnologia hoje é capaz, cada vez mais, de se infiltrar em todas as áreas de atuação, nos permitindo de forma inédita explorar novos contextos, controlar, vigiar, proteger e prevenir. Isto tem gerado mudanças sociológicas (novos termos, novos comportamentos, novas formas de comunicação) que transformam nitidamente a sociedade. Na arte, especificamente, nos deparamos com as novas mídias.

Como decodificamos o termo “novas mídias”? Como navegamos pelas correntes das artes do século XXI? Quais são as características dessa expressão estética? Como a arte tradicional compreende esse universo?

Genericamente, “novas mídias” significa um meio de comunicação baseado em tecnologia digital com acesso à Internet. Durante as duas últimas décadas esta tecnologia tem causado mudanças

ing from technological possibilities. After watching the performance *Homage to New York*, artist Robert Rauschenberg approached Billy Klüver, so that he would also advise him to develop his interdisciplinary proposals. This partnership would produce notable experiences in the field of art and technology in the United States. The group EAT - Experimental Art and Technology was created. Billy Klüver became not only the consultant for the works of Tinguely and Rauschenberg, but also for several other artists and performers, such as Andy Warhol, Jasper Johns, John Cage, Merce Cunningham, David Tudor, Lucinda Childs, Yvonne Rainer and Robert Whitman.

Meanwhile, with an approach already linked to electronics, Nicholas Schöffer made use of cybernetics, of electronics and of advanced technology to build interactive works in the field of arts, of musicology and of architecture. The artist starts the interaction of art with an intelligent electronic movement starting from the theory of Norbert Wiener, author of the book *Cybernetics and society*. Nicholas Schöffer's cybernetic sculptures may be seen as pioneers in exploring the digital interaction and the artistic proposals that, in a short time, start using hardware and software.

Hardware and software became elements totally absorbed by daily life in the late 20th century. With a steep evolution of devices and programs, added by the access to the Internet, technology today is more and more capable of infiltrating all the areas of performance, allowing us, in an unprecedented way, to explore new contexts, to control, to watch, to protect and to prevent. This has generated sociological changes (new terms, new behaviors, new communication forms) that clearly transform society. In art, specifically, we came across the new media.

How to decode the term “new media”? How to navigate arts' currents in the 21st century? What are the characteristics of that aesthetic expression? How does traditional art understand this universe?

Generally, “new media” means a medium of communication based on digital technology with access to the Internet. During the last two decades, this technology has been causing substan-

tial changes that transformed the communication medium, its distribution and its regulation system. "New media" has also been used to designate a new category of visual arts, the art projects that involve a digital technological base. The history of art is summed up through identifying, classifying, interpreting, describing and thinking art works. We can thus verify that this new category is already a structural part of culture in some Western countries, such as Austria, Germany, England, Netherlands, Finland, Australia, Canada and the United States.

Since the 1990's, art works considered to belong to that new category may be identified in great international festivals specialized in showing that kind of aesthetic manifestation: Ars Electronica in Linz, V2 in Rotterdam, VIDA in Madrid, FILE in São Paul and other cities of Brazil, among others. There are few art centers in the world specialized in new media. During the last decade, we have noticed that some traditional institutions are gradually opening a space to that new art. An example of that is the 2007 Venice Biennial, in which pavilions as those of Mexico, Russia, Hungary, Spain and Taiwan chose to show artists who use technological tools to accomplish their works. The Internet is also an exhibition environment. In this case, without the intermediation of a curatorship or the politics of a physical space as that of museums, galleries and cultural centers.

One of the characteristics of those works is the diversity of languages that appear among updates of programs, plugins, navigators, operating systems, and from the evolution of programming languages artists, architects, historians, writers, musicians and philosophers research forms of expression through codes and bits; robotics, artificial intelligence, games, hypertext, the net, the interface are some examples of that diversity that mark the digital culture.

The diversity and the metamorphosis of languages established by digital culture generate controversies: euphoria and uneasiness inherent to the new and unknown, that consequently end up transforming values and concepts.

For traditional art to understand that universe, it is necessary to overcome some rigid concepts

substanciais que transformaram o meio de comunicação, sua distribuição e o seu sistema de regulação. "Novas mídias" também tem sido empregado para designar uma nova categoria das artes visuais, os projetos de arte que envolvem uma base tecnológica digital. A história da arte se concretiza através de identificar, categorizar, interpretar, descrever e pensar os trabalhos de arte. Pode-se então verificar que essa nova categoria já consta como parte estrutural da cultura em alguns países do mundo ocidental, tais como Áustria, Alemanha, Inglaterra, Holanda, Finlândia, Austrália, Canadá e Estados Unidos.

Desde os anos 1990 as obras de arte consideradas parte dessa nova categoria podem ser identificadas em grandes festivais internacionais especializados em mostrar esse tipo de manifestação estética: o Ars Electronica em Linz, o V2 em Roterdã, o VIDA em Madri, o FILE em São Paulo e em outras cidades do Brasil, entre outros. São poucos os centros de arte no mundo especializados em novas mídias. Durante esta última década, percebemos que algumas instituições tradicionais vêm aos poucos abrindo espaço para essa nova arte. Um exemplo disso é a Bienal de Veneza de 2007, em que pavilhões como os do México, da Rússia, Hungria, Espanha e Taiwan optaram por mostrar artistas que fazem uso das ferramentas tecnológicas para realizar seus trabalhos. A Internet também é um ambiente expositivo. Neste caso, sem a intermediação de uma curadoria ou da política de um espaço físico como as dos museus, das galerias e dos centros culturais.

Uma das características dessas obras é a diversidade de linguagens que surge entre atualizações de programas, plugins, navegadores, sistemas operacionais, e da evolução das linguagens de programação os artistas, arquitetos, historiadores, literatos, músicos e filósofos pesquisam formas de expressão através de códigos e de bits; a robótica, a inteligência artificial, os jogos, o hipertexto, a rede, a interface são alguns dos exemplos dessa diversidade que caracteriza a cultura digital.

A diversidade e a metamorfose das linguagens estabelecidas pela cultura digital geram controvérsias: euforia e desconforto inerentes ao novo e ao desconhecido e que conseqüentemente acabam transformando valores e conceitos.

Para a arte tradicional compreender esse universo, é necessário superar alguns conceitos rígidos que baseiam sua existência. Como, por exemplo, o conceito de autoria. Na cultura digital é comum criar através de parcerias e, portanto, pode haver uma desintegração do artista como autor. Além disso, há mudanças no papel da curadoria e da expectativa do público dessa arte. As propostas expositivas são comumente experiências de uma relação inédita da obra com o público. Uma relação que supera a fruição, a contemplação e até mesmo a participação. Já o curador passa a ter um papel muito mais de catalisador e organizador dessas experiências do que mentor de um discurso metalingüístico de cada obra exposta. Uma outra metamorfose advinda do universo digital, pelo menos por enquanto, é o seu arquivamento, pois arquivar o digital continua um mistério, o que produz desconforto para os colecionadores de arte e para os museus. Entretanto, um dos empecilhos de uma comunicação eficaz entre as novas mídias e a arte tradicional ocorre porque muitas vezes profissionais da área cultural não se sentem familiarizados com o universo digital e, portanto, optam por desconsiderá-lo. Isso dificulta sua legitimação. Entende-se que as transformações culturais se reconhecem através do tempo, o que muitas vezes pode sugerir uma comunicação imediata improvável, mas nunca impossível.

Parece cabível aqui, para encerrar, uma paráfrase adaptada ao século XXI: *“Se o mundo em que vivemos é o mundo dos códigos, devemos, como artistas, produtores culturais e pensadores contemporâneos, adentrar esse universo de zeros e de uns e dominá-lo”*.

that base its existence. For example, the concept of authorship. In digital culture, it is common to create through partnerships and, therefore, it can generate a disintegration of the artist as author. Besides, there are mutations in the role of curatorship and of the public's expectations for that art. The exhibitive proposals are frequently experiences of an unprecedented relationship between the work and the public. A relationship that overcomes fruition, contemplation and even participation. The curator acquires a role of a catalyst and an organizer of those experiences, rather than a mentor of a metalinguistical speech of each exposed work. Another metamorphosis originated from the digital universe, at least for now, is its archiving, because how to file the digital is still a mystery, which produces uneasiness in art collectors and in museums. However, one of the difficulties of an effective communication between new media and traditional art happens because cultural area professionals are often unfamiliar with the digital universe and, thus, decide to disconsider it. That hinders its legitimation. One understands that cultural transformations are recognized along time, which can often suggest an unlikely, but never impossible, immediate communication.

