



FILE RIO 2010

PERSPECTIVAS DA ARTE DIGITAL
DIGITAL ART OUTLOOK



FILE RIO 2010

PERSPECTIVAS DA ARTE DIGITAL
DIGITAL ART OUTLOOK

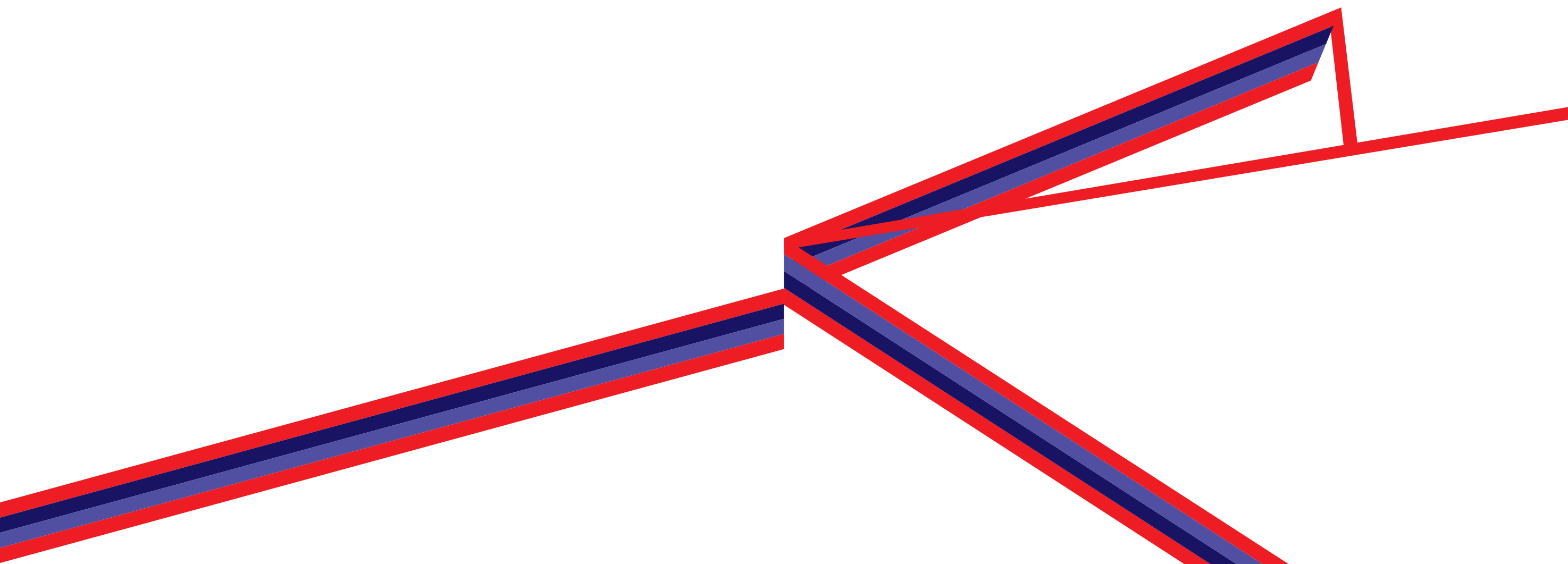
FILE RIO 2010

PERSPECTIVAS DA ARTE DIGITAL
DIGITAL ART OUTLOOK

FILE FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

RICARDO BARRETO E PAULA PERISSINOTTO

RIO DE JANEIRO, 2010 **PRIMEIRA EDIÇÃO**

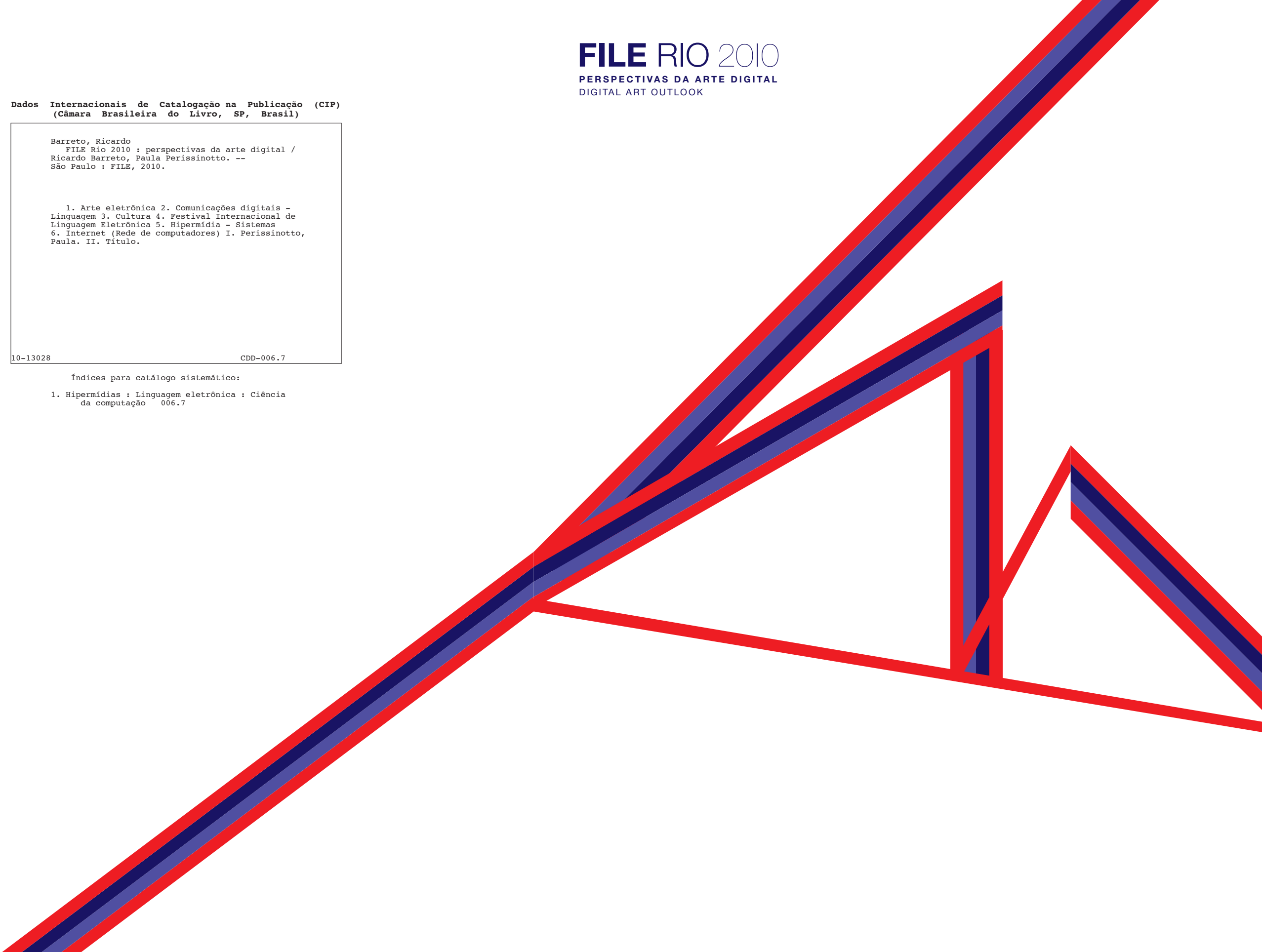


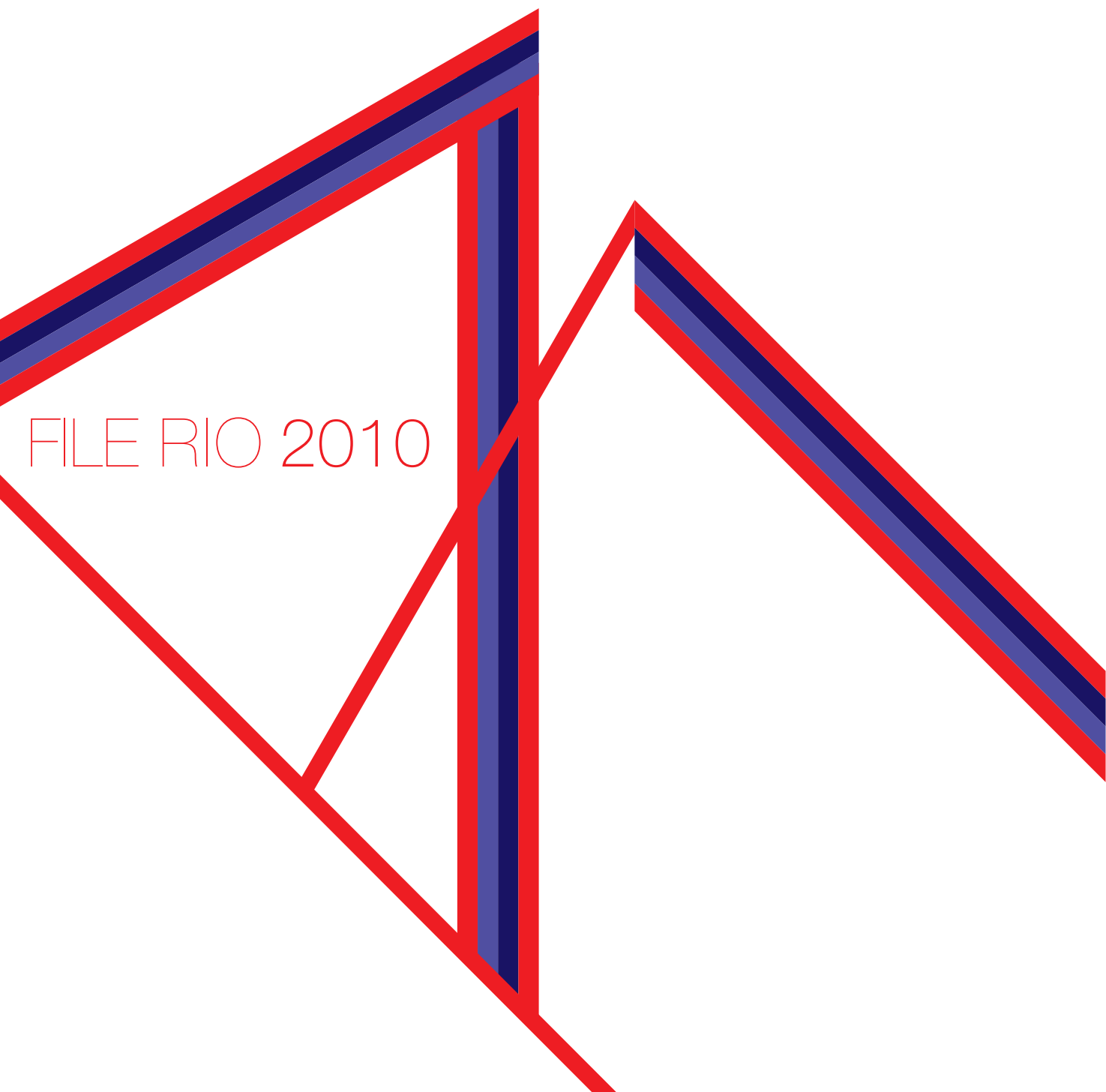
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Barreto, Ricardo FILE Rio 2010 : perspectivas da arte digital / Ricardo Barreto, Paula Perissinotto. -- São Paulo : FILE, 2010.	
1. Arte eletrônica 2. Comunicações digitais - Linguagem 3. Cultura 4. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 5. Hipermídia - Sistemas 6. Internet (Rede de computadores) I. Perissinotto, Paula. II. Título.	
10-13028	CDD-006.7

Índices para catálogo sistemático:

1. Hipermídias : Linguagem eletrônica : Ciência
da computação 006.7





Ao patrocinar no Rio de Janeiro, desde a primeira edição, o FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, Oi Futuro atesta de público a sintonia entre sua diretriz fundadora – mapear os caminhos de convergência entre arte e tecnologia – e os objetivos do maior evento do gênero na América Latina.

A partir de produções nacionais e internacionais, projetos inéditos, inscritos no FILE RIO 2010 e apresentados nos espaços

Oi Futuro Flamengo e Ipanema, surgem de intensa pesquisa e demonstram a pluralidade da linguagem eletrônica no mundo contemporâneo.

Bem-vindos à quinta edição do FILE RIO, iniciativa brasileira destinada a promover e estimular, em rede com destacadas produções mundiais, expressões estéticas produzidas no cenário da cultura eletrônica e digital. Experimentem!

MARIA ARLETE GONÇALVES

DIRETORA DE CULTURA DO OI FUTURO CULTURE DIRECTOR, OI FUTURO

Oi Futuro, which sponsors FILE Electronic Language International Festival in Rio de Janeiro since its first edition, confirms the tuning between its founding guideline - to map the converging paths of art and technology - and the

goals of the major event of its gender in Latin America.-----
From national and international productions, the original projects enlisted in FILE RIO 2010 and presented at the spaces Oi Futuro Flamengo

and Ipanema arise from deep research and demonstrate the plurality of electronic language in the contemporary world.-----
Welcome to the fifth edition of FILE RIO, a Brazilian initiative

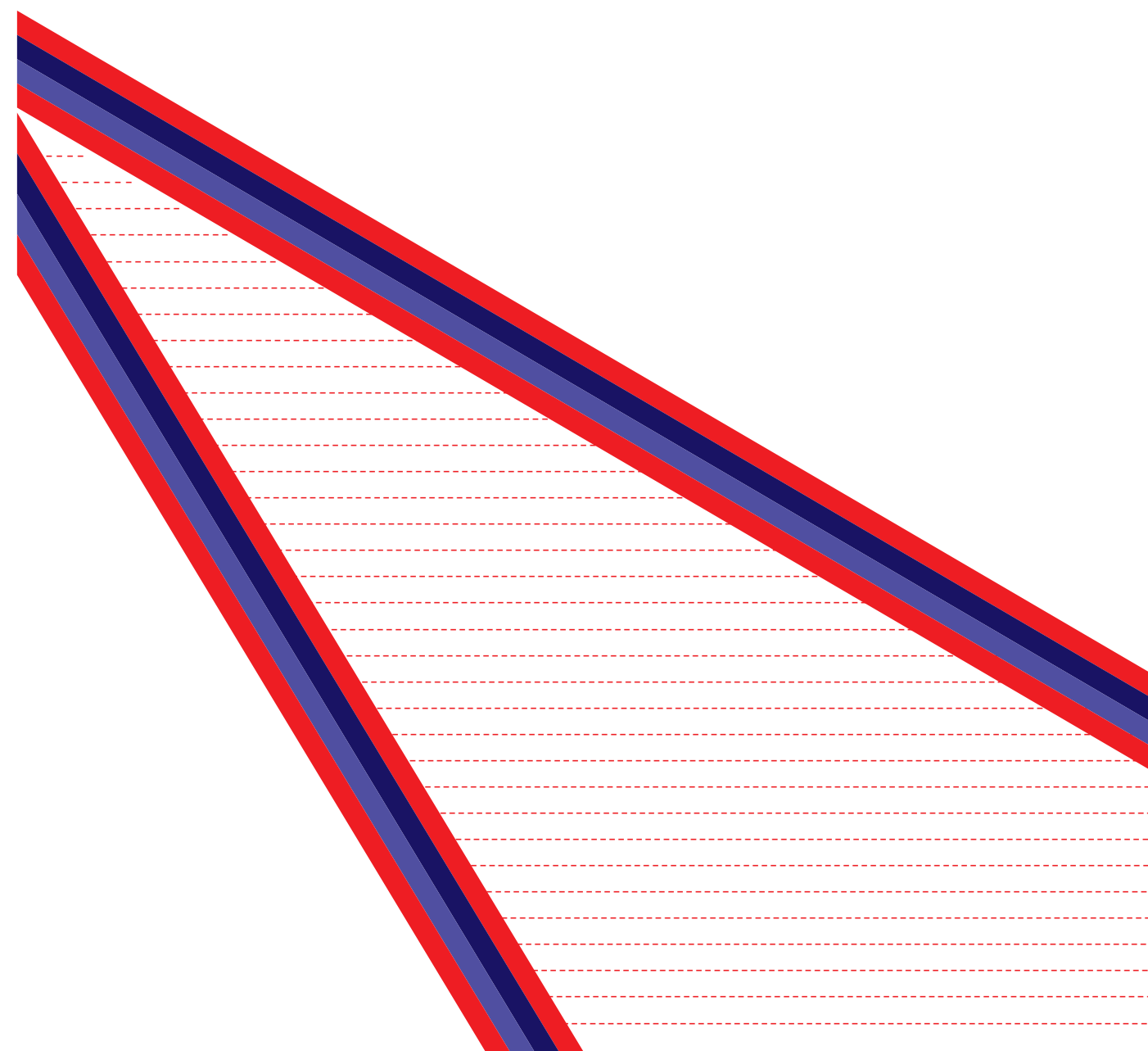
designed to promote and to stimulate, in a network with significant global productions, aesthetic expressions produced in the scene of electronic and digital culture. Try it on!-----

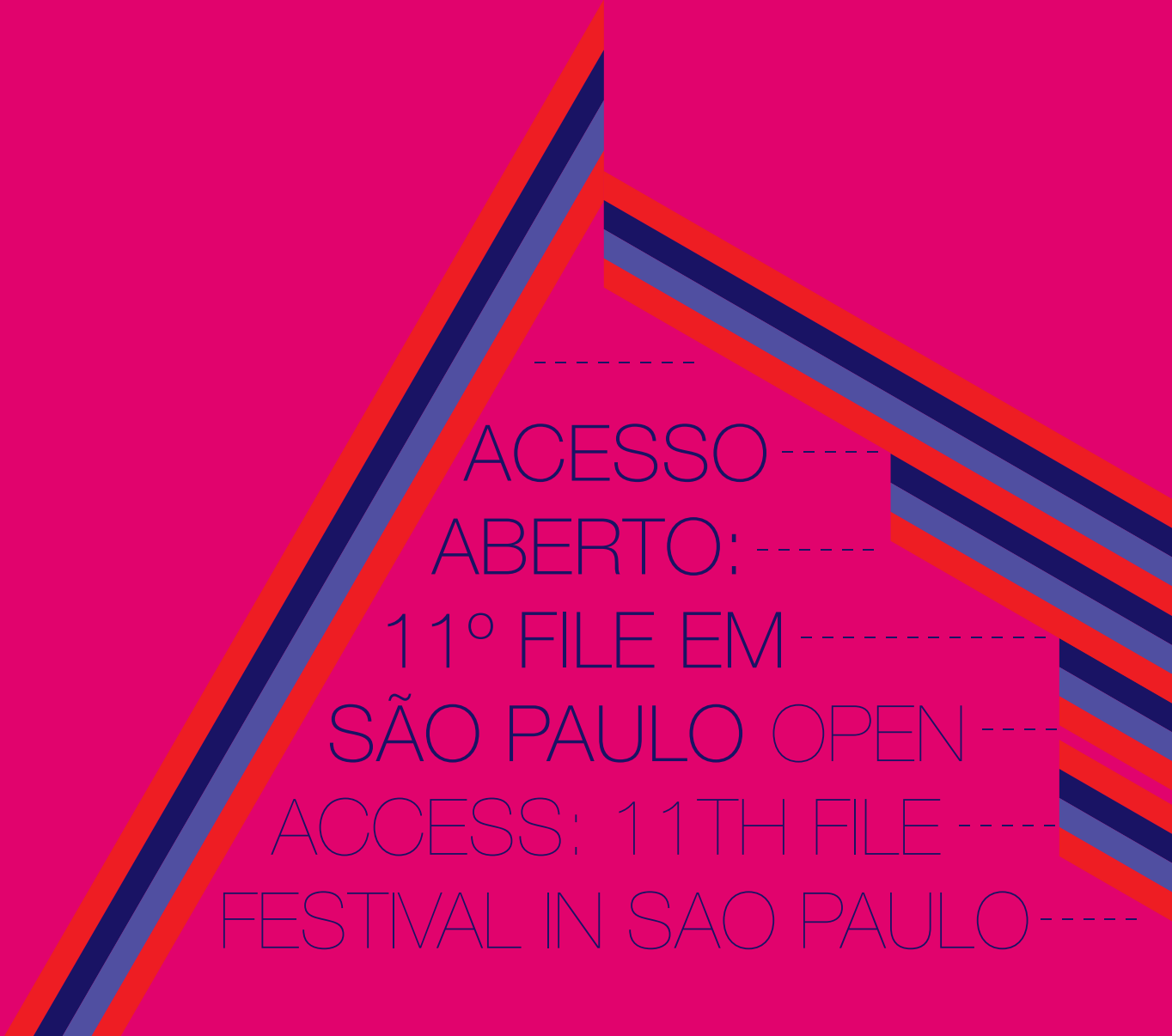


-----Acesso aberto: 11º FILE em São Paulo	13	-----Symposium	101
-----Open Access: 11th FILE Festival in Sao Paulo		-----Workshop	107
-----Instalações	35	-----Índice de Artistas	113
-----Installations		-----Index of Artists	
-----FILE Maquinema	73	-----Créditos	115
-----FILE Machinima		-----Credits	
-----Introdução ao FILE Maquinema 2010	75	-----Apoio	117
-----Introduction to FILE Machinima 2010		-----Support	

ÍNDICE

INDEX





ACESSO
ABERTO:
11º FILE EM
SÃO PAULO OPEN
ACCESS: 11TH FILE
FESTIVAL IN SAO PAULO

Entre 27 de julho e 29 de agosto de 2010 ocorre em São Paulo (Brasil) a décima primeira edição do FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica [1], em diversos lugares ao longo da Avenida Paulista. Depois de uma década de vida, esse festival veterano, que se estende a várias cidades do Brasil (outros locais são Rio de Janeiro e Porto Alegre), assim como outros lugares internacionais, lançou pela primeira vez seu prêmio: FILE PRIX LUX. Com um valor total de aproximadamente 120

mil euros, distribuídos em três categorias, o prêmio é inédito no continente e recebeu, em sua primeira edição, 1.235 inscrições de 44 países.----- Mas o prêmio não é o único aspecto notável do festival, que se destaca por ser especialmente acessível ao público em geral. Por um lado, as exposições, performances e oficinas, assim como o sim-pósio, não cobram ingresso, e portanto recebem muitos visitantes, na maioria jovens que fazem filas diariamente para vivenciar as instalações

interativas na FIESP - Centro Cultural Ruth Cardoso. Por outro, os organizadores do festival, Ricardo Barreto e Paula Perissinotto, desenvolveram este ano um projeto que leva a arte digital à Avenida Paulista, colocando várias obras de arte interativas em diferentes locais no espaço público. Finalmente, o FILE PRIX LUX é aberto à interação com o público, ao lançar uma categoria de voto popular e um sistema de votação online que esteve acessível entre maio e junho. Essa abertura dá um bom exemplo

de como os festivais de arte-mídia podem envolver o público em geral para se aproximar dessa forma de arte um tanto desconhecida.----- FILE PRIX LUX Em termos gerais, as categorias de prêmios nos festivais de arte-mídia têm passado por mudanças conforme os usos criativos da tecnologia evoluíram nas últimas décadas. O FILE PRIX LUX [2] tem a vantagem de ser criado em um momento em que talvez seja relativamente seguro definir algumas categorias

am-
plas
que--
co- ----
brem a--
maioria---
das for- ----
mas de se---
combinar-----
arte e tecnolo--
gia. Foram esta-
belecidas apenas
três categorias:-----
Arte Interativa (que--
geralmente se refere--
a objetos e instalações--
que reagem a ações dos
espectadores),-----

Linguagem Digital (relacionada ao título do festival e que abrange qualquer obra de arte que lide com linguagem, narrativa, código ou texto de maneira generativa ou interativa) e Sonoridade Eletrônica (categoria que engloba qualquer obra de arte em que a produção ou manipulação do som é um elemento chave). Essas três categorias mostram-se abrangentes, como demonstrado pela diversidade de projetos aos quais se conferiu um prêmio ou menção honrosa: instalações interativas imersivas, perfor-

mances musicais, intervenções urbanas, peças de bio-arte, um filme maquinema resultado de criação coletiva e até um app para iPhone estão entre os premiados pelo FILE PRIX LUX este ano.----- Na categoria Arte Interativa, os vencedores são Ernesto Klar, por Relational Lights [3] (1º prêmio), e Kurt Hentschläger, por Zee [4] (2º prêmio). Ambos apresentam ambientes imersivos em que a luz e o espaço são elementos chaves, embora a interação seja completamente diferente.