It seems appropriate here to conclude with a paraphrase adapted to the 21st century: *“If the world where we live is the world of codes, we must, as contemporary artists, cultural producers and thinkers, penetrate that universe of zeros and ones and dominate it.”*

FILE VITORIA 2017: Touch Here

Electronic Language International Festival

FILE – the Electronic Language International Festival – presents *FILE Vitoria 2017: Touch Here* from 18 April to 11 June 2017 at SESI Art Gallery with 8 interactive installations, 4 games and 20 animations by artists from Brazil, Germany, Argentina, Australia, Canada, Denmark, France, Spain, the United States, France, the United Kingdom, Mexico, Portugal, Serbia and Sweden.

For 18 years, FILE has encouraged the debate about the relationship between art and technology with exhibitions, workshops and seminars. FILE is the largest celebration of electronic art in Latin America, with an annual event in São Paulo and exhibitions in Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Curitiba, Porto Alegre and São Luís, as well as participation in international events.

FILE's first edition in Vitoria offers visitors the chance to interact with the works and amongst themselves using virtual reality devices, including 3D glasses, augmented reality, installations and physical objects. Since the middle of the 20th century, interaction between the visitor and works of art has been one of the principal ways of appreciating art. While the 1960s saw visitors to exhibitions becoming involved in performances and physical installations, by the 1990s the digital world had become part of the experience. The installations selected for *FILE Vitoria 2017* give the visitor the chance to experience this integration between the physical world and the new digital technologies.

Amongst the works where the viewer uses 3D glasses, Mac Cauley's *The Night Cafe* explores the paintings of Van Gogh from the inside, with an opportunity to meet the painter himself in animated form. In Christin Marczinik and Thi Binh Minh Nguyen's *Swing*, the dream of fly-

FILE VITÓRIA 2017: Toque aqui

Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

O FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica apresenta a exposição *FILE Vitória 2017: Toque aqui* de 18 de abril a 11 de junho na SESI Arte Galeria, com uma seleção de 8 instalações interativas, 4 games e 20 animações, de artistas de países como Brasil, Alemanha, Argentina, Austrália, Canadá, Dinamarca, Eslováquia, Espanha, Estados Unidos, França, Inglaterra, México, Portugal, Sérvia e Suécia.

Ao longo de 18 anos, o FILE tem promovido exposições, oficinas e encontros com o objetivo de fomentar o debate sobre a relação entre arte e tecnologia. Com eventos anuais em São Paulo, exposições no Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Curitiba, Porto Alegre e São Luís, além de participações em eventos internacionais, o festival constitui o maior acontecimento de arte eletrônica na América Latina.

Nesta primeira edição em Vitória, o festival abrange diversas possibilidades de interação com as obras e entre visitantes, através de dispositivos em realidade virtual, com e sem uso de óculos 3D, realidade aumentada, instalações e objetos físicos. A interação tem se mostrado uma das principais formas de fruição artística desde meados do século XX. Se os anos 1960 são marcados pela participação dos visitantes em obras de performance e instalação física, os anos 1990 passam a integrar o mundo digital nessas modalidades. Essa integração entre mundo físico e as novas tecnologias digitais é mostrada na seleção de instalações da exposição *FILE Vitória 2017*.

Entre as obras de realidade virtual com uso de óculos 3D, em *The Night Cafe*, de Mac Cauley, é possível explorar o mundo das pinturas de Van Gogh e até mesmo encontrar com o próprio pintor em uma versão animada. Já em *Swing*, de Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen, o sonho de voar se torna

realidade. Sentados em um balanço, quanto maior for o movimento empregado pelo visitante, maior será a vivacidade das cores do mundo experimentado. A interação com mundos digitais também é possível nos jogos expostos: *Lovers in a Dangerous Spacetime*, da desenvolvedora canadense Asteroid Base; *Back to Bed*, da dinamarquesa Bedtime Digital Games; *Push Me Pull You*, da australiana House House, e *Tearaway Unfolded*, da inglesa Media Molecule.

Na seleção de instalações, *Fated Ascent*, de Donald Abad, utiliza a tecnologia da realidade aumentada para criar um espaço em que os visitantes possam perceber a presença de outro visitante, virtualmente ligado a um amontoado de pedras. Para isso, basta ver esse amontoado através de um tablet ou de um smartphone.

O uso de dispositivos de visão também é explorado em *Simulacra*, de Karina Smigla-Bobinski. Ao segurar uma lente de aumento diante do monitor, imagens de mãos, pés, cabelos negros e longos repentinamente aparecem. Mas ao virar a lente diante dos olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças de cores ou mesmo imagens complementares negativas. A cada novo olhar, a obra se refaz dependendo da interação do visitante.

A interação dos visitantes pode implicar a construção de obras colaborativas, como é o caso de *ADA*, também de Smigla-Bobinski. *ADA* é um globo transparente cheio de hélio que flutua livremente pela sala. Com pontas de carvão, deixa marcas nas paredes, teto e piso de modo autônomo, embora movido pelas pessoas. Outra produção colaborativa é *Floor*, de Håkan Lidbo & Max Björverud, um instrumento musical tocado com os pés que pode produzir até 68.000.000.000 combinações de sons através da interação com 6 grupos de instrumentos diferentes. Por sua vez, *Efecto Mariposa*, de Patricio Gonzalez Vivo, é uma instalação interativa que dá chance de explorar a destruição e a criação em um ecossistema de um cenário de cinzas vulcânicas em tempo real. Os visitantes podem modificar com suas próprias mãos a topologia e a atmosfera desse mundo digital, desencadeando todos os tipos de mudanças climáticas e topográficas que influenciam diretamente as condições de vida.

ing becomes a reality. Sitting on a swing, the more the visitor moves, the more vivid are the colors they experience. The games in the exhibition also give the visitor the chance to interact with the digital world. They include *Lovers in a Dangerous Spacetime*, from the Canadian developer Asteroid Base; *Back to Bed*, from the Danish company Bedtime Digital Games; *Push Me Pull You*, from House House in Australia; and *Tearaway Unfolded* from the British developer Media Molecule.

Amongst the installations, *Fated Ascent*, by Donald Abad, uses augmented reality to create a space where the visitor can sense the presence of another visitor, connected virtually to a pile of stones. All that is needed to see the stones is a tablet or a smartphone.

The use of visual devices is also explored by Karina Smigla-Bobinski in *Simulacra*. When a magnifying glass is held in front of the monitor, images of hands, feet, and long black hair appear from nowhere. But when the viewer moves the lens around, the polarized film changes the colors or shows negative versions of the images. The work changes every time it is viewed, depending on the interaction of the viewer.

Visitor interaction is also central to the construction of collaborative works such as *ADA*, also by Smigla-Bobinski. *ADA* is a transparent globe filled with helium which floats freely round the exhibition space. As it moves around randomly, helped along by the visitors, charcoal sticks fixed to its surface mark the walls, ceiling and floor. The collaborative work *Floor*, by Håkan Lidbo and Max Björverud, is a musical instrument which is played with the feet, producing up to 68 billion sound combinations from six different groups of instruments. *Efecto Mariposa* (Butterfly Effect), by Patricio Gonzalez Vivo, is an interactive installation where the visitor can create and destroy an ecosystem in real time in a scene filled with volcanic ashes. The visitor can use their own hands to change the topology and atmosphere of this digital world, unleashing all kinds of climatic and topological changes, directly impacting on the ability of life to thrive.

While in *Efecto Mariposa* we interact with ashes, another form of physical interaction is made possible in *Martela* (Hammer) by Ricardo Barreto and Maria Hsu, which consists of a tactile robot with 27 motors. The points, vectors and textures of the installation react to the presence of the visitor, whose movements create what may be pleasant or conflicting situations. The work offers the participant a powerful sensorial experience to reflect upon afterwards.

FILE Vitoria 2017 also features a selection of independent animations that dialog with the technological advances seen in FILE Anima+. Independent animated films date back to when animation became an art form. Advances in animation software have enabled independent animators, be they small producers or working on their own, to find more and more opportunities for their work. This opening up of the market is directly related to the speed and ease of communication offered by the internet. The constant and frenetic development of techniques and technologies has led to opportunities for new, more intense and original narrative forms to emerge.

Entry to all *FILE Vitoria 2017* events is free.

Assim como tocamos em cinzas em *Efecto Mariposa*, outra interação com o mundo físico é possível em *Martela*, de Ricardo Barreto & Maria Hsu, um robô tátil formado por 27 motores. Os pontos, vetores e texturas da instalação correspondem a movimentos dos toques no corpo que podem ser singulares ou múltiplos e em diferentes direções, podendo criar situações agradáveis ou de conflito. A composição envolve relações sensoriais que serão interpretadas posteriormente pela sensibilidade do usuário.