A obra de Klar convida o espectador a interagir com dois desenhos em projeção geométrica inspirados na obra de Lygia Clark. Em uma sala enfumaçada e escura, o espectador vê duas projeções de luz branca em forma de T no piso, que formam um espaço tridimensional que reage à presença do visitante. A interação é lúdica e realmente bela em sua simplicidade, enquanto também limitada no tempo: após alguns minutos, as projeções de repente param de reagir aos movimentos do usuário

e se re- configuram em uma- nova forma. Essa interrup- ção abrupta é conscientemen- te introduzida- pelo artista com- o objetivo de lem- brar o espectador-- de que a obra de- arte tem vida própria. Em contraste, a obra-- Zee, de Hentschläger,-- ocorre principalmente- na mente do público,----- exposto a uma overdose-- de estímulos audiovisuais em uma sala enevoadá.----	Continuando a experiência de sua aclamada obra FEED, desta vez o artista permite que o espectador caminhe pelo espaço e tenha uma experiência sensorial mais meditativa.----- A categoria Sonoridade Eletrônica reuniu várias obras importantes, entre as quais Silent Percussion Project [5], de Jaime E. Oliver, e Heartchamber Orchestra [6], de TERMINALBEACH, que receberam respectivamente o 1º e 2º prêmios. Nos dois projetos o corpo humano é incorporado de forma inovadora na criação musical,	sendo o som produzido, além disso, não simplesmente por ações diretas, mas por complexas interações em um fluxo de dados constante. Os instrumentos de Oliver transformam as formas criadas pelas mãos do performer em fluxos de dados que, por sua vez, geram sons diferentes. Esses sons não são sempre os mesmos, como seria o caso de um instrumento tradicional, mas são modificados pelas variáveis estabelecidas em interações anteriores. Assim, Oliver não cria simplesmente uma nova forma de interagir com um instrumento, mas uma nova	forma de criar música. De maneira semelhante, o projeto Heartchamber Orchestra, desenvolvido por TERMINALBEACH (Erich Berger e Peter Votava), explora uma forma de criar música com base em um feedback cíclico em que os artistas escrevem e seguem a partitura ao mesmo tempo. Como dizem os artistas, em seu projeto “a música literalmente vem do coração”: uma rede de 12 sensores independentes registra os batimentos cardíacos dos músicos de uma orquestra e envia os dados para um software que gera uma partitura musical em tempo real.-----	- --- de- fi- nem as- notas em um ciclo contínuo- em que música e- intérpretes se influen- ciam mutuamente.----- - --- Os-- mú- sicos----- tocam a----- partitura que é- exibida nos laptops diante deles, enquanto seus batimentos cardíacos	- pesquisa e experimento no âmbito das diversas disciplinas que usam mídia digital”, e os vencedores demonstram o quanto essas disciplinas podem variar. O vencedor do 1º prêmio, Tardigotchi [7], do coletivo de artistas SWAMP (Douglas Easterly, Matt Kenyon e Tiago Rorke), é um projeto de bioarte que estabelece uma comparação crítica entre vida real e artificial. Um equipamento a vapor de inspiração punk, bem desenhado, abriga de um lado um tardígrado, um microrganismo que mede 0,5 milímetro de comprimento, juntamente com um braço	robótico que injeta uma substância que alimenta a criatura e uma lâmpada que fornece calor. De outro lado, uma tela digital mostra o avatar virtual desse tardígrado, com o qual o usuário pode interagir. Referindo-se de maneira bem-humorada ao popular brinquedo Tamagotchi, os artistas criam um elo entre o avatar e a criatura real: quando o usuário aperta o botão para alimentar o avatar, o equipamento insere comida real no ambiente do tardígrado; quando um e-mail é enviado para a criatura digital, uma lâmpada fornece calor ao microrganismo.
---	--	--	--	--	--	--

Assim, interagir com o pet virtual tem consequências em um ser vivo real. Isto chama a atenção para o que podemos considerar vivo e como nos ligamos emocionalmente a criaturas artificiais e ao mesmo tempo subvalorizamos a existência de outros seres vivos. Em uma abordagem diferente, o vencedor do 2º prêmio, Hi! A Real Human Interface [8], do coletivo Multitouch Barcelona (Dani Armengol, Roger Pujol,

Xavier Vilar e Pol Pla), propõe um relacionamento mais humano com a tecnologia. Um vídeo apresenta o conceito desenvolvido por este grupo de design interativo, de uma interface diferente em que uma pessoa real é exibida interpretando o computador. Elementos comuns de interface são substituídos por objetos físicos feitos à mão que lembram a estética de um vídeo de Michel Gondry. O resultado é uma forma

lúdica de-
interação---
em que ope- ---
rações simples-----
como verificar o-----
e-mail ou atualizar o-----
sistema operacional são-----
mostradas como ações realizadas com objetos reais por uma pessoa dentro de uma caixa. A proposta é envolvente e com certeza estabelece um distanciamento do antigo conceito de desktop, mas ainda é incerto

em-
que----
medida----
esse tipo de----
interação pode-----
ser aplicado a um-----
sistema operacional real.--

EXPOSIÇÕES, PERFORMANCES E SIMPÓSIO
As obras que conquistaram uma estatueta Vésper (símbolo do FILE PRIX LUX), juntamente com as significativas menções honrosas, estão expostas na FIESP - Centro Cultural Ruth Cardoso em uma exposição coletiva que inclui FILE Mídia Arte, uma seleção de mais de 70 obras que podem ser acessadas em vários computadores, assim como uma seleção de

videogames e filmes maqui-nema. A exposição é portanto mais rica em conteúdo do que pode parecer à primeira vista, pois o espaço é dividido em diversas seções que escondem várias instalações que exigem (como de hábito) quase total escurtidão. As obras de arte são bem apresentadas, embora às vezes o som de uma instalação invada outras, e não há rótulos nas paredes para informar ao espectador sobre o conceito

da peça ou a maneira de interagir com ela. Essa questão, muito discutida, é importante porque os monitores da exposição não podem explicar as obras para cada visitante, e com frequência isso leva algumas pessoas a não interagir com as peças ou, pior, apertar botões ou interferir cegamente com as projeções, na esperança de modificá-las. Apesar disso, a exposição se revelou um êxito durante a primeira semana

do festival, com um fluxo constante de visitantes que demonstraram um profundo interesse pelas obras.-----

Uma parte da exposição é dedicada à seção FILE MAQUINEMA, curada por Fernanda Albuquerque, que selecionou mais de 40 trabalhos. Entre estes está o vencedor do prêmio na categoria Voto Popular, War of Internet Addiction [9], de Corndog e Oil Tiger Machinima Team,

da China, um filme de 64 minutos criado coletivamente por jogadores do MMORPG War of Warcraft. Mais que simples entretenimento, este filme foi criado como uma forma de protesto contra a tentativa das autoridades chinesas de controlar o acesso e os lucros comerciais derivados do jogo, que é extremamente popular no país. O filme teve 10 milhões de exibições desde janeiro de 2010, e apesar de estar disponível somente em chinês foi a obra favorita dos que participaram do sistema

de votação online do FILE PRIX LUX. Além desse longa-metragem, outros curtas exploram as possibilidades de construir narrativas em ambientes virtuais como Second Life e videogames como Half Life 2, Eve Online ou Shadow of the Colossus.-----

Além da exposição principal, o Centro Cultural FIESP abriga uma série de performances e projeções. Sob o título Hipersônica, o festival apresentou uma série de performances de música

digital, entre as quais os dois vencedores do FILE PRIX LUX na categoria de Sonoridade Eletrônica. FILE DOCUMENTA, curado por Eric Marke, oferece em sua quinta edição uma seleção de filmes documentários “raros e novos”, entre os quais Good Copy Bad Copy [10], de Andreas Johnsen, uma interessante exploração dos conflitos entre artistas de remix e detentores de direitos autorais, ou Welcome to Macintosh [11], de Robert Baca, que registra os primeiros anos da história da Apple Computers.-----

O symposium, organizado--
no Instituto Cervantes em---
São Paulo, reuniu vários---
especialistas e artistas---
que apresentaram-----
suas explorações-----
teóricas e práticas---
de arte-mídia.-----
Entre as contri- ---
buições mais----
interessantes---
estiveram-----
a apre- -----
sentação---
do prof.---
Espen---
Aarseth

sobre a-
esté-----
tica do----
software---
ludo-nar-----
rativo, e o----
colóquio sobre
arte digital sul--
-americana, em--
que Raquel Rennó
(Brasil), Jorge-----
Hernández, Ricardo--
Vega (Chile) e Vicky---
Messi (Argentina) discu-
tiram os atuais avanços--
na cena de arte-mídia no--
Cone Sul.-----

**ARTE INTERATIVA
E A CIDADE**
Juntamente com o FILE PRIX LUX, a característica mais notável desta edição do festival é o FILE PAI (Paulista Avenida Interativa), que leva várias obras de arte interativas para espaços públicos na Avenida Paulista. A arte interativa oferece a possibilidade de levar arte ao espaço público de maneira mais eficiente e dinâmica do que o que geralmente é chamado de “arte pública”. Como diz Ricardo Barreto: “O ambiente público não é algo

vazio, asséptico e morto, como o velho cubo branco; pelo contrário, é um ambiente pulsante de vida, com inúmeros interesses e comportamentos”. A arte interativa se integra a este ambiente e é muito mais capaz de se relacionar com um público que hoje deseja assumir um papel ativo. Os organizadores do FILE distribuíram 12 obras de arte interativas pela Avenida Paulista, em estações de metrô, no interior de shopping centers e até em um ônibus. As obras escolhidas

incluem, entre outras, videogames como Windosill [12], de Patrick Smith, ou os famosos jogos da That Game Company, Flower e Flow [13]; SMSlingshot [14], de VR/Urban, um projeto de intervenção urbana que permite que os usuários escrevam uma mensagem em um estilingue especial que inclui uma tela e um teclado e enviam a mensagem para uma parede, onde ela é exibida como um graffiti virtual; Sniff [15], de Karolina Sobecka, uma projeção interativa em

que um-----
cachorro-----
virtual-----
reage-----
à presença de---
passantes; as---
instalações de---
Rejane Cantoni e---
Leonardo Crescenti
Piso [16] e Infinito ao--
Cubo [17], que atraí- --
ram grande número de--
pessoas, e a peça sono- -
ra Omnibusonia Paulista--
[18], de Vanderlei Lucentini,

que é tocada em um ônibus
que se desloca pela avenida,
interagindo com vários pon-
tos no itinerário e assim ge-
rando um novo conjunto de
sons em cada viagem. Essas
obras revelam as possibilida-
des de integrar a arte intera-
tiva ao espaço público, a um
ponto em que, como indica
Ricardo Barreto, “o novo pa-
radigma da arte pública será
a cidade interativa”. A agi-
tada Avenida Paulista certa-
mente é um bom lugar para a

criação de uma cidade emer-
gente e interativa.-----

NÃO EXISTE PERIFERIA
Nesta 11ª edição, o FILE
atingiu um estado de ma-
tutidade. O FILE PRIX LUX,
FILE PAI e cerca de 25 mil
visitantes até hoje confir-
mam sua alegação de ser o
maior festival desse gêne-
ro na América Latina, e um
evento constante que colo-
ca o Brasil no mapa da arte
digital internacional. Em um

mundo estreitamente inter-
conectado, cada região é
um nódulo; não há mais um
centro e uma periferia, não
há colônias. O FILE exempli-
fica como uma região pode
se tornar um nódulo podero-
so nessa rede ao promover
os últimos avanços em arte
e tecnologia, evitando distin-
ções obsoletas entre norte
sul e tornando-se um pon-
to de desenvolvimento para
as futuras etapas de nossa
cultura digital.-----

PAU WAEELDER

-----[1] FILE Festival. <<http://www.file.org.br/>>-----[2] FILE PRIX LUX. <<http://www.fileprixlux.org/>> -----
-----[3] Ernesto Klar, Relational Lights: <<http://www.youtube.com/v/dWBxOQWuhy4>> -----[4] Kurt Hentschläger, Zee: <<http://www.youtube.com/v/FDco6ImZH7A>> ---[5] Jaime E. Oliver, Silent Percussion Project. <<http://www.youtube.com/v/LTythbZG0p8>> -----[6] TerminalBeach, Heartchamber Orchestra. <http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=7954436&server=vimeo.com&show_title=1&show_byline=1&show_portrait=0&color=00ADEF&fullscreen=1> -----[7] SWAMP, Tardigotchi. <http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=6846528&server=vimeo.com&show_title=1&show_byline=1&show_portrait=0&color=&fullscreen=1> -----[8] Multitouch Barcelona, Hi! A Real Human Interface. <http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=4697849&server=vimeo.com&show_title=1&show_byline=1&show_portrait=0&color=&fullscreen=1> -----[9] Corn dog, War of Internet Addiction. <[oIDS=XMTQ3MDMwNDQ0&embedid=NzcuMjl5LjM0LjE4OQlzMjc1NzYxMQJ3d3cuZmlsZXByaXhscXgub3JnAi92b3RILWRpZ2l0YWwtbGFuZ3VhZ2UuYXNweA==&showAd=0> -----
-----\[10\] Andreas Johnsen, Good Copy Bad Copy. <<http://www.goodcopybadcopy.net/>> -----\[11\] Robert Baca, Welcome to Macintosh. <<http://www.welcometomacintosh.com/>> -----\[12\] Patrick Smith, Windosill. <<http://windosill.com/>> -----\[13\] That Game Company, FLOW. <<http://thatgamecompany.com/games/flow/>> -----\[14\] VR/Urban, SMSlinslot. <<http://www.vrurban.org/smslingshot.html>> -----\[15\] Karolina Sobecka, Sniff. <<http://vimeo.com/13791894>> -----
\[16\] Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Piso. <\[http://www.cantoni-crescenti.com.br/works_installations/5\]\(http://www.cantoni-crescenti.com.br/works_installations/5\)> -----\[17\] Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Infinito ao Cubo. <\[http://www.cantoni-crescenti.com.br/works_installations/4\]\(http://www.cantoni-crescenti.com.br/works_installations/4\)> -----
-----\[18\] Vanderlei Lucentini, Omnibusonia Paulista. <<http://www.filepai.org/work.aspx>>](http://static.youku.com/v1.0.0122/v/swf/qplayer.swf?Vide</p></div><div data-bbox=)

Between July 27th and August 29th, 2010, the eleventh edition of the FILE festival [1] is taking place in Sao Paulo (Brazil), at several locations along the popular Paulista Avenue. After a decade of existence, this veteran festival, which spreads over several cities in Brazil (other venues are Rio de Janeiro and Porto Alegre) as well as other international locations, has introduced for the first time its own award: the FILE PRIX LUX. With a total amount of approximately 120,000 €, distributed in three

categories, the prize is unprecedented in the continent and has received, on this first edition, 1,235 registrations from 44 countries.----- Yet this award is not the only remarkable aspect of this year's festival, which stands out for being particularly accessible to the general public. On the one hand, the exhibitions, performances and workshops as well as the symposium have no entrance fees, and therefore there have been many visitors, most of all young people who line

up every day to experience the interactive installations at the FIESP-Ruth Cardoso Cultural Centre. On the other hand, the festival organizers, Ricardo Barreto and Paula Perissinotto, have developed this year a project that takes digital art to the Paulista Avenue by placing several interactive artworks at different locations in the public space. Finally, even the FILE PRIX LUX has been open to the interaction with the public by introducing a popular vote category and an online voting system which was accessible

between May and June. This openness sets a good example of how media art festivals can engage the general public to approach this somewhat ignored form of art.----- **FILE PRIX LUX** In general terms, the award categories at media art festivals have been subject to change as the creative uses of technology evolved during the last decades. The FILE PRIX LUX [2] has the advantage of being created at a time in which it can be relatively safe to set up a few broad

categories that cover most of the forms of combining art and technology. Only three categories have been established: Interactive Art (which usually refers to objects and installations that respond to inputs from the viewer/s), Digital Language (related to the festival's title and which embraces any artwork that deals with language, narrative, code or text in a generative or interactive manner) and Electronic Sonority (the category assigned to any artwork in which the production or manipulation of sound is

a key element). These three categories prove to be comprehensive, as shown by the diversity of the projects distinguished with a prize or an honorary mention: immersive interactive installations, musical performances, urban interventions, bioart pieces, a collectively created machinima movie and even an iPhone app are among this year's FILE PRIX LUX awardees.----- In the Interactive Art category, the winners are Ernesto Klar for Relational Lights [3] (1st prize) and Kurt Hentschläger

for Zee [4] (2nd-prize). Both present immersive environments in which light and space are key elements, although the interaction is totally different.----- Klar's work invites the viewer to interact with two projected geometric drawings inspired by the work of Lygia Clark. In a hazy dark room, the viewer sees two T-shaped projections of white light on the ground, which form a three-dimensional space which reacts to the visitor's presence. The interaction is playful and

really beautiful in its simplicity, whilst also limited in time: after a few minutes, the projections suddenly stop reacting to the user's-

move- -- place mostly in the mind of an audience exposed to an overdose of audiovisual stimuli in a foggy room. Continuing the experience of his acclaimed performance FEED, this time the artist allows the viewer to walk around the space and have a more meditative sensory experience.----- The Electronic Sonority category has brought together several outstanding works, among which Jaime E. Oliver's Silent Percussion Project [5] and TERMINALBEACH's Heartchamber Orchestra [6] have been distinguished with the 1st and 2nd prize, respectively. In both projects the human body is incorporated in a novel form in the creation of music, the sound being produced, moreover, not simply by direct inputs but by complex interactions in a constant flow of data. Oliver's instruments convert the shapes created by the performer's hands into streams of data that generate, in turn, different sounds. These sounds are not always the same, as could be the case in a traditional instrument, but are changed by the variables established in previous interactions. Thus, Oliver does not simply create a new form of interacting with an instrument but rather a new form of creating music. In a similar way, the Heartchamber Orchestra project developed by TERMINALBEACH (Erich Berger and Peter Votava) explores a form of creating music based on a feedback loop in which the performers are writing and following the score at the same time. As the artists state, in their project "the music literally comes from the heart": a network of 12 independent sensors record the heartbeats of the musicians in an orchestra and sends the data to a software that generates a musical score in real time. The musicians play the score as it is displayed on the laptops in front of them, while their heartbeats set the notes in a continuous cycle in which music and performer constantly influence each other. Digital Language is certainly the broadest category of this FILE PRIX LUX, its award-ees being quite dissimilar in the formats they use and the objectives of their respective projects. The organizers define this category as including "all research and experiments in the ambit of the multiple disciplines that use digital media", and the winners exemplify how diverse these disciplines can be. The 1st prize winner, Tardigotchi [7] by the artists collective SWAMP (Douglas Easterly, Matt Kenyon and Tiago Rorke) is a bioart project that sets a critical comparison between artificial and real life. A nicely designed, steam punk-inspired device hosts, on the one hand, a tardigrade, a microorganism measuring half a millimeter in length, along with a robot arm that injects a substance that feeds the creature and a heating lamp

that provides warmth. On the other hand, a digital display shows the virtual avatar of this tardigrade, with which the user can interact. Humorously referencing the popular Tamagotchi toy, the artists create a link between the avatar and the real creature: when the user presses the button to

feed the avatar, the device inserts real food in the environment of the tardigrade; when an email is sent to the digital creature, a heating lamp gives warmth to the microorganism. Thus, interacting with the virtual pet has consequences in a real living being. This brings our attention into what we can

consider alive and how we emotionally attach to artificial creatures while at the same time we undervalue the existence of other living beings. On a different approach, the 2nd prize winner, Hi! A Real Human Interface [8], by the collective Multitouch Barcelona (Dani Armengol, Roger Pujol,

Xavier Vilar----- and Pol--- Pla),----- proposes a--- more----- human----- relationship----- with technology. A----- video presents the concept developed by this ----

interaction design group of a different GUI in which-- a real person is dis- ---- played as imperson- - ating the computer. Common inter- -- face elements-- are replaced-- by hand- --- made----- physical

objects which remind the aesthetics of a video by Michel Gondry. The result is a playful form of interaction in which simple operations such as checking email or upgrading the operating system are shown as actions carried on with real objects by a person inside a box. The proposal is engaging and certainly

sets a departure from the old desktop concept, yet it remains unsure to what extend this type of interaction can be applied in a real operating system.----- EXHIBITIONS, PERFORMANCES AND SYMPOSIUM The works that obtained a Vesper statuette (symbol of

the FILE PRIX LUX award) along with the also outstanding Honorary Mentions are exhibited at the FIESP-Ruth Cardoso Cultural Centre in a group show that also includes FILE Media Art, a selection of more than 70 works that can be accessed on several computers, as well as a selection of videogames

and machinima films. The exhibition is thus richer in content than it would seem at first sight, as the space is divided in numerous sections that conceal several installations which demand (as usual) almost total obscurity. The artworks are well presented, although at times the sound from one installation invades the others, and there are no wall labels that inform the viewer about the concept of the piece or the way to interact with it. The latter, much-discussed issue is quite important, since the info-trainers cannot explain the artworks to every visitor, and quite often this entails that some people may not interact with the pieces or worse, start smashing

buttons or interfering projections blindly in the hope of modifying them. Despite this fact, the exhibition has proven to be very successful during the first week of the festival, with a steady flow of visitors who showed a profound interest in the artworks.-----

A part of the exhibition is devoted to the FILE MACHINIMA section, curated by Fernanda Albuquerque, who selected over 40 works. Among these is the award winner in the Popular Vote category, War of Internet Addiction [9], by Corndog and the Oil Tiger Machinima Team from China, a 64-minute movie collectively created by players in the MMORPG War of Warcraft.

More than mere entertainment, this film has been created as a form of protest against the Chinese authorities' attempt to control the access and commercial benefits derived from the WoW game, which is extremely popular in the country. The film has had 10 million views since January 2010 and despite being available only in Chinese, it has been the favorite work of those who participated in the online voting system of the FILE PRIX LUX. Besides this feature film, other short films explore the possibilities of building narratives in virtual environments such as Second Life and videogames such as Half Life 2, Eve Online or Shadow of the Colossus.-----

In addition to the main exhibition, the FIESP Cultural Centre hosts a series of performances and screenings. Under the title Hypersonica, the festival presented a series of digital music performances, among which where the two winners of the FILE PRIX LUX in the Electronic Sonority category. FILE DOCUMENTA, curated by Eric Marke, offers in its 5th edition a selection of "rare and new" documentary films, among which Andreas Johnsen's Good Copy Bad Copy [10], an interesting exploration of the conflicts between remix artists and copyright owners, or Robert Baca's Welcome to Macintosh [11], which records the first years of the

explorations in the theory and practice of media art.-----
Among the most interesting contributions were the presentation of---
Prof. Espen Aarseth on the aesthetics of ludo-narrative software, and the colloquy of South American digital art, in which Raquel Rennó (Brazil), Jorge Hernández, Ricardo Vega (Chile) and Vicky Messi (Argentina) discussed the current developments in the media art scene in the South Cone.-----

INTERACTIVE ART AND THE CITY
Alongside the FILE PRIX LUX, the most outstanding feature of the present edition

of the festival is FILE PAI (Paulista Avenida Interactiva), which takes several interactive artworks to the public spaces in the Paulista Avenue. Interactive art offers the possibility of bringing art to the public space in a more efficient and dynamic form than what is usually known as "public art". As Ricardo Barreto states: "the public environment is not something empty, aseptic and dead, as is the old white cube; on the contrary, it is an environment teeming with life, with multiple interests and multiple behaviors". Interactive art integrates itself into this environment and is much more apt to relate to a public that is now willing to take

an active role. The organizers of the FILE festival have distributed twelve interactive artworks along the Paulista Avenue, at subway stations, inside shopping malls, and even in a bus. The selected artworks include, among others, videogames such as Patrick Smith's Windosill [12] or the celebrated games of That Game Company, Flower and Flow [13]; VR/Urban's SMSlingshot [14], an urban intervention project that allows users to write a message in a custom-made slingshot that incorporates a screen and a keyboard and then send the message to a wall, where it is displayed as a virtual graffiti; Karolina Sobecka's Sniff [15], an interactive projection in

which a virtual dog reacts---
to the presence of pass- --
ersby; the installations--
of Rejane Cantoni and
Leonardo Crescenti-
Piso [16] and Infini-
to ao Cubo [17],--
which attract- -
ed a large-----
number of--
people,---
and the-
sound-----

piece Omnibusonia Paulista
[18] by Vanderlei Lucentini,
which is played in a bus as it
moves along the avenue, in-
teracting with several points
in the itinerary and thus gen-
erating a new set of sounds
in every trip. These works
reveal the possibilities of in-
tegrating interactive art in the
public space, to the point
that, as Ricardo Barreto indi-
cates, “the new paradigm of
public art will be the interac-
tive city”. The busy Paulista

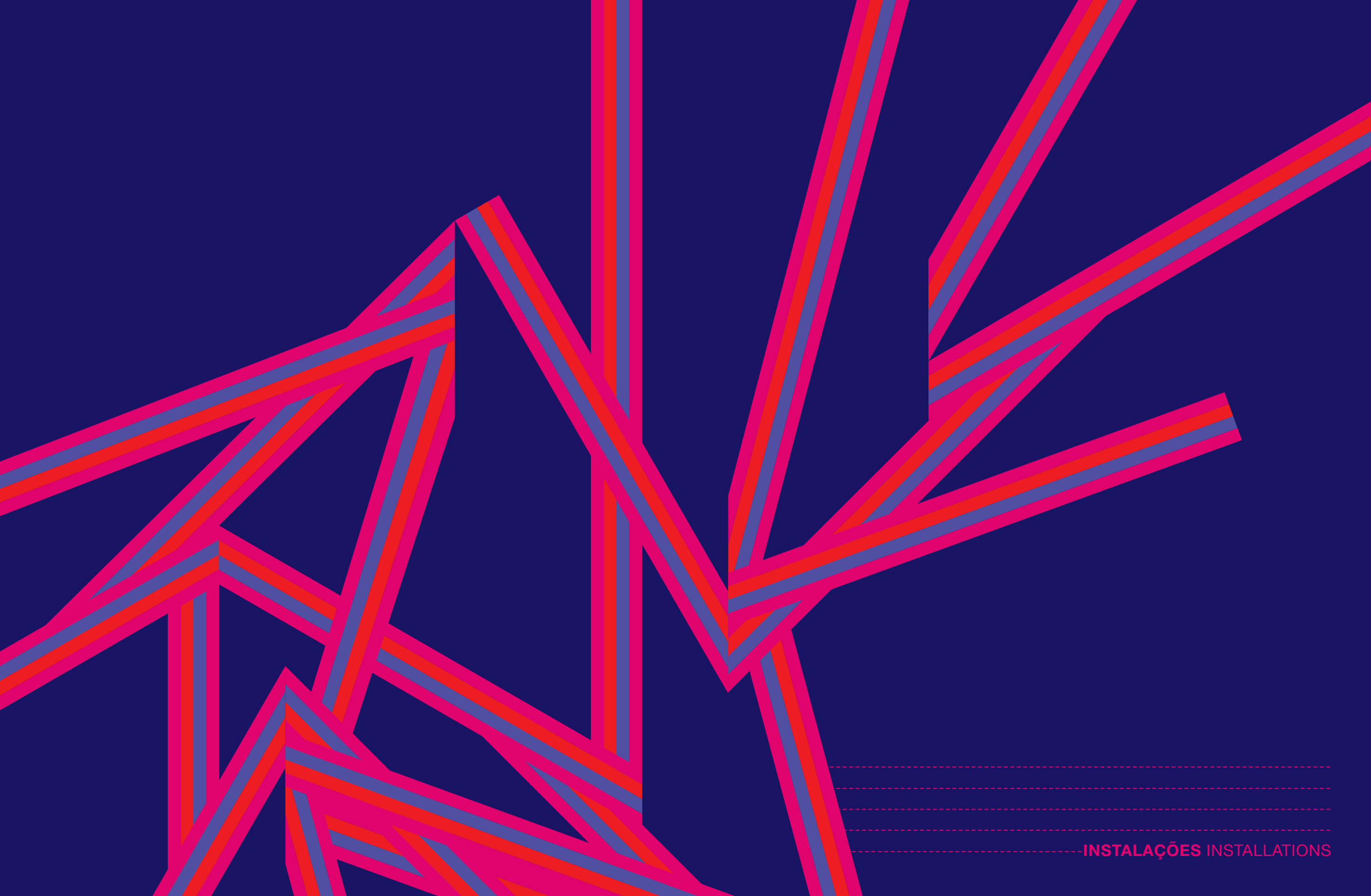
Avenue is certainly a good
location for the creation of
an emerging, interactive city.