A exposição *FILE Vitória 2017* também apresenta uma seleção de animações independentes que dialogam com os avanços tecnológicos no FILE Anima+. Animações independentes são tão antigas quanto a própria arte da animação. O avanço de tecnologias em softwares de animação vem fazendo com que animadores independentes, estejam eles em pequenas produtoras ou mesmo trabalhando sozinhos em um esquema DIY, conquistem cada vez mais espaço. Essa conquista está diretamente relacionada com a rapidez de troca de informações e facilidade de divulgação na internet. A constante evolução dos métodos e das tecnologias abre espaços para que novas formas de narrativas sejam construídas, muito mais intensas e originais.

A participação em todos os eventos da *FILE Vitória 2017* é gratuita.

FILE Vitória 2017 – Serviço

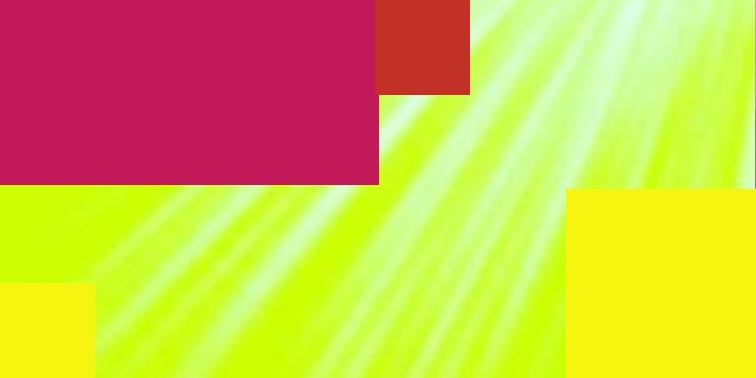
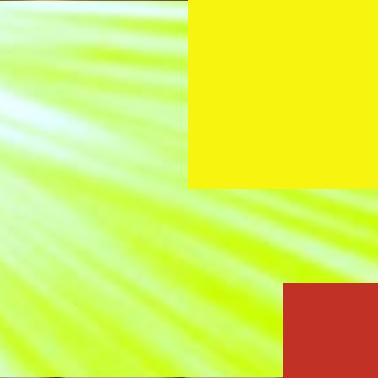
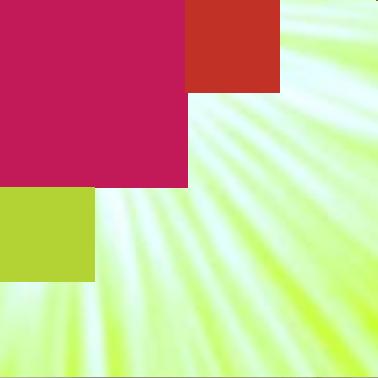
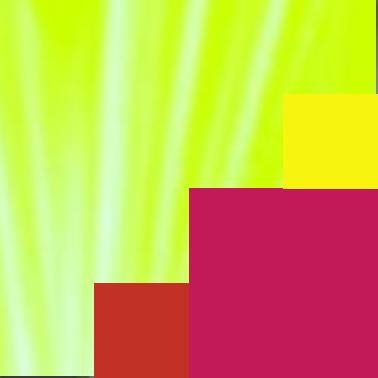
Sesi Arte Galeria

Avenida Nossa Senhora da Penha, 2053,
Ed. Findes, Santa Lúcia, Vitória – ES

Visitação: 18 de abril a 11 de junho | On 18 April to 11 June 2017
De terça a domingo, das 10 às 20h | from Tuesday to Sunday, 10:00 to 20:00

Entrada gratuita | Entry free

Mais informações | For more information:
file.org.br / info@file.org.br



INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS





Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen

ALEMANHA | GERMANY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fated Ascent

Donald Abad

FRANÇA | FRANCE

Um moledro é um amontoado de pedras, no caso, feito por caminhantes para indicar a trilha a ser seguida. Podem variar seu formato, dependendo das pedras encontradas na região. Cada caminhante que passa pode adicionar uma nova pedra à pilha, em sinal de respeito e agradecimento à natureza, mas também para mostrar que passaram por ali. O moledro de Donald Abad (1978), artista parisiense que trocou seu atelier por ambientes externos, combinando natureza com mídia digital, incorpora a passagem de muitos caminhantes.

Quando veem o moledro através de um tablet ou de um smartphone, os visitantes podem perceber a presença de outro visitante, virtualmente ligado às pedras. Numa mistura de land art, performance e psicogeografia, as instalações de Donald Abad revelam a memória das coisas inanimadas.

Créditos:

Conceito original e criação: Donald Abad (<http://donaldabad.com>)

Produção: Juliette Bibasse (<http://julietteb.com/production/>)

Coprodução: machine, Centre culturel numérique Saint-Exupéry, 2014

Desenvolvimento: Lemine Beyrouk (iOS) / Jérôme Sallmann (Android)

Agradecimentos a: STRP Festival, Valentina Zajackowski, Géraldine Taillandier, Clémentine Trey, Olivier Delporte, Sophie Varin, Nicolas Chaverou, Akatre studio, Cyriac Allard e Sophie Menoux.

BIO Donald Abad, nascido em 1978, passou toda a sua juventude em Paris, onde recebeu uma bolsa de estudos (ENSAD Paris). Depois de muitas residências artísticas e criações a céu aberto (Países Baixos, Japão, Chipre, Canadá etc.), ele decidiu trocar o atelier pelo ambiente externo, e juntar a mídia com a natureza através de conceitos aventureiros de performance.

A cairn is a man-made pile of rocks, used by hikers to indicate the path to be followed. The piles vary in shape depending on the rocks in the area. Hikers passing by can add new rocks on top of the pile, as a sign of respect to thank nature, but also to mark their passage. This cairn of Parisian artist Donald Abad (1978), who traded his atelier for working outside combining nature with digital media, embodies the passing by of many hikers. By looking at the cairn through a tablet or a smartphone, visitors can reveal the presence of one of them, virtually linked to the rocks. Mixing land-art, performance, and psycho-geography, Donald Abad's installation reveals the memory of what is inanimate.

Credits:

Original concept and creation: Donald Abad (<http://donaldabad.com>)

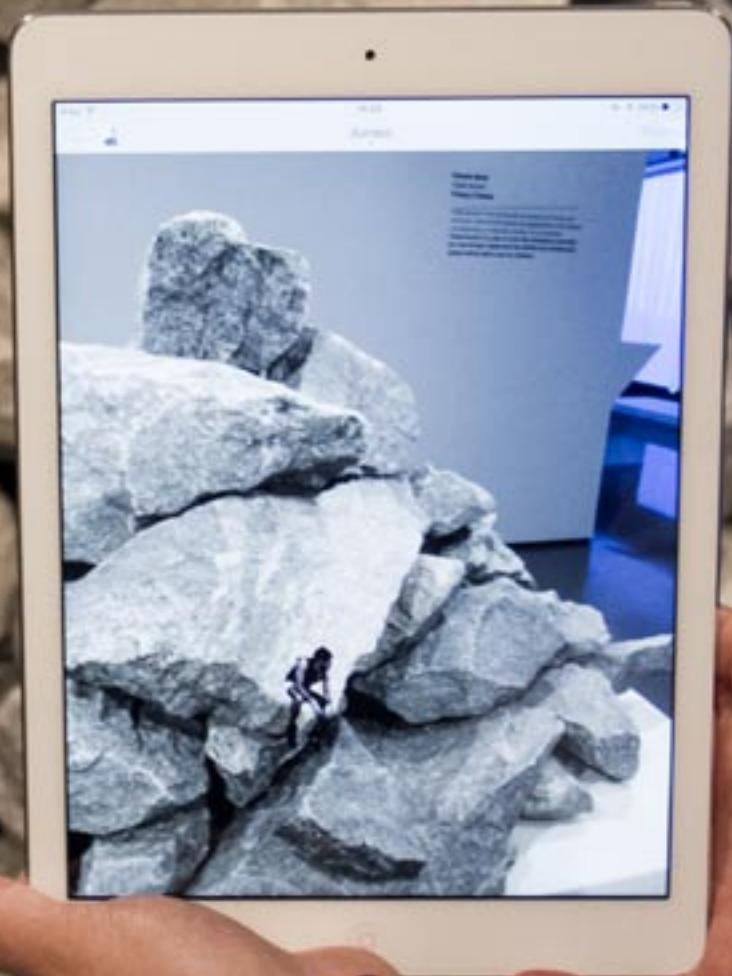
Production: Juliette Bibasse (<http://julietteb.com/production/>)

Co-production: machine, Centre culturel numérique Saint-Exupéry, 2014

Development: Lemine Beyrouk (iOS) / Jérôme Sallmann (Android)

Thanks to: STRP Festival, Valentina Zajackowski, Géraldine Taillandier, Clémentine Trey, Olivier Delporte, Sophie Varin, Nicolas Chaverou, Akatre studio, Cyriac Allard and Sophie Menoux.

BIO Donald Abad, born in 1978, spent all his youth and scholarship (ENSAD Paris) in Paris. After several artistic residencies and outdoor creations (The Netherlands, Japan, Cyprus, Canada...) he decided to leave the atelier to work outside and combine media with nature through adventurous concepts or performances.





The Floor

Håkan Lidbo & Max Björverud
SUÉCIA | SWEDEN

“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 is randomly re-arranged. The whole floor can produce 68.000.000.000 possible 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.

BIO 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.

“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.

Simulacra

Karina Smigla-Bobinski

ALEMANHA | GERMANY

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

Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as direções de vibração da luz que é emitida. Se você segurar uma película polarizadora (lente de aumento) diante do monitor, então sua função é restaurada. Se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas.

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

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

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

LCD-Monitors require several polarizing films in front and behind the pixel layers to produce visible images. These polarizing films filter certain vibration directions of the emitting light. If you hold a polarizing film (magnifying glass) before the monitor, then the function is restored. If you turn the lens in front of your eyes, the polarizing structure of the film creates wild color shifts or even complementary negative images.

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

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





“ADA” is an interactive art-making machine. Filled up with helium, floating freely in the room, a transparent, membrane-like globe, spiked with charcoals that leave marks on the walls, ceilings and floors. Marks which “ADA” produces quite autonomously, although moved by a visitor. The globe obtains an aura of liveness and its black coal traces, the appearance of a drawing. The globe put in action fabricates a composition of lines and points, which remains incalculable in their intensity, expression, form, however hard the visitor tries to control “ADA”, to drive her, to domesticate her. Whatever he tries out, he will notice very soon that “ADA” is an independent performer, studding the originally white walls with drawings and signs. More and more complicated fabric structures arise. It is a movement experienced visually, which, like a computer, makes an unforeseeable output after entering a command. Not in vain, “ADA” reminds of Ada Lovelace, who in the 19th century, together with Charles Babbage, developed the very first prototype of a computer. Babbage provided the preliminary computing machine, Lovelace the first software. Ada Lovelace intended to create a machine that would be able to create works of art, such as poetry, music, or pictures, like an artist does. “ADA” by Karina Smigla-Bobinski stands in this very tradition. And still, “ADA’s” work is unmistakably potentially humane, because the only available decoding method for these signs and drawings is the association which our brain corresponds at the most when it sleeps: the truculent jazziness of our dreams.

“ADA” é uma máquina de fazer arte interativa. Cheio de hélio, flutuando livremente na sala, um globo transparente parecido com uma membrana, com pontas de carvão que deixam marcas nas paredes, teto e piso. Marcas que “ADA” produz de modo autônomo, embora movida pelo visitante. O globo obtém uma aura de vivacidade e seus traços de carvão preto, a aparência de um desenho. O globo colocado em ação fabrica uma composição de linhas e pontos que permanecem incalculáveis em sua intensidade, expressão, forma, por mais que o visitante tente controlar “ADA”, conduzi-la, domesticá-la. Qualquer coisa que ele tente, perceberá muito cedo que “ADA” é uma performer independente, marcando as paredes originalmente brancas com desenhos e signos. Surgem estruturas de textura cada vez mais complexas. É um movimento experimentado visualmente, que como um computador faz uma produção imprevisível depois da entrada de um comando. Não por acaso, “ADA” lembra Ada Lovelace, que no século 19, juntamente com Charles Babbage, desenvolveu o primeiro protótipo de computador. Babbage forneceu a máquina de computação preliminar, Lovelace o primeiro software. Ada Lovelace tentou criar uma máquina que seria capaz de criar obras de arte como poesia, música ou imagens, como um artista. “ADA” de Karina Smigla-Bobinski se situa nessa mesma tradição. Ainda assim, o trabalho de “ADA” tem inconfundivelmente um potencial humano, porque o único método de decodificação disponível para esses signos e desenhos é a associação que nosso cérebro corresponde ao máximo quando dorme: a truculenta vivacidade de nossos sonhos.

The Night Cafe

Mac Cauley

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES



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

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

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

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





Efecto Mariposa

Patricio Gonzalez Vivo

ARGENTINA

On Saturday June 4, 2011, after decades of inactivity, Puyehue volcano ejected a plume of ashes 10 kilometers high and five kilometers wide. This led to a natural disaster with strong environmental and financial impacts in the region. At the same time, the ashes that are now killing thousands of living beings, ensure the fertility of the region for years to come. The same ashes are the raw material of this work. “Efecto Mariposa” (butterfly effect) is an interactive installation that provides the opportunity to explore destruction and creation, which are combined in an infinite fractal dance, demonstrating the ability of life to cut through the face of adversity. This is done by simulating an ecosystem on the surface of a set of real-time volcanic ashes. The interactor can modify with his own hands the “topology” and the “atmosphere” of this virtual world, unleashing all sorts of climatic and topographic changes that directly influence the conditions of life. The proposal is to alternate the perception among the micro and the macro to discover the complexity and richness of the world around us, as well as to realize our participation and responsibility in this whole.

BIO Patricio Gonzalez Vivo is a clinical psychologist specialized in expressive arts therapy and interactive projects focused on bringing cutting edge technologies to spaces where creativity and playing can bring transformation to people. Working in the intersection of Human Science, Arts, and Technology gave him the chance to be part of important projects, events (DigitalCamp Rosario & Santa Fe, Tecnópolis), MediaLabs (Interctivos at EFT Telefónica and CCEBA MediaLab), art therapy workshops (some of them for children with mental disability) and universities (professor at USAL, UP, and IUNA). From this process he has learned how to get to solutions thinking out of the box and how to concrete any idea through team working. From a technical point of view, he is very experienced in low and high level languages like C, C++, Java, and AS3, and in lots of artistic-oriented frameworks such as GLSL Shaders, Cinder, openFrameworks, Processing, and Arduino, what led him to manage several libraries related to natural interfaces (OpenGL, OpenCV, openNI, Box2D, AssImp, among others). His deep knowledge of Unix based OS (Linux, MacOS and iOS) allows him to design solid custom software.

No sábado de 4 de junho de 2011, após décadas de inatividade, o vulcão Puyehue lançou um jato de cinzas de 10 quilômetros de altura e cinco quilômetros de largura. Isso causou um desastre natural com fortes impactos ambientais e financeiros na região. As cinzas que agora estão matando milhares de seres vivos, ao mesmo tempo asseguram a fertilidade da região nos anos vindouros. Tais cinzas são a matéria-prima desta obra.

“Efecto Mariposa” (efeito borboleta) é uma instalação interativa que dá chance de explorar a destruição e a criação, que se combinam em uma dança fractal infinita, demonstrando a capacidade da vida de superar as adversidades. Isso é feito pela simulação de um ecossistema na superfície de um cenário de cinzas vulcânicas em tempo real. O visitante pode modificar com suas próprias mãos a “topologia” e a “atmosfera” desse mundo virtual, desencadeando todos os tipos de mudanças climáticas e topográficas que influenciam diretamente as condições de vida. A proposta é alternar a percepção entre o micro e o macro para descobrir a complexidade e riqueza do mundo ao nosso redor, assim como perceber nossa participação e responsabilidade em tudo isso.

BIO Patricio Gonzalez Vivo é um psicólogo clínico especializado em terapia com artes expressivas e projetos interativos focados em levar tecnologias avançadas para espaços onde a criatividade e o espírito lúdico possam transformar pessoas. Trabalhar na interseção de ciências humanas, artes e tecnologia lhe deu a chance de participar de importantes projetos, eventos (DigitalCamp Rosario & Santa Fe, Tecnópolis), midialabs (Interctivos na EFT Telefónica e CCEBA MediaLab), workshops de arte-terapia (alguns para crianças com deficiência mental) e universidades (professor na USAL, UP e IUNA). Nesse processo, ele aprendeu a criar soluções inusitadas e a concretizar qualquer ideia através do trabalho em equipe. Do ponto de vista técnico, tem experiência com linguagens de complexidade variada como C, C++, Java e AS3, e com muitas estruturas de aplicação artística como GLSL Shaders, Cinder, openFrameworks, Processing e Arduino, o que o levou a dominar várias bibliotecas relacionadas a interfaces naturais (OpenGL, OpenCV, openNI, Box2D e AssImp, entre outras). Seu conhecimento profundo de OS baseado em Unix (Linux, MacOS e iOS) também lhe permite criar sólidos softwares personalizados.