THERE IS NO PERIPHERY
In this 11th edition, the FILE
festival has achieved a state
of maturity. The FILE PRIX
LUX, FILE PAI and an esti-
mated 25,000 visitors to date
support its claim of being the
largest festival of its kind in
Latin America, and a steady
event that places Brazil in
the map of the international

digital art scene. In a tightly
interconnected world, each
region is a node: there isn’t a
center and a periphery any-
more, there are no colonies.
FILE exemplifies how a region
can become a powerful node
in this network by promoting
the most recent develop-
ments in art and technology,
avoiding obsolete distinc-
tions between North and
South and becoming a point
of development for the future
stages of our digital culture.

PAU WAEELDER

-----[1] FILE Festival. <<http://www.file.org.br/>>-----[2] FILE PRIX LUX. <<http://www.fileprixlux.org/>> -----[3] Ernesto Klar, Relational Lights: <<http://www.youtube.com/v/dWBxOQWuhy4>> -----[4] Kurt Henschläger, Zee: <<http://www.youtube.com/v/FDco6ImZH7A>> ---[5] Jaime E. Oliver, Silent Percussion Project. <<http://www.youtube.com/v/LTytHbZG0p8>> -----[6] TerminalBeach, Heartchamber Orchestra. <http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=7954436&server=vimeo.com&show_title=1&show_byline=1&show_portrait=0&color=00ADEF&fullscreen=1> -----[7] SWAMP, Tardigotchi. <http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=6846528&server=vimeo.com&show_title=1&show_byline=1&show_portrait=0&color=&fullscreen=1> -----[8] Multitouch Barcelona, Hi! A Real Human Interface. <http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=4697849&server=vimeo.com&show_title=1&show_byline=1&show_portrait=0&color=&fullscreen=1> -----[9] Corn dog, War of Internet Addiction. <<http://static.youku.com/v1.0.0122/v/swf/qplayer.swf?videoidS=XMTQ3MDMwNDQ0&embedid=NzcuMjl5LjM0LjE4OQlzMjc1NzYxMQJ3d3cuZmlsZXByaXhscXgub3JnAi92b3RILWRpZ2l0YWwtbGFuZ3VhZ2UuYXNweA==&showAd=0>> -----[10] Andreas Johnsen, Good Copy Bad Copy. <<http://www.goodcopybadcopy.net/>> -----[11] Robert Baca, Welcome to Macintosh. <<http://www.welcometomacintosh.com/>> -----[12] Patrick Smith, Windosill. <<http://windosill.com/>> -----[13] That Game Company, FLOW. <<http://thatgamecompany.com/games/flow/>> -----[14] VR/Urban, SMSlinslot. <<http://www.vrurban.org/smslingshot.html>> -----[15] Karolina Sobecka, Sniff. <<http://vimeo.com/13791894>> -----[16] Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Piso. <http://www.cantoni-crescenti.com.br/works_installations/5> -----[17] Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Infinito ao Cubo. <http://www.cantoni-crescenti.com.br/works_installations/4> -----[18] Vanderlei Lucentini, Omnibusonia Paulista. <<http://www.filepai.org/work.aspx>>



GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER

DON'T GIVE UP! ABOUT
A HISTORY THAT DOESN'T
WANT TO BE TOLD

BRASIL | BRAZIL



----“Don’t
--Give Up!
----About a
-history that
doesn’t want
----to be told”
---é uma insta-
--lação interati-
---va, em que se
-buscou criar um
---conflito entre o
---interator e o pró-
-prio sistema da in-
--teração. O concei-
---to foi inspirado na
obra “Se um Viajante
--numa Noite de Inver-
---no”, do autor cubano
---Ítalo Calvino, em que o
-leitor é interrompido em
sua leitura em momentos
-----de clímax da história.
----Nessa mesma direção,
---a instalação é uma brinca-
-deira, um jogo entre o autor-



--modelo (narrativa em si) e
----o leitor-modelo (intera-
----tor), uma metáfora de
---uma história que não
-----quer ser contada.

Neste-----
jogo, o-----
sistema foi--
programado--
para condu- --
zir a narrativa---
ao caos e o-----
interator é desa- --
fiado a organizar--
narrativamente as--
imagens e os sons---
disponíveis.-----

Considerando a narrati-
va como algo que se----
desenvolve no tempo e---
no espaço, esta instalação
se constitui como um expe-
rimento narrativo em que se
busca a relativização espa-
ço temporal. Para isso, são
projetadas em uma maquete
imagens de quatro situações
narrativas. Nessa maquete,
construída buscando-se um

espaço relativo aos moldes do
que fez Escher em seu quadro
“Relatividade”, os conteúdos
narrativos estão interrelacio-
nados e permitem diferentes
camadas de interpretação ao
interator.-----

A interação com as histórias
é realizada através de qua-
tro cordas, uma para cada
situação narrativa. A ideia é
que o interator, ao manipu-
lar as cordas, tente tornar in-
teligíveis os elementos narra-
tivos disponíveis, ao mesmo
tempo em que o sistema foi
construído e programado pa-
ra conduzi-los ao caos.-----

[BIO]Grazielle Lautenschlaeger
é bacharel em Imagem e
Som pela UFSCar (2005) e
Contribuiu na criação do La-
boratório Aberto de Intera-

tividade para a dissemina-
ção do conhecimento cientí-
fico e tecnológico (LABI) da
mesma universidade (2006-
2007). É mestranda pelo pro-
grama de pós-graduação em
Arquitetura e Urbanismo pe-
la Universidade de São Paulo
e participa do Núcleo de Estu-
dos de Habitares Interativos -
Nomads.usp (2007-2009). En-
tre março e setembro de 2008,
realizou estágio de pesquisa
no Departamento de Cultura
da Interface da Kunstuniversi-
tät Linz, na Áustria. -----

“Don’t Give Up! About a his-
tory that doesn’t want to be
told” is an interactive instal-
lation, whose author tried to
reach a conflict between the
interactor and the very inter-
action system. The concept

was inspired in the work “If a
Traveler in a Winter Night”, by
Cuban author Italo Calvino, in
which the reader is interrupt-
ed in his reading in the story’s
climaxing moments. In that
same direction, the installa-
tion is a fun play, a game be-
tween the author-model (the
narrative itself) and the read-
er-model (interactor), a met-
aphor of a story that doesn’t
want to be told. In this game,
the system was programmed
to conduct the narrative to
chaos, and the interactor is
challenged to organize the
available images and sounds
into a narrative.-----

Considering the narrative as
something that develops in
time and space, this instal-
lation constitutes a narra-
tive experiment in which one

search-
es a-----
space- --
tempo- --
ral relativ- -
ty. For such,
images of---
four narra- ---
tive situations-
are projected---
on a model. In---
this model, built--
according to the--
spaces Escher has
done in his painting
“Relativity”, the nar- -
rative contents are in-
ter-related and allow--
the interactor different--
interpretation layers.----

Interaction with stories is in-
ter-related and allow--
one for each narrative situ- -
ation. The idea is that the in-

teractor, on manipulating the
ropes, tries to make under-
standable the narrative ele-
ments available, at the same
time that the system was
built and programmed to lead
them to chaos.-----

[BIO]Grazielle Lautenschlaeger
is a Brazilian researcher gradu-
ated in 2005 in Image and
Sound at Federal Universi-
ty of São Carlos (UFSCar).
Since 2007, she is inscribed
in the Architecture and Urban-
ism Master’s Program of the
University of São Paulo and
is a member of Nomads.usp
– Center for Interactive Liv-
ing Studies. From March until
September of 2008, she was
as master exchange student
at the Interface Culture De-
partment in the Kunstuniversi-
tät Linz, Austria.-----

GUTO
NÓBREGA

BREATHING

BRASIL | BRAZIL

---“Breathing”
----trata-se de
---uma criatura
----híbrida com
---base na comu-
-nicação entre um
----organismo na-
--tural (planta) e um
-sistema artificial. Na
--base deste sistema
-----encontra-se uma
--planta Jibóia (Epipre-
-mnum pinnatum) cujos
--sinais eletrofisiológicos
--são monitorados por um
-----dispositivo analógico
-----digital de maneira a
-----controlar uma interface

robótica composta de estru-
tura mecânica, fibra ótica e
leds (light-emitting diodes).
O dispositivo que monitora
a planta é composto por um
medidor de resistência gal-
vânica (Galvanic Skin Res-
ponse), adaptado de forma
a medir variações de resis-
tência elétrica na superfície
de folhas vegetais, associa-
do a um microcontrolador do
tipo “arduino”.-----
| BIO | Guto (Carlos) Nóbrega
é Doutor (2009) pelo Plane-
tary Collegium (CAiiA-STAR),
sediado na School of Art and

Media, University of Plymouth
UK, onde desenvolveu-----
pesquisa sob orientação do
Prof. Roy Ascott durante--
4 anos de bolsa de-----
doutorado pleno-----
pela CAPES. Sua-----
pesquisa de caráter---
transdisciplinar nos--
domínios da arte,---
ciência, tecnologia
e natureza-----
investiga como--
a confluência---
desses-----
campos-----
(em especial-
nas últimas-



décadas) tem informado a
criação de novas experiên-
cias estéticas. Este estudo
traz como resultado uma in-
tervenção prático-teórica no
campo da arte com foco nas
idéias de interatividade, te-
lemática, teorias de campo e
nas recentes pesquisas em
biofotônica.-----

Os trabalhos de---
Guto Nóbrega-
tem sido---

--
-

apresentados-----
internacionalmente-
em conferências
e exposições
tais-----
como:

-



-----Arizona
-----College
---of Fine Arts
----Arizona US,
-----ISEA
-----Singapore,
-----University of
-----Quebec in
---Montreal's Coeur
-----des Sciences,
-University of Applied
-----Arts Vienna, Sala
-----Parpalló - Valência
-Spain, LABoral - Centro
-----de Arte y Creación
----Industrial, Gijon Spain,
-----Facultad de Ciencias
-----Sociais y Comunicación

Universidad del País Vasco -
Bilbao Spain, International In-
stitute Of Biophysics Neuss
Germany, Roland Levinsky
Building, University of Plym-
outh UK, Art Centre Plymouth
UK, Barbican Theatre Plym-
outh UK, Cornerhouse - Man-
chester UK. Seus textos tem
sido publicados largamen-
te em journals e livros. Guto
Nóbrega é artista, pesquisa-
dor, Mestre em Comunica-
ção, Tecnologia e Estética
pela ECO-UFRJ (2003) e Ba-
charel em gravura pela EBA-
-UFRJ (1998) onde é profes-
sor e leciona desde 1995.---

GUTO
NÓBREGA

BREATHING

BRASIL | BRAZIL

“Breathing”-----
is a work-----
of art based-----
on a hybrid-----
creature-----
made of a living-----
organism (a plant)---
and an artificial-----
system. In the core---
of that system a plant-
Jibóia (Epipremnum---
pinnatum) has its-----
electrophysiological-----
signal monitored by an-----
analogical-digital circuit---
in order to control a robotic

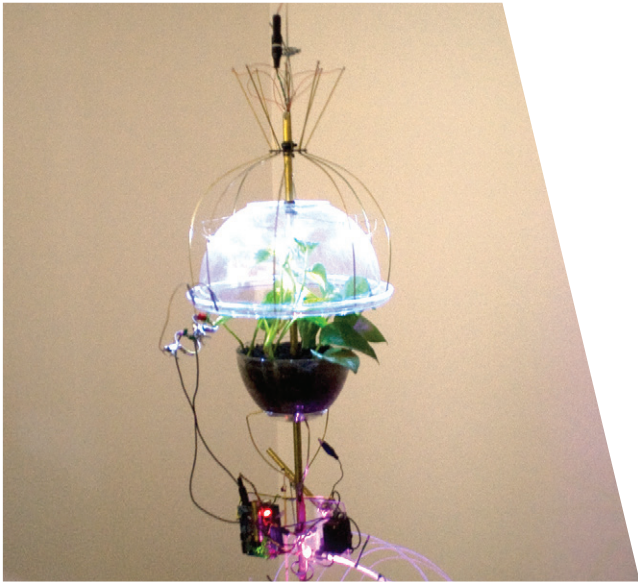
interface. This interface is
made of a servo mechanism,
fibre optics and light-emit-
ting diodes. The circuit that
monitors the plant is made
of a Galvanic Skin Response,
adapted to measure electrical
resistance in vegetal leaves,
coupled to a microcontroller
such as “arduino”. -----

| BIO | Guto (Carlos) Nóbrega
is Doctor of Philosophy (2009)
by The Planetary Collegium
(CAiA-STAR), based on the
School of Art and Media, Uni-

versity of Plymouth – UK,
where he developed 4 years
of research under supervi-
sion of Prof. Roy Ascott. His
doctoral thesis, funded by
CAPES – BRAZIL, is a trans-
disciplinary research in the
fields of art, science, tech-
nology and nature that inves-
tigates how the confluence
of these domains (in special
in the last decades) has in-
formed the creation of new
aesthetics experiences. As a
result of this study it was de-
veloped a theoretical-practi-

cal intervention in the field of
arts with focus on the ideas
of interactivity, telematics,
field theories, and the most
recent theories of biophoto-
ns. During this process it
was developed a series of
artworks that encompass-
es drawings, photos, videos
and robotics systems. -----

His works has been present-
ed widely in exhibitions and
conferences such as: Arizo-
na College of Fine Arts-Ari-
zona – US, ISEA – Singapore,



University of Quebec
in Montreal’s-----
Coeur des Sciences,-
University of-----
Applied Arts Vienna,---
Sala Parpalló-----
Valência – Spain, LAB---
oral - Centro de Arte-----
y Creación Industrial,-----
Gijón – Spain, Facultad---
de Ciencias Sociais y-----
Comunicación Universidad-
del País Vasco - Bilbao – ---
Spain, International Institute-
Of Biophysics – Neuss-----
Germany, Roland Levinsky----

Building, University of Plym-
outh – UK, Art Centre – Plym-
outh – UK, Barbican Theatre –
Plymouth – UK, Cornerhouse
- Manchester – UK. His ar-
ticles have been published
in journals and books. Guto
Nóbrega is artist, research-
er, has MA in Communication,
Technology and Aesthetics by
ECO-UFRJ - Brazil (2003) and
is Bachelor in Engraving by the
Escola de Belas Artes - UFRJ
- Brazil (1998). Since 1995 he
holds a position as Adjunct Pro-
fessor at the same University.

JARBAS
JÁCOME

VITALINO
BRASIL | BRAZIL

“Vitalino” é uma instalação na qual o visitante é convidado a fazer uma escultura digital usando os movimentos dos dedos capturados por duas webcams posicionadas perpendicularmente sobre uma estrutura com iluminação controlada. A escultura é sintetizada por processamento de imagem através de uma função de intersecção das extrusões das silhuetas dos dedos capturados por cada câmera e desenhada utilizando-se o conceito de voxel, isto é, pixel em três dimensões. O nome dessa instalação é uma re-

ferência ao artesão pernambucano que dizia que, em sua terra, era mais importante que se aprendesse a usar as mãos do que a cabeça. Use as mãos, não use a cabeça, para modelar no barro de voxels, onde o tato físico não existe.-----
| BIO | Músico e mestre em Ciência da Computação pelo Cin-UFPE, pesquisando sistemas de tempo real para processamento audiovisual. Recebeu o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia 2009 e o Prêmio Rumos Itaú Cultural Arte-Cibernética 2007. Par-

ticipou dos seguintes eventos: FILE-RIO 2009, FILE-SP 2008, Arte.Mov 2009, On_Off 2009, Zona Mundi 2009 e Emoção Art.ficial 4.0. Sua graduação e mestrado resultaram no software livre ViMus. Foi guitarrista da banda Negroove e do coletivo re:combo.-----
“Vitalino” is an installation where the visitor is invited to make digital sculptures using finger movements captured by two webcams positioned perpendicularly on a structure with controlled lighting. The sculpture is synthesized

---by image
--processing,
----through an
----intersection
-----function of
---fingers silhou-
--ettes extrusions
-captured by each
-----camera.
It is drawn using the
----voxel concept, ie,
pixels in three dimensions. The name of this
----installation is a reference to the craftsman
---from Pernambuco who
-said that in his land it was
--more important to learn to
-----use hands then head.

-----computer
-----science from
-----CIn-UFPE, re-
--searching on systems
-----for real-time audiovisual processing. In 2009,
--received the Sergio Motta
Use ---Art and Technology Award.
your-----In 2007, received the Itaú
hands,-----Cultural Arte-Cibernética
do not-----Award because of master's
use your-----degree about free software
head, to model-----ViMus. Exhibited at FILE-RIO
in voxels clay,-----2009, FILE-SP 2008, Arte.
where physical touch
does not exist.-----2009, On_Off 2009 and
-----Emoção Art.ficial 4.0. Have
| BIO | Musician holder of-----
a master's degree in-----Negroove and re:combo.



JERAMAN &
FILIPE CALEGARIO

MARVIM GAINSBUG

BRASIL | BRAZIL



“Marvim Gainsbug” é-----
músico, cantor e composi- -
tor criado em 2009. Suas--
principais influências-----
são Serge Gainsbourg,----
Bob Dylan, o Repentista--
Nordestino, Leonard Co-
hen, Joni Mitchell, Alan-
Turing, Deep Blue, HAL,
Wintermute e Marvin---
o Andróide Paranóico. ---

“Marvim Gainsbug”--
é um software que--
atua baseado no ----
Twitter, programado
com o objetivo de
compor e execu- --
tar canções, com
letra e música,---
em tempo-real.--
Os tweets-----

se transformam em versos
que serão interpretados pela
marcante voz de Marvim. A
melodia, a harmonia e o rit-
mo são diretamente influen-
ciados pelas palavras que
compõem os “versos”. Para
tanto, basta que o visitante
diga em um microfone qual a
temática da sua canção. ---

| BIO | Filipe Calegario é pes-
quisador, músico e artista
multimídia graduando em Ci-
ência da Computação pe-
la UFPE. Membro de um dos
5 grupos selecionados pelo
Nokia Push N900, apresen-
tou trabalhos em eventos co-
mo o Nokia Push Showcase
e a Digital Sensations, am-
bos em Londres, em 2010.---

Bacharel em Ciência da Com-
putação pela UFPE, Jeraman
é pesquisador, Creative De-
veloper e artista multimídia.
Em 2009, foi premiado com o
Rumos Itaú Cultural Arte Ci-
bernética. -----

“Marvim Gainsbug” is a mu-
sician, singer and compos-
er created in 2009. His main
influences are Serge Gains-
bourg, Bob Dylan, the Brazil-
ian Northeastern Musician,
Leonard Cohen, Joni Mitch-
ell, Alan Turing, Deep Blue,
HAL, Wintermute and Mar-
vin, the paranoid android.---

“Marvim Gainsbug” is a
software that acts based
on Twitter, implemented to

compose and to play songs,
with music and lyrics, in real
time. The tweets are trans-
formed in verses which are in-
terpreted by Marvim with his
singular voice. The melody,
the harmony and the rhythm
are directly linked with the
words of the verses. To start
the song composition, the
observer has only to choose
the song subject from a list
and say it in the microphone.

| BIO | Filipe Calegario is a re-
searcher, musician and multi-
media artist, student of Com-
puter Science from UFPE.
Member of one the 5 groups
selected by Nokia Push N900,
he has presented at events
such as the Nokia Push Show-

-----case
-----and
--Victoria
---& Albert
-----Digi-
-----tal
--Sensations
----Exhibition,
-----both in
-----London
-----in 2010.

-----Graduate in
-Computer Science
-----from UFPE,
----Jeraman is a re-
-searcher, creative de-
--veloper and multime-
--dia artist. In 2009, he
--was awarded with the
-----Itaú Rumos
-----Arte Cibernética.

JÖRG
PIRINGER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ FOR IPHONE

ÁUSTRIA | AUSTRIA

Crie e controle pequenas cria-
turas sonoras na forma de le-
tras que reagem à gravidade
ou entre si e geram ritmos e
paisagens sonoras. Mergulhe
em um micromundo de sons,
movimento e tato. Mas cuida-
do! Usar este aplicativo pode
mudar sua experiência diária
de ler e falar.-----

“abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
for iPhone” é um brinque-
do sonoro, um instrumento de

-----per
-----forman-
-----ce e uma
--obra de arte.
-----Você pode
-----jogar com as
---letras-criaturas,
-observar e escutar
como elas interagem
-----entre si ou usá-las
para produzir paisagens
-----sonoras como você
-faria com um instrumento
-----musical eletrônico.

O trabalho mistura arte, bio-
logia, diversão e física para
criar uma ecologia sonora
única, dinâmica e interativa.
Este aplicativo é o resulta-
do da pesquisa em desen-
volvimento de Jörg Piringer
de sons vocais e sua relação
com a tipografia dinâmica na
forma de performance, vídeo
e software-arte. -----

| BIO | Jörg Piringer é um mú-
sico, poeta e artista de mídia

que vive em Viena, Áustria.
Ele é membro da Vegetable
Orchestra e do Institute for
Transacoustic Research. Tra-
balha como artista freelancer
e pesquisador nos campos
de música eletrônica, rádio-
-arte, som e visual. -----

Create and control tiny sound-
creatures in the shape of let-
ters that react to gravity or each
other and generate rhythms
and soundscapes. Dive into a

-- “abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
--- vwxyz for iPhone” is a sound
----- toy, a performance tool and
--micro an art work in its own right.
----world You can play with the letter-
-of sounds, creatures, watch and listen
-----move- how they interact with each
-----ment other or use them to pro-
-----and duce soundscapes like you
-----touch. But be- would with an electronic mu-
-ware! Using this app sical instrument.-----
-----might change your -----
-daily reading and talking -----
-----experience. The work blends art, biology,
fun and physics to create a

unique, dynamic and interac-
tive sound ecology. This app
is the result of Jörg Piringer’s
ongoing research of vocal
sounds and their relation to
dynamic typography in the
form of performance, video
and software art.-----

| BIO | Jörg Piringer is a mu-
sician, poet and media artist
living in Vienna, Austria. He
is a member of the Vegetable
Orchestra and the Institute

for Transacoustic-----
Research. He works as---
a freelance artist and---
researcher in the-----
fields of electronic-
music, radio art,--
sound and-----
visual.-----



JORGE CROWE

2X (POWER OF TWO)

ARGENTINA | ARGENTINA

“2x (Power of two)” é uma instalação audiovisual reativa, uma máquina DJ/VJ feita com material descartado (scanner, caixas de som de PC e painel LCD de um velho laptop). “2x” explora de maneira simples as relações entre números, imagem e som. Seu núcleo contém um circuito integrado de baixo custo projetado para operações matemáticas, o qual é desviado de sua finalidade original para gerar ritmo com uma resposta visual sincronizada. Enquanto uma caixa de som emite uma batida em um dado momento, qualquer uma

das outras caixas de som aumenta esse número para a potência seguinte (21, 22, 23, 24, 25 etc.) enriquecendo a sequência rítmica. Simultaneamente, uma imagem projetada mostra padrões geométricos que mudam conforme o som. O nome da instalação, “Power of two”, refere-se não só à representação audiovisual das operações aritméticas, como também à interface física: o “instrumento” é tocado com as duas mãos sobre a superfície de controle. A quantidade de pele (ou de dedos) em contato com a interface determina

a velocidade da sequência rítmica. Esse esquema marcado pela simplicidade permite que os espectadores/participantes dominem a técnica da geração audiovisual em poucos segundos.-----

“2x” tenta refletir sobre nossa situação na América-----do Sul como usuários/-----consumidores de-----tecnologia. Em- ----bora imersos-----em uma-----

estranha realidade mista-na qual temos acesso-imediato a informações dos grandes centros--de design-

-

e produção tecnológicos (primeiro mundo), não temos o tempo e os recursos necessários para desenvolver, pesquisar ou adquirir ---esses produtos. “2x” ----busca compartilhar uma visão alternativa para a palavra “obsoleto”, termo pejorativo empregado com rapidez crescente para os dispositivos eletrônicos, seguido de uma enorme pressão --das corporações para -----que

façamos o upgrade de nossos softwares e hardwares. “2x” também é uma reação punk (Do It Yourself) a parafernalias profissionais do universo da música eletrônica (Macbooks, telas de toque, projetores LCD, 5.1 etc.) -----
| BIO | Jorge Crowe nasceu em Mendoza, Argentina, em 1976. É formado em artes visuais, especializado em pintura, com pós-graduação em eletrônica aplicada às artes. Seus principais interesses são pirataria de hardware, distorção de circuitos, técnicas de DIY e eletrôni-

ca geral de fonte aberta aplicada ao teatro, arte-mídia e educação. Ele dirige um espaço chamado Laboratorio de Juguetes (Laboratório de Brinquedos), onde crianças e adultos aprendem eletrônica básica, hard&soft de fonte aberta e como reutilizar tecnologia obsoleta no projeto, desenvolvimento e construção de brinquedos e objetos eletrônicos que incluem movimento, som e luz. Ele também é professor de eletrônica e recursos de baixa tecnologia no mestrado em Artes Eletrônicas (UNTREF – Buenos Aires). Expôs seus brin-

quedos e objetos em diversas galerias, festivais e eventos na Argentina, Uruguai e Brasil (FILE ‘09 SP, FILE PRIX LUX, Dorkbot MVD, entre outros). Apresenta-se ao vivo com brinquedos sob o pseudônimo h.cosas.-----

“2x (Power of two)” is an audiovisual reactive installation, a DJ/VJ machine built with scrap (scanner, PC speakers, LCD panel from an old laptop). “2x” explores, in a simple way, the relations between numbers, image and sound. It uses, in its core, a low cost integrated circuit designed for

JORGE
CROWE

2X (POWER OF TWO)

ARGENTINA | ARGENTINA

mathematical operations, diverted from its original purpose to generate rhythm with a synchronized visual response. While a speaker delivers a beat at a certain time, each of the other speakers will raise this number to the next power (21, 22, 23, 24, 25, etc.) enriching the rhythmic sequence. Simultaneously, a projected image will show geometric patterns that change according to the sound. The name of the installation "Power of two" not only refers to the audiovisual representation of the arithmetic operations but also to the physical interface: the "instrument" is executed laying not

one but two hands over the control surface. The amount of skin (or the amount of fingers) in contact with the interface will determine the speed of the rhythmic sequence. This simplicity allows viewers/players to control the technic of audiovisual generation in a few seconds.-----

“2x” tries to reflect on our southamerican situation as users/consumers of technology immersed in a strange mixed reality in which we access immediately to information from the great centers of tech design and production (first world) and, at the same

time, we lack the amount of
time and resources needed to
develop, research or acquire
these products. “2x” wants
to share an alternative view
to the word “obsolete”, term
that devices acquire faster
and faster, following the-----
enormous pressure of-----
corporations to up- -----
grade our software-----
and hardware .-----
“2x” is also-----
a punk response---
(Do It Yourself)--
to profes- ---
sional-----
gad- --

-

gets from electronic music-----
culture (Macbooks,-----
touchscreens,-----
LCD projec-----
tors, 5.1,-----
etc.)-----

--



-----| BIO | Jorge Crowe was
---born in Mendoza, Argentina, in 1976. He is a visual
-arts graduate, specialized
---in painting, with a post-
-graduate course in elec-
--trons applied to arts.
-His main interests focus
-----on hardware hack-
----ing, circuit bending,
---DIY techniques and
-general open-source
---electronics applied
----to theatre, media
-arts and education.
----He runs a space
-called Laboratorio
-de Juguetes (Toy
-Lab), where kids
-----and adults

learn basic electronics, open source hard&soft, and how to reuse obsolete technology in the design, development and building of electronic toys and objects that include movement, sound and light. He is also teacher of electronics & low-tech resources at the Master's degree in Electronic Arts (UNTREF – Buenos Aires). He has exhibited his toys and objects in different galleries, festivals and events in Argentina, Uruguay and Brazil (FILE '09 SP, FILE PRIX LUX, Dorkbot MVD, among others). He performs live with his toys under the alias h.cosas.-----

JULIANA
CERQUEIRA
CORPO DIGITALIZADO
BRASIL | BRAZIL

“Corpo Digitalizado” é uma--
pesquisa em que a artista---
trabalha aspectos da arte---
que dizem respeito à-----
participação do público---
e, consequentemente,----
às questões sociais e----
relativas à compreen- --
são contemporânea----
do corpo humano.-----
Ela propõe que as----
pessoas da nossa----
sociedade, deste----
nosso mundo veloz, --
parem por segun- -
dos e doem uma-
pequena parte----
do seu tempo --
idéia principal---
do trabalho -- --
e seu-----

corpo, através da digitaliza-
ção, deixando uma parte de
si, um dado, e que estes, li-
gados uns aos outros, trans-
formem-se em um só corpo
digitalizado.-----

| BIO | Nascida em Belo Ho-
rizonte, MG, hoje reside na
cidade do Rio de Janeiro.
Formada em pintura pela
Universidade Federal do Rio
de Janeiro, fez workshop
de arte-tecnologia com Bia
Medeiros na Escola de Ar-
tes Visuais Parque Lage e
com Eduardo Kac na Feira
de Tecnologia de Petrópolis.
Frequentou também na EAV
as aulas do professor Luis
Ernesto e na Universidade

Federal Fluminense cursou
fotografia pela Kodak. Tra-
balhou como assistente do
artista plástico Daniel Seni-
se, em seu ateliê, no ano de
2008. Nesse mesmo ano, foi
assistente na montagem e
desmontagem da instalação
“O Sonho da Planta do Es-
critório” dos artistas Gerda
Steiner e Jörg Lenzlinger, na
exposição “Os Trópicos” -
CCBB -Rio. Ajudou na mon-
tagem da exposição “Repe-
tir repetir” de José Paulo,
no MAC -Niterói. Trabalha e
pesquisa hoje performance
e arte-tecnologia, realizando
algumas exposições, per-
formances, vídeos, ações e
projetos nessa linha.-----

“Digitalized
---Body” is
--a research
--in which the
---artist works
----aspects of
--art which refer
----to the public’s
-participation and,
---consequently, to
-----the social ques-
-----tions related to
-----the contemporary
---understanding of the
--human body. She pro-
-poses that people of our
-----society, of our fast
--world, stop for a few sec-
--onds and donate a part of
--their time – the work’s main
-----idea – and their



bodies, through digitalization,
leaving a part of themselves,
a data, and that these, linked
to each other, transform into
one only digitalized body. ----

| BIO | Born in Belo Horizon-
te, MG, now lives in Rio de Ja-
neiro. Graduated in painting
from Federal University of Rio
de Janeiro, made a workshop
of art-technology with Bia Me-
deiros at Visual Arts School
(EAV) in Parque Lage, with Ed-
uardo Kac at Technology Fair
in Petropolis. She also attend-
ed at EAV classes with pro-
fessor Luis Ernesto and at
Universidade Federal Flumi-
nense she made photogra-
phy by Kodak. She worked as

-----assistant to painter Daniel
-----Senise, in his studio in
---2008. In that year she was
----assistant to the installa-
---tion “O Sonho da Planta
---do Escritório” by artists
-----Gerda Steiner and
----Jörg Lenzlinger, in the
-----exhibition “Os Trópi-
--cos” - CCBB - Rio. She
-helped in the exhibition
----“Repetir repetir” by
---José Paulo, at MAC
----Niterói. She works
-and researches per-
---formance and art-
technology, making
--some exhibitions,
----performances,
---videos, actions
----and projects.

LEO
NUÑEZ

GAME OF LIFE

ARGENTINA | ARGENTINA

Esta obra faz parte de uma série de projetos que se pautam na possibilidade de intervir em sistemas complexos a partir da integração do espectador como elemento perturbador do comportamento desses sistemas. “Game of life: Sistema intervenido” incorpora o espectador, que pode intervir nesse algoritmo de vida artificial, modificando o estado da obra e o comportamento do sistema. Durante muito tempo as ciências se preocuparam com a explicação e a reprodução da vida. Exemplo disso é a vida artificial. Na atualidade a ciência deixou de apenas buscar atingir esses objetivos e passou a propor a intervenção da natureza. Este

--trabalho se pauta nessas questões, não se restringindo à criação de padrões de vida artificial e sim propondo a intervenção do próprio sistema, atingindo, assim, estados emergentes dentro do sistema por meio da intervenção de agentes externos a ele. | BIO | Nascido em 1975 em Buenos Aires, Argentina. Estudou sistemas de engenharia e projeto de imagem e som. Atualmente termina uma graduação em artes eletrônicas na UNTREF (Universidade Nacional Tres de Febrero, Buenos Aires). Trabalha como professor no

IUNA (Instituto Universitario Nacional del Arte), em temas como workshops de programação e arte eletrônica, e em workshops na UNTREF. GANHOU o terceiro prêmio do MAMBA (Museu de Arte Moderna de Buenos Aires) e Limbo na categoria Projeto Experimental Multidisciplinar (2006), com a obra “Dispersiones”, e o segundo prêmio com a obra “Espacio Cambiario” (2009). Recebeu o terceiro prêmio no VIDA 10.0 (2007) dado pelo Espacio Fundación Telefónica, com sua obra “Propagations”, na categoria Projetos, e também ganhou um prêmio na categoria Incentivo a Produções Ibero-americanas com a obra “Infectos” (2009). Participou de cerca de 11 exposições nacionais e quatro internacionais, incluindo América Latina, América do Norte e Europa.

This work is part of a series of projects guided by the possibility to intervene in complex systems from the integration of the spectator as a disturbing element of those systems’ behaviour. “Game of life: Intervened System” incorporates the spectator, who can intervene in this artificial life algorithm, modifying the work state and the system behaviour. For a long time the sciences have been concerned with explaining and reproducing life. An instance of this is artificial life. Today, science has ceased to solely trying to reach these objectives and started to propose the intervention in nature. This work is guided by such issues,



not restricted to the creation of artificial life patterns, but also proposing the intervention in the system itself, thus reaching emerging states within the system through the intervention of agents that are external to it. He is currently finishing a degree in electronic arts at UNTREF (Tres de Febrero National University, Buenos Aires). He works as a professor at IUNA (National University Institute or Artística), in subjects as programming and electronic art workshops, and at UNTREF giving workshops in the latest years. He won the third prize at “MAMBA” (Buenos Aires Modern Art Museum) and “Limbo” in the category Experimental multidisciplinary project” (2006), with his work “Dispersiones”, and the second prize with his work “Espacio Cambiario” (2009). He was awarded with the third prize at VIDA 10.0 (2007) given by Espacio Fundación Telefónica with his work “Propagations”, in the category “projects”, and also won a prize in the category “Incentive to Iberoamerican productions” with the work “Infectos” (2009). He has participated in around eleven national exhibitions and four international exhibitions, including Latin America, North America and Europe

LUIS FELIPE
CARLI

COMPLEXIDADE
ORGANIZADA
BRASIL | BRAZIL

“Complexidade Organizada” é um trabalho que possui uma mesa sensível a multitoques e um software de interação de múltiplas unidades. Em uma escala de milhares de unidades, o resultado que emerge são composições gráficas coesas, é como assistir ao desenvolvimento de um organismo vivo, ou às transformações de uma cidade no decorrer do tempo através de uma perspectiva aérea. Dessa perspectiva superior, o

observador tem a possibilidade de interagir indiretamente, através da interface extremamente natural e intuitiva do toque, desmanchando formações, forçando misturas. Os movimentos aqui não geram certezas e atitudes, eles modificam momentaneamente o espaço em que as unidades estão inseridas, transformando a imagem gerada, que é fruto do ambiente e das relações das unidades, e não de um objetivo concreto.-----

-----| BIO | Luis Felipe Carli é formado pela Faculdade de ---Arquitetura e Urbanismo --da Universidade de São Paulo, onde desenvolveu -a pesquisa sobre Com- --plexidade Organizada -e Emergência na Pro- ---dução de Imagens ---Gráficas. Ele também é sócio-diretor -do Estúdio Origami desde outubro --de 2007, tendo ---desenvolvido

trabalhos para Oi telefonia, MTV Brasil, WallMart, Embraer, entre outros. Faz parte do Grupo de Pesquisa Design, Ambiente e Interfaces, sediado na FAU-USP.-----
“Complexidade Organizada” is a work that has a multi-touch-sensible table and a multiple unit interaction software. In a scale of thousands of units, the result that emerges are coherent graphic compositions, like watching the

development of a live organism or the transformations of a city along time, from an aerial perspective. From that elevated point of view, the observer has the chance to interact indirectly, through the extremely natural and intuitive touch-table interface, undoing formations, forcing mixes. Movements here don’t generate certainties and attitudes, they rather modify momentarily the space where units are inserted, transforming the

generated image,----- which is fruit of the environment and the units’ relationships, and not of a concrete goal.-----
-----| BIO | Luis Felipe Carli graduated from the School of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo, where he developed a research on

--Organized complexity and --emergency in the production of graphic images. He --is a directing partner of ---Estúdio Origami since -October 2007, and developed works for Oi -telecom, MTV Brasil, --WallMart, Embraer, --and others. He is --part of the Grupo -de Pesquisa Design, Ambiente -e Interfaces, at -----FAU-USP.



LUO, HE-LIN
& CHEN, I-CHUN

LIGHT CALLIGRAPHY
TAIWAN (R.O.C.) | TAIWAN (R.O.C.)

Usar o circuito integrado de um único chip para controlar o braço da máquina é como o movimento da calligrafia chinesa em relação ao zen. O braço da máquina desenha a luz com o movimento caligráfico na parede com o pigmento de absorção (química: ZnS). O espectador pode perseguir e tocar o ponto de luz. Ao tocar o ponto de luz, é possível deter sua própria sombra na parede, o que dá às pessoas a ilusão de apanhar a luz.

No processo de perseguir e tocar o ponto de luz, o espectador e o braço da máquina se movem juntos com o sopro da caligrafia chinesa para atingir a fusão entre homem e máquina.

| BIO | LUO, HE-LIN Formação: Escola Graduada de Artes e Tecnologia, Universidade Nacional de Artes de Taipei, Taiwan (RPC). Exposições: 2009 Viewpoints • 2009 FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, Galeria de Arte do SESI, São Paulo, Brasil; 2008 Digital Art Festival Taipei, MOCA Taipei, Taiwan (RPC); 2008 / 13th International Biennial Print Exhibition, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Taiwan (RPC). Prêmios: 2009 S-An Aesthetics Award, Taiwan (RPC); 2009 / 435 International Artist Village, selecionado, Taiwan (RPC); 2008 Taipei International Modern Ink Painting Biennale, vídeo selecionado, Taiwan (RPC).

CHEN, I-CHUN Formação: Escola Graduada de Artes e Tecnologia, Universidade Nacional de Artes de Taipei, Taiwan (RPC). Exposições: 2009 Viewpoints • 2009 Asian Art Biennial, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung, Taiwan (RPC); 2009 Resident Artists Group Show, 435 International Artist Village of Banciao, Taipei, Taiwan (RPC); 2009 “Mind as Passion”, Taipei Fine Arts Museum, Taipei, Taiwan (RPC). Prêmios: 2009 S-An Aesthetics Award, Taiwan (RPC); 2009 / 435 International Artist Village, selecionado, Taiwan (RPC); 2008 Taipei International Modern Ink Painting Biennale, vídeo selecionado, Taiwan (RPC).

The use of a single-chip IC to control the machine's arm is like Chinese calligraphy's motion related to Zen. The machine's arm draws the light with the motion of Chinese calligraphy on the wall with the absorb pigment (Chemistry: ZnS). The viewer can pursue and touch the light point. When he touches the light point, he can fix his shadow on the wall, what gives the illusion of catching the light. In the process of pursuing and

touching the light point, the viewer and the machine's arm move together with the breath of Chinese calligraphy to reach the combination of human and machine.

| BIO | LUO, HE-LIN Educação: Graduate School of Arts and Technology, Taipei National



Brazil; 2008 Digital Art Festival Taipei 2008, MOCA Taipei, Taiwan (ROC); 2008 / 13th International Biennial Print Exhibition, ROC, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung, Taiwan (ROC); 2009 Resident Artists Group Show, Taiwan (ROC). Awards: 2008 Digital Art Awards Taipei, interactive artwork selected, Taiwan (ROC); 2008 / 13th International Biennial Print Exhibition, ROC, selected, Taiwan (ROC). CHEN, I-CHUN Educação: Graduate School of Arts and Technology, Taipei National University of the Arts, Taiwan (ROC). Exhibitions: 2009 Viewpoints • Viewing Points; 2009 Asian Art Biennial, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung, Taiwan (ROC); 2009 Resident Artists Group Show, Taiwan (ROC). Awards: 2009 S-An Aesthetics Award, Taiwan (ROC); 2009 / 435 International Artist Village, selected, Taiwan (ROC); 2008 Taipei International Modern Ink Painting Biennale, vídeo selecionado, Taiwan (ROC).

MUK

DISC.O

ÁUSTRIA | AUSTRIA

“disc.o” faz referência aos primeiros instrumentos sonoros ópticos como o Superpiano de Emerick Spielmann (Áustria, 1927), que usou basicamente a mesma técnica de criação sonora através de um processo fotoelétrico. Mas “disc.o” não usa apenas um método repetitivo na geração de som, já que todo o instrumento se baseia no princípio repetitivo do sequenciador escalonado desenvolvido posteriormente. A forma circular do instrumento cria uma representação visual do loop, que é a base da música repetitiva contemporânea.

A ação recíproca entre a luz em movimento e a resposta acústica correspondente cria uma experiência espacial desse loop. “disc.o” consiste em duas placas redondas cercadas por 8 alto-falantes pendurados no teto. Cada alto-falante é ligado a um dos 8 toca-discos correspondentes instalados na placa principal. Cada toca-discos tem um spot de LED associado, preso na segunda placa acima, que fornece luz para o disco apropriado. Esses spots de LED são controlados por uma chave simples

de oito escalonamentos com velocidade regulável. Um fotodiodo substitui o laser usual no toca-discos e transfere a luz através da amplificação direta no som. Um interruptor gráfico simples no disco gera a estrutura sonora. Ao mudar a velocidade ou a posição da faixa no toca-discos, a frequência de interrupção da luz cria um som. | BIO | Andreas .muk. Haider é um artista eletrônico e operador de câmera nascido na Áustria em 1976. Mora, estuda e trabalha no Vienna Studies “digital art” da Universidade de Artes

Aplicadas de Viena, sob a supervisão de Virgil Widrich (que sucedeu Peter Weibel, Thomas Fürstner e Ruth Schnell), membro fundador da tagR. tv - association for media art. Com formação sólida em fotografia e videografia, passou a atuar com projeções e apresentações ao vivo. Durante seus estudos na universidade, também começou a trabalhar com instalações interativas.

“disc.o” refers to the early optical sound instruments like Emerick Spielmann’s Superpiano (Austria, 1927) which basically used the same technique of sound creation through a photoelectric process. But “disc.o” doesn’t only use a repetitive method in sound generation, since the whole instrument is based

on the repetitive principle of the step sequencer developed later. The circular arrangement of the instrument creates a visual representation of the Loop, which is the base of contemporary repetitive music. The interplay of traveling light with the corresponding acoustical response creates a spatial experience of this Loop. “disc.o” consists of two round plates surrounded by 8 speakers hanging from the ceiling. Each speaker is connected to one of the 8 corresponding disc player installed on the

main plate. Each player has an associated LED-Spot, fixed on the second plate above, which provides light to the appropriate disc. These LED-Spots are controlled by a simple 8 step switch with changeable speed. A photodiode replaces the usual laser in the disc player and transfers the light through straight amplification into sound. Simple graphical cut-out in the disc generate the sound structure. By changing the speed or the track position of the disc player, the frequency of light disruption creates a sound.

| BIO | Andreas .muk. Haider is a media artist and cameraman born in Austria, 1976. He is studying, living and working in Vienna Studies „digital art“ at the University of Applied Arts, Vienna Class of Virgil Widrich (former class of Peter Weibel/ Thomas Fürstner/Ruth Schnell), founding member of tagR.tv - association for media art. Starting from a strong visual background through photo- and videography, he moved on working with projections and live performances. While studying at the university he started to work on interactive installations as well.



RAQUEL
KOGAN

RELER
BRASIL | BRAZIL

A instalação interativa “Reler” consiste em uma prateleira de madeira com 50 livros, semelhante a uma biblioteca. Todos os livros aparentemente são iguais uns aos outros, mesma cor e mesmo tamanho, identificados unicamente por um número dourado estampado na sua lombada. Mas, não são livros comuns, são livros para serem ouvidos e não lidos.-----

Pequenos trechos prediletos, escolha pessoal de 50 pessoas convidadas a participar da execução da instalação, cada livro tem seu dono e sua voz. Ao abrir um livro, o interator tem seu rosto iluminado por um led, ao mesmo tempo que um sistema embutido de gravação de áudio com circuito integrado, especialmente desenhado para a obra, dispara o som pré-gravado da voz da-

quele que selecionou esse trecho do seu livro predileto, com no máximo quatro minutos.----- Simultaneamente, no espaço expositivo, todos os textos sendo “lidos”, isto é tirados da prateleira e abertos, vão se somando uns ao outro por uma interface conectada ao computador, formando um som quadrifônico no ambiente, em tempo real. Criando assim um

palimpsesto de vozes, timbres, idiomas que vai se modificando continuamente a medida que ocorrem novas retiradas e devoluções dos livros.----- Nessa instalação imersiva interativa a presença do interator e suas escolhas pessoais são parte de tantas outras escolhas individuais, que juntas, formam a voz da instalação.-----

---| BIO | Formada em arquitetura. Premiada no Transmídia Itaú Cultural 2002, faz reflexão#1, apreendida também no Ciber@rt, em Bilbao. A investigação sobre agenciamento de espaços nas mídias digitais prossegue em projeção; na intervenção

---401; au.to-re.tra.to 1; ocupação#1; reflexão#2 na exposição cinético_digital no Itaú Cultural e no ZKM Centro para Arte e Mídia Karlsruhe, reflexão#3 no Festival Art@outsiders em Paris. O objeto rever é exposto no Centro Cultural da Espanha em Mon-

tevidéu; a vídeo-instalação mov_ing no Festival Transito mx2 no Mexico, Ctrl V+Ctrl C no Sesc Pompeia e nas Olimpíadas Culturais em Vancouver na exposição code live. Participa do 2º Festival arte.mov, recebendo menção honrosa com me//at, e no 3º com a instalação memo_ando, parceria com Lea van Steen. Executa também em parceria com Lea a vídeo-instalação

“ponte”, mostrada no Sesc Paulista, no Festival Internacional de Arte e Cultura Digital Gran Canarias e na exposição Geografia Celular Fundação Espacio Telefônica de Buenos Aires. Executa a instalação interativa “reler” para a 4ª Bienal de Arte Tecnologia Emoção Art.ficial, participa do File 2010, sendo premiada no Prixlux. Mostra a obra 5x no festival Continuum em Recife.



RAQUEL
KOGAN

RELER

BRASIL | BRAZIL

The installation “Reler” is comprised of one wood bookstand filled with 50 untitled books, similar to any library. All of the books are apparently the same, same color and all of the same width and height, identified solely by the golden number engraved on the spine. But, they are not your usual books. They are books to be heard and not read.

Short beloved excerpts, the personal choices of a number of 50 people invited to participate in the execution of the installation, with each book having an owner, and a voice. Upon opening the book, the interactor has his face illuminated, and a built-in audio-recording system with integrated circuit, sounds out a pre-recorded voice of the one who selected that excerpt reading from his favorite book, for a maximum of four minutes. Simultaneously, in the expository space, all of the texts be-

ing “read” from the removed and opened books will be added one to another by one interface connected with the computer, forming the quadrasonic sound of the ambient in real time. Thus, creating a palimpsest of voices, timbres and languages which continually changes as new books are removed and returned. In this interactive immersive installation, the presence of the user and his individual choice is a part of many other individual choices which, together, form the voice of the installation.

BIO | Graduated in architecture. Awarded at Transmídia Itaú Cultural 2002, she makes reflexão#1, also presented at Ciber@rt, --Bilbao. The research on -space agency in digital media proceeds in projection; in intervention; in intervenção 401; au.to-re.tra. ---to 1; ocupação#1; ---reflexão#2 at the ---exhibition ciné-tico_digital at Itaú -Cultural, and at -ZKM Center for --Arts and Media Karlsruhe, ---reflexão#3



---at Festival --Art@outsiders, Paris. The --object “rever” ---is exposed at ---the Spain Cultural Center in ---Montevideo; the --video-installation --mov_ing at the Festival Transito mx2, --Mexico, Ctrl V+Ctrl C --at Sesc Pompeia (São Paulo) and at the Cultural Olympics in Vancouver --at the exhibition code live. She participates in the 2nd -Festival arte.mov, receiving ----a honorable mention with

me//at, and at the 3rd with the installation memo_ando, in partnership with Lea van Steen. Also with Van Steen, she executes the video-installation “ponte”, shown at Sesc Paulista, in the International Festival of Art and Digital Culture Gran Canarias, and in the exhibition Geografia Celular Fundação Espaço Telefônica, Buenos Aires. She executes the interactive installation “reler” for the 4th