Martela

Ricardo Barreto & Maria Hsu

BRASIL | BRAZIL



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Technical Team:

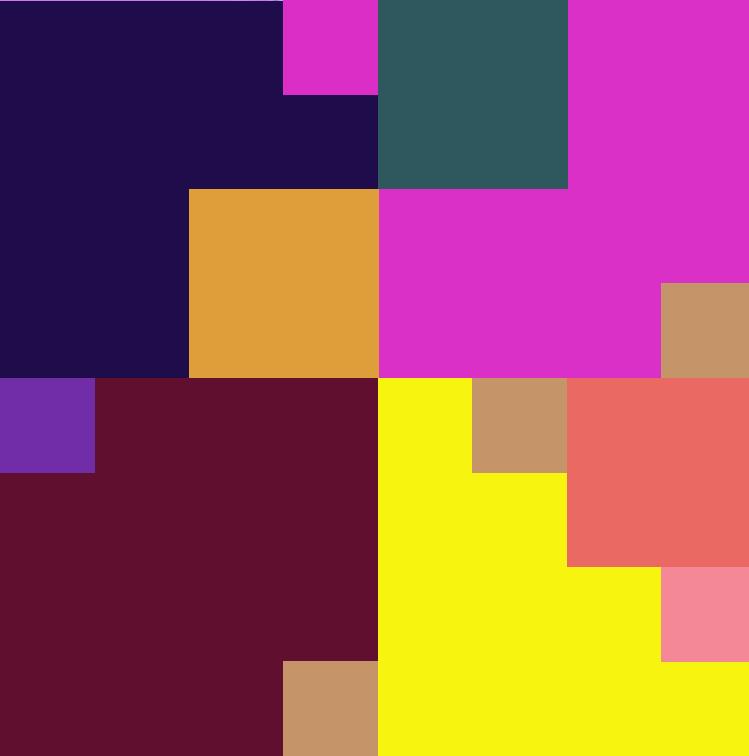
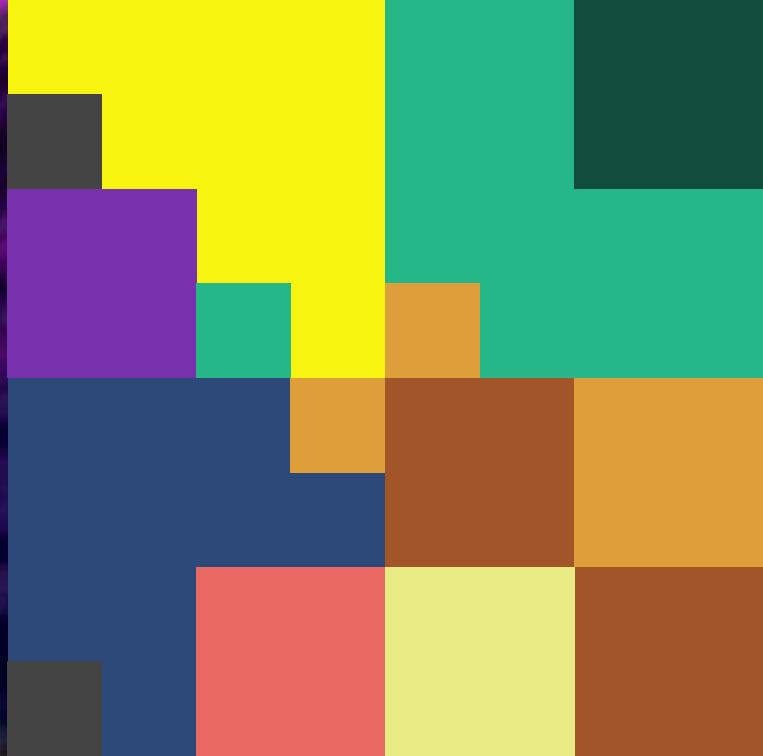
Daniel Moori is a programmer and a mechatronic developer.
Bruno Zanotti is an electronic developer.

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

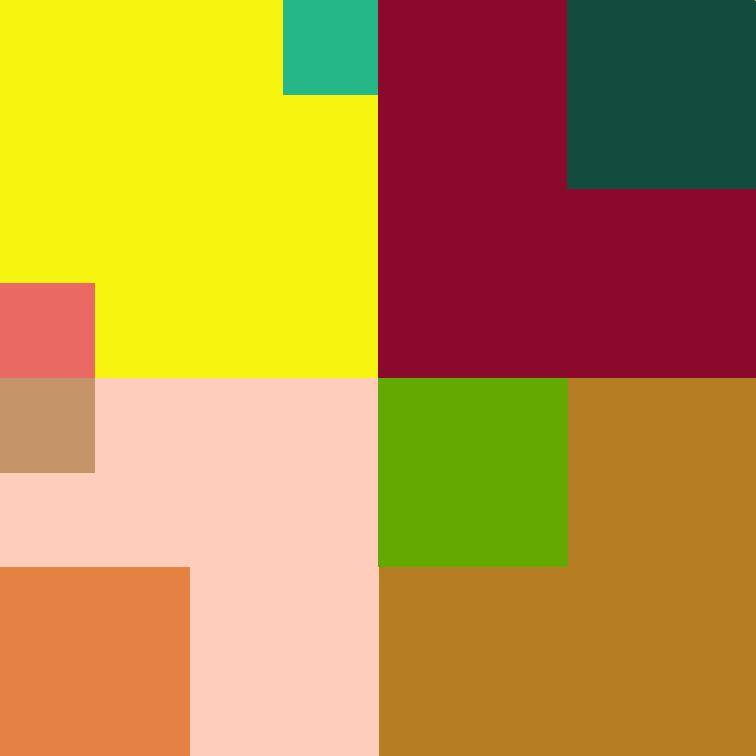
Ricardo Barreto é artista e filósofo. Atuante no universo cultural, trabalha com performances, instalações e vídeos e se dedica ao mundo digital desde a década de 90. Participou de exposições nacionais e internacionais, tais como: XXV Bienal de São Paulo em 2002, Institute of Contemporary Arts (ICA)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

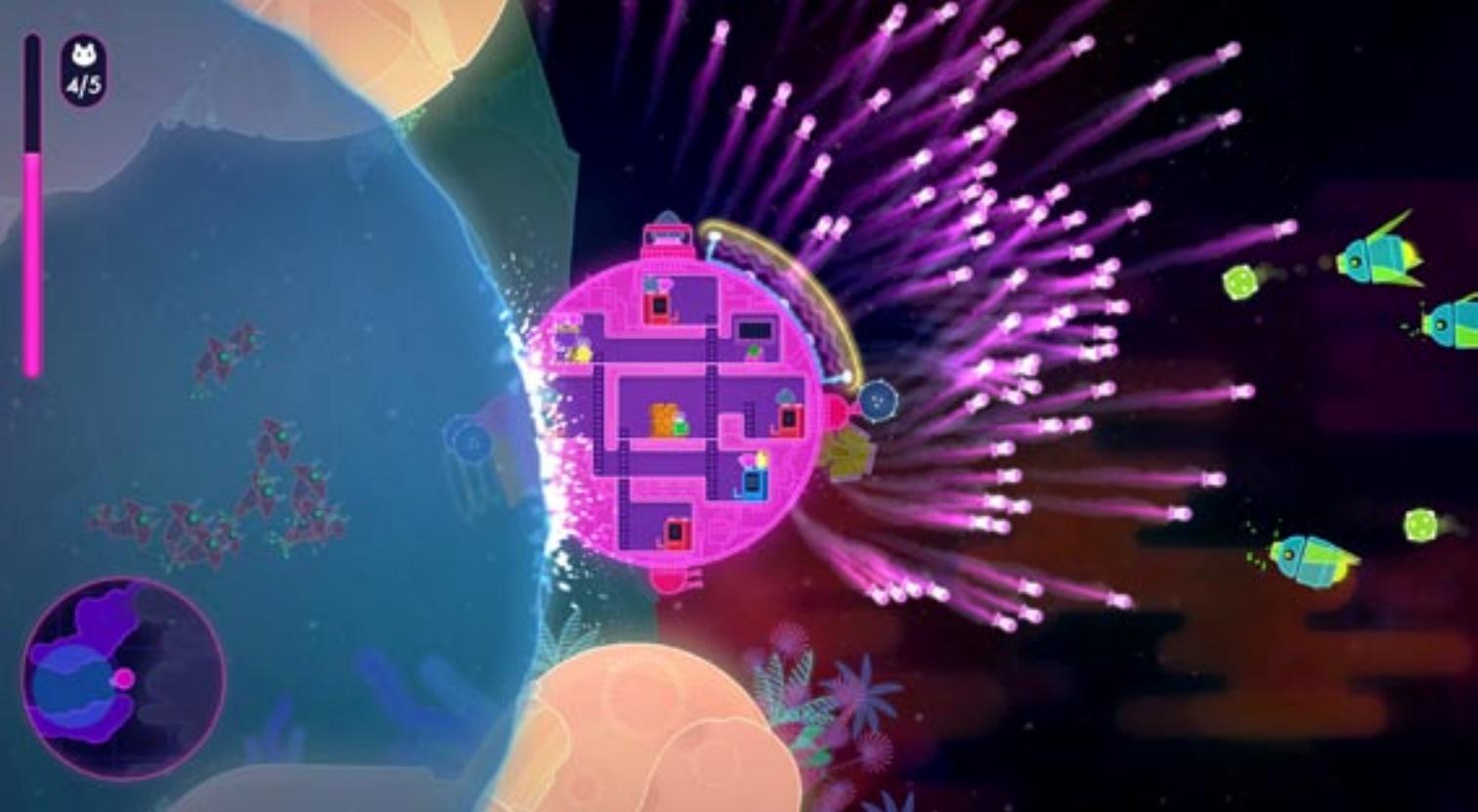
Equipe Técnica:

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



GAMES





Lovers in a Dangerous Spacetime

Asteroid Base

CANADÁ | CANADA

Explore uma galáxia de neon em sua própria nave espacial de guerra em “Lovers in a Dangerous Spacetime”, uma emocionante aventura cooperativa de sofá para 1 ou 2 jogadores. Apenas através do trabalho em equipe você poderá triunfar sobre as forças do mal de Anti-Love, resgatar coelhos espaciais sequestrados e evitar um destino no vácuo. O espaço sideral é um lugar perigoso, mas você não precisa enfrentá-lo sozinho.

Explore a neon galaxy in your very own battleship in “Lovers in a Dangerous Spacetime”, a thrilling 1- or 2-player couch co-op adventure. Only through teamwork can you triumph over the evil forces of Anti-Love, rescue kidnapped space-bunnies, and avoid a vacuumy demise. Deep space is a dangerous place, but you don't have to face it alone!



Back to Bed

Bedtime Digital Games

DINAMARCA | DENMARK

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

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





Push Me Pull You

House House

AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

“Push Me Pull You” foi projetado com as metas conjuntas de criar um jogo esportivo profundo e competitivo focado em cooperação, e evocar a estranha fisicalidade e a comédia de corpos (não muito) humanos sendo empurrados e puxados por aí. Nós queríamos que ele fosse o jogo esportivo que qualquer um pudesse assistir, mesmo que aterrorizados.

“Push Me Pull You” was designed with the conjoined goals of making a competitively deep sports game focused on cooperation, while evoking the strange physicality and comedy of (not quite) human bodies getting pushed and pulled around. We wanted it to be the sports game that anyone could watch, albeit in horror.



Tearaway Unfolded

Media Molecule

INGLATERRA | ENGLAND

Viaje através de um mundo vibrante de papel vivo com um mensageiro valente que tem uma mensagem única para entregar – a VOCÊ! Escolha para orientar tanto “atoi” ou “iota” nesta aventura, cada um deles um bravo mensageiro com uma personalidade expressiva e uma mensagem única para você trancada dentro de sua cabeça envelope. Para conseguirem lê-la, porém, eles vão precisar da sua ajuda para entregá-la!

Journey through a vibrant, living papery world, with a plucky messenger who has a unique message to deliver to – YOU! Choose to guide either “atoi” or “iota” on this adventure, each a bold courier with an expressive personality and a unique message for you locked away inside their envelope head. In order to read it though, they’re going to need your help to deliver it!



FILE ANIMA+

Raquel Olivia Fukuda

Animações independentes são tão antigas quanto a própria arte da animação. É através delas que seus criadores buscam experimentar novas técnicas com baixos orçamentos. O avanço de tecnologias em softwares de animação, que baratearam custos e cortaram etapas de produção, vem fazendo com que animadores independentes, estejam eles em pequenas produtoras ou mesmo trabalhando sozinhos em um esquema DIY, conquistem cada vez mais espaço. Essa conquista está diretamente relacionada com a rapidez de troca de informações e facilidade de divulgação na internet.

A independência de grandes estúdios e o formato em curta-metragem permitem que os artistas lidem com narrativas de cunho mais experimental e técnicas inovadoras. Descobrir novos artistas, novos trabalhos e novas linguagens é um passatempo acessível a qualquer um com uma conexão de internet. Porém, a criação de espaços não virtuais para a divulgação desses trabalhos e a troca entre esses artistas e seu público, assim como um lugar que reúna trabalhos diversificados em técnicas e narrativas, ainda é um desafio.

Quem sabe o grande segredo da animação não seja necessariamente a técnica, mas sim suas linhas, suas cores, sua música, roteiro, gestos dos personagens, movimentos que são criados, pensados, e as histórias contadas quadro a quadro... Quando você se deixa envolver com esses delicados fragmentos que compõem um animação, há uma relação direta com a obra.

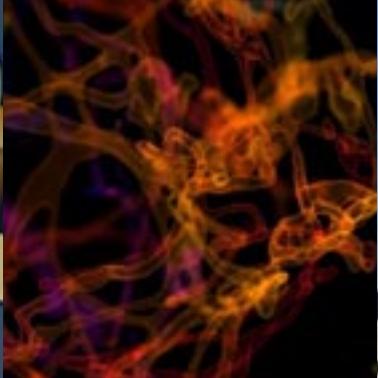
Isso fortalece a ideia de que a animação é um medium muito poderoso por ter uma imensa capacidade de sintetizar ideias complexas em imagens e sons. A constante evolução dos métodos e das tecnologias abrem espaços para que se construam novas formas de narrativas, muito mais intensas e originais.

Independent animations are as old as animation art itself. Through them, artists seek to experiment new techniques with low budgets. Advance in animation software technologies, which have lowered the costs and cut down production stages, have been helping independent animation, be it in small studios or even through DIY, to conquer more and more space. This conquest is directly related to how fast you can exchange information, and spread it on the internet.

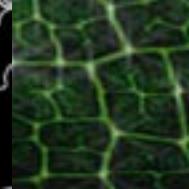
Independence from big studios and the short film format allow artists to deal with more experimental narratives and innovative techniques. Discovering new artists, new works, and new languages has become an accessible pastime for anyone with an internet connection. However, finding non-virtual spaces to promote these works and the exchange between the artist and the public, as well as finding a place that unites works with diverse techniques and narratives, is still a challenge.

Perhaps the key to animation is not necessarily the technique, but its lines, colors, soundtrack, screenplay, the characters' gestures, movements that are created, and the stories told frame by frame... When one becomes involved with those delicate fragments that make up an animation, there is a direct relationship with the work.

This reinforces the idea that animation is a very powerful medium due to its immense ability to synthesize complex ideas in images and sounds. The constant evolution of methods and technologies opens spaces for new forms of narratives which are much more intense and singular.



ANIMAÇÕES | ANIMATIONS





A Place I've Never Been

Adrian Flury
SUÍÇA | SWITZERLAND

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

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



My Last Round

Anthony Rousseau
FRANÇA | FRANCE

“My Last Round” é um vídeo que, através de um combate de boxe, lida metaforicamente com uma batalha definitiva para a Vida. Enquanto os protagonistas se engajam em uma luta amarga pela Vitória, os espectadores prendem a respiração por todo o tempo deste último round...

“My Last Round” is a video which, through a boxing match, deals with an ultimate battle for Life, metaphorically. While the protagonists are engaged in a bitter fight for the Victory, spectators hold their breath during the time of this last round...

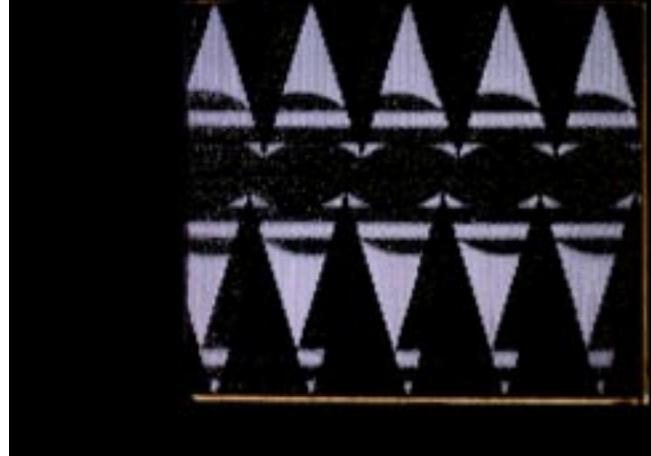
Quimtai

Camilo Colmenares

ALEMANHA | GERMANY

“Quimtai” é uma animação abstrata gravada com laser diretamente em filme preto de 35mm. Foi desenvolvida a partir de uma pesquisa em andamento sobre animação sem câmera na qual a experimentação técnica em alterar o celuloide foi central. É uma brincadeira de formas abstratas, padrões, ritmos e sons.

“Quimtai” is an abstract animation engraved directly onto 35mm black lead film with laser. It was developed from an ongoing research work on direct animation in which technical experimentation to alter the celluloid was central. It is a play of abstract forms, patterns, rhythms and sounds.



White Cubes | DLC2015

Christo Guelov

ESPANHA | SPAIN

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

Light, Movement, Rhythm, Color... How do they change us? A clean, white, structured and balanced environment, which keeps the color. Modular composition of white cubes.



Stability

Daniela Krajcova

ESLOVÁQUIA | SLOVAKIA

Ao deixar a casa dos pais, uma jovem se apaixona por um rapaz, que se torna o maior apoio dela em uma cidade estranha. Mas é esse mesmo rapaz que a detém no caminho em direção aos seus sonhos. O relacionamento desequilibrado dos dois é certamente turbulento, mas graças a esses altos e baixos, ela começa a acreditar em si mesma e encontra um meio de entender melhor seus pais.

After leaving her parents' house, a young girl falls in love with a boy, who becomes her great support in a foreign city. But it is the very same boy who stops her on her way into the world of her dreams. Their unbalanced relationship is certainly turbulent but thanks to its highs and lows she starts to believe in herself and finds a way to understand her parents better.





Cartas

David Mussel

BRASIL | BRAZIL

Uma mulher trancada em suas memórias recebe uma carta inesperada que a fará ter de enfrentar seus medos e seu passado.

A woman locked in her memories receives an unexpected letter that will force her to face her fears and her past.



Um de nós

Fabricio Lima & Marcelo Jeneci

BRASIL | BRAZIL

O clipe retrata diferentes etapas na recuperação de um coração partido. Neste período de transição o personagem é visitado por dois animais, que atuam como guardiões – o peixe e o pássaro – que auxiliam o personagem na transição do mundo sombrio em que ele vivia, para um momento de aceitação, de ascensão e de recuperação.

The clip portrays different stages in the recovery of a broken heart. In this transition phase, the character is visited upon by two animals, which act as guardians – the fish and the bird – which help the character in the transition between the dark world in which she lived, and a moment of acceptance, ascension, and recovery.



Anatomic

Henning M. Lederer

ALEMANHA | GERMANY

Uma jornada contínua dentro da máquina humana.

A continuous journey into the human machine.

2=1(+1=n) (Cold Memories 2)

Jan Goldfuß

ALEMANHA | GERMANY

Quando dois é igual a um e um é igual a muitos. Um poema digital abstrato.

When two gets one and one gets many. An abstract digital poem.

Nightmare Endless

Jorge F.

BRASIL | BRAZIL

Cárcere real ou ilusões infinitas de sua mente? Atormentado por lembranças, distinguir o mundo real do imaginário é um pesadelo sem fim! Esta animação de apenas 1 minuto traz uma narrativa perturbadora, onde o espectador está livre para refletir sobre as angústias vividas pelo personagem.

Real prison or endless illusions of your mind? When plagued by memories, to distinguish the real from the imaginary is an endless nightmare! This animation, which lasts only 1 minute, brings a disturbing narrative, where the viewer is free to reflect on the anguish experienced by the character.

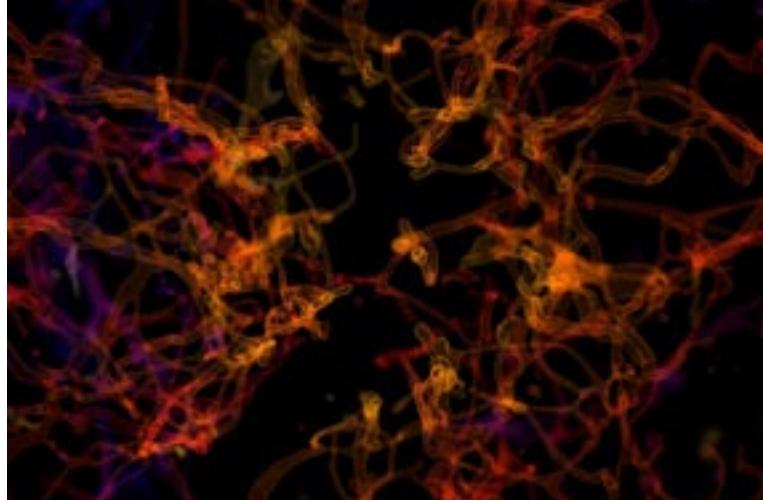
O Sapato

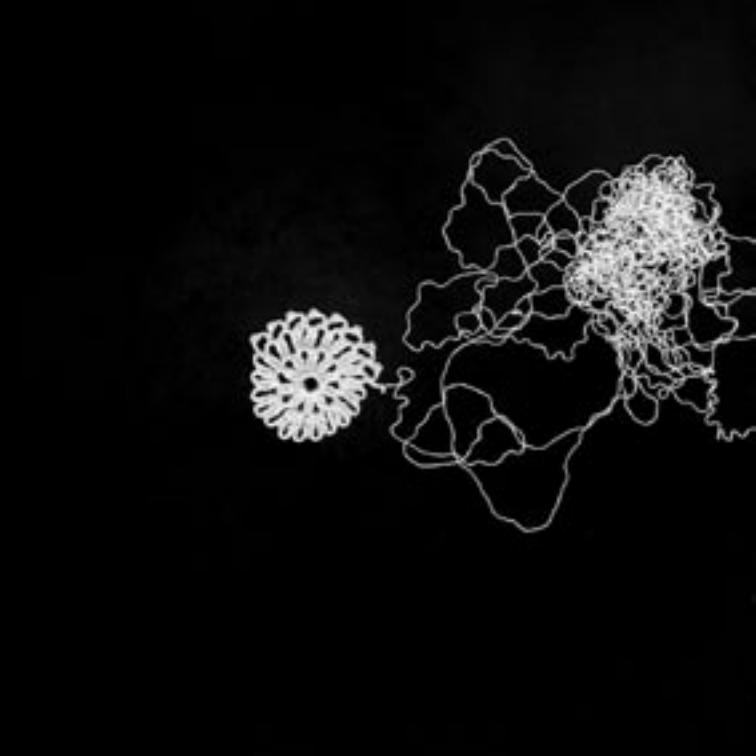
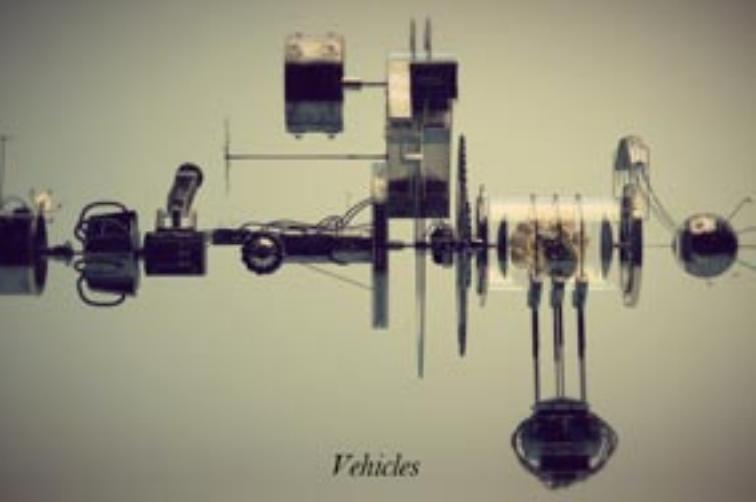
Leandro Angare

BRASIL | BRAZIL

Utilizando sombra chinesa, conta-se a história de um ambiente medieval fantástico, os clichês são questionados. Uma princesa mandona joga um sapato para tentar ter paz de um galo que a acordou no raiar do dia e, ao tentar recuperar o seu sapato, decide que encontrou o amor de sua vida em um príncipe que só quer descansar.

By using Chinese shadows, a story is told in a fantastic medieval setting where clichés are questioned. A spoiled princess throws a shoe, trying to get some peace from a rooster that woke her up at dawn and, when trying to recover her shoe, she believes to have found the love of her life in a prince that just wants to rest.





Vehicles

Matthew Schoen

CANADÁ | CANADA

“Vehicles” é uma obra de vídeo e som na qual uma estrutura imaginária se revela desde os seus menores componentes até as entidades maiores e mais complexas que eles compõem. A música e o som que acompanham o vídeo reforçam uma narrativa que abrange desde um lugar de intimidade até uma vastidão que continua crescendo. Levemente inspirado pela dissertação “Vehicles”, do cibernético ítalo-austriaco Calentino Braitenberg.

“Vehicles” is a video and sound work in which an imagined structure is revealed from its smallest components to the larger and more complex entities they compose. The accompanying music and sound reinforce a narrative ranging from a place of intimacy to a growing vastness. Loosely inspired on the essay “Vehicles”, by Italian-Austrian cyberneticist Valentino Braitenberg.

The Circle of life

Milan Zulic

SÉRVIA | SERBIA

Rendas feitas pela avó de Milan Zulic e música de Adrian Portia.

Lacework by Milan Zulic's grandmother and music by Adrian Portia.

Nina

Ove Pictures: Veronika Obertova & Michaela Copikova

ESLOVÁQUIA | SLOVAKIA

Uma história sobre um menino tímido e uma menina da floresta que estão ao mesmo tempo conectados e separados pelo medo. Eles desenvolvem um elo forte que se torna todo-poderoso em seu mundo de fantasia. Mas, quando a amizade se transforma em amor, o medo vem e ele assume uma forma inesperada.

A story of a timid boy and woodland girl who are both connected and separated by fear. They develop a strong bond which becomes almighty in their fantasy world. But as friendship turns to love, fear arrives, and has an unexpected form.



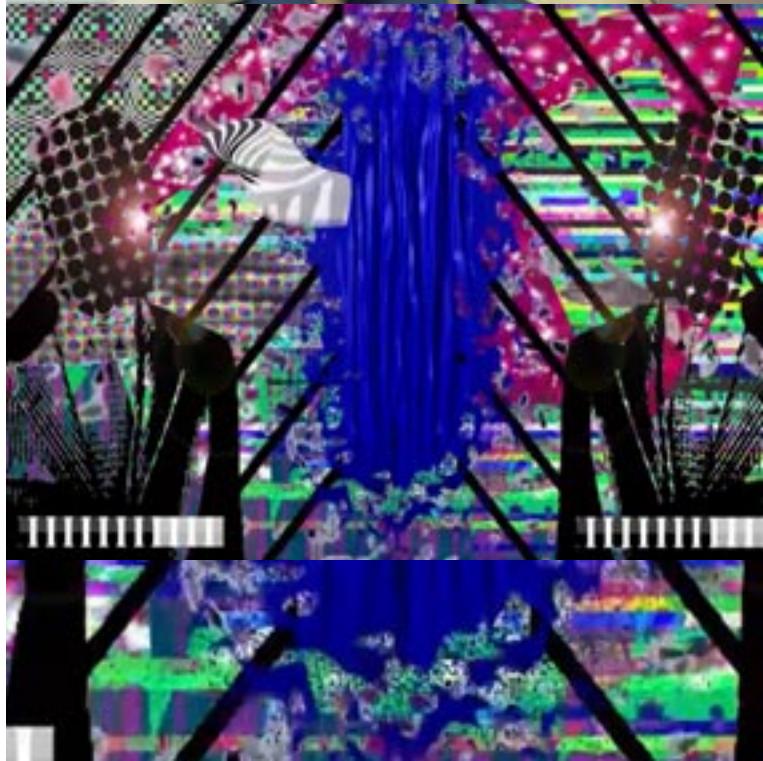
What's the Worst that Can Happen?

Peter Whittenberger

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

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

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





[PLAY;]

Sandrine Deumier, Sonia Paço-Rocchia & Philippe Lamy

FRANÇA | FRANCE

“[Play;]” é a evocação de uma jornada virtual no prisma de uma navegação visual e uma história poética. É uma interrogação sobre a porosidade através da realidade e das realidades virtuais – onde o que está em jogo é se tornar seu próprio avatar.

“[Play;]” is the evocation of a virtual journey in the prism of a visual navigation and a poetic story. It’s an interrogation about the porosity through reality and virtual realities – where the stake is to become its own avatar.

Auroville Dream (Tales from the City)

Sandra Crisp

INGLATERRA | ENGLAND

Visuais urbanos se fundem a vídeos deslocados de YouTube; vozes sem corpo; arquitetura futurística revestida com árvores; domos geodésicas e uma complexa paisagem despovoada com uma forma central esférica ambígua. Tudo enfatiza a natureza fragmentária de material encontrado online e a saturação de imagens e informações de hoje em dia.

Urban visuals merge with dislocated YouTube videos; disembodied voices; futuristic tree-clad architecture; Geodesic domes and a complex unpopulated landscape with an ambiguous spherical central form. All emphasize the fragmentary nature of found online material and today’s saturation of images and information.

Telephonophobia

S-ara

PORTUGAL

Videogames das antigas modificados e combinados com estética baseada em imagens de computador.

Old school video games glitched and combined with computer-based aesthetics.

Perfect Houseguest

Tiny Inventions: Ru Kuwahata & Max Porter

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Uma casa é visitada por um hóspede limpo, organizado e bem-educado.

A house is visited by a clean, organized, well-mannered guest.



Fotosintetico

Uwe Heine Debrodt

MÉXICO | MEXICO

Não consigo imaginar um mundo sem vegetação ou os ecossistemas que o cercam. Cada uma das milhares de plantas é especial, cada uma tem seu próprio poder, sua própria energia que nos nutre. Cada planta, tão absolutamente ela, tem sua própria espiritualidade, evolução e consciência.

I can't imagine a world without vegetation nor the ecosystems that surrounds them. Each one of every million plants is very special, each one of them has its own power, its own energy which nurture us. Each plant, so absolutely her, has its own spirituality, evolution and conscience.



SESI ARTE GALERIA

PRESIDENTE DO CONSELHO REGIONAL
REGIONAL BOARD CHAIRMAN

Marcos Guerra

CONSELHEIROS
ADVISORS

Alcimar das Candeias da Silva

Carlos Eduardo Santos do Rosário

Eduardo Dalla Mura do Carmo

Gibson Barcelos Reggiani

Houberdam Pessotti

Jose Carlos Bergamin

Lauro Queiroz Rabelo

Luiz Alberto de Carvalho

Luiz Carlos Azevedo de Almeida

Mariluce Polido Dias

Neucimar Ferreira Fraga

Sebastião Constantino Dadalto

Valkineria Cristina Meirelles Bussular

SUPERINTENDENTE DO SESI-ES
SESI-ES OVERSEER

Luís Carlos Vieira

DIRETOR PARA ASSUNTOS DO SESI-ES
SESI-ES DIRECTOR

Jose Carlos Bergamin

FILE VITÓRIA 2017

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA
ADMINISTRATIVE MANAGEMENT

Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION

Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION

Fernanda Albuquerque de Almeida

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+GAMES
FILE ANIMA+GAMES COORDINATION

Raquel Olivia Fukuda

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION ASSISTANT

Murilo Ortunho

PESQUISA DE CONTEÚDO
CONTENT RESEARCH

Erika Novais

PROJETO DE COMUNICAÇÃO VISUAL
VISUAL COMMUNICATION PROJECT

André Lenz

PRODUÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE PRODUCTION

Ana Carla Magna

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS

SW Comunicação e Conteúdo

TRADUÇÃO E REVISÃO
TRANSLATION AND PROOFREADING

Ana Elisa Barros

Rafael Farinaccio

Stephen Rimmer

MONTAGEM E CENOTECNIA
ASSEMBLAGE AND SET DESIGNING

C.P.A Chimanski Produções Artísticas

ASSISTENTES DE MONTAGEM
ASSEMBLAGE ASSISTANTS

Denis Chimanski

Louis Alamingo

Marco Antônio de Deus

Mateus Fiorentino Nanci

ENGENHEIRO DE PRODUÇÃO
PRODUCTION ENGINEER

Cláudio Bussotti

TÉCNICOS DA EXPOSIÇÃO
EXHIBITION TECHNICIANS

Patrick Trugilho Torres

Priscilla Reges

MEDIADORES
MEDIATORS

Amanda Amaral

Caio Cardoso Correa

Candida Muñoz

Edivania Martins da Silva

Jolyan Mariane de Oliveira

Kaique Cosme de Oliveira

Karolline Abreu Mazarak

Luca Peçanha

Rauêna Dias

AGRADECIMENTOS
THANKS

Juliana Caloi

Andrea Ribeiro

REALIZAÇÃO



Uma realização da indústria

REALIZAÇÃO



Uma realização da indústria



ISBN 978-85-89730-22-8

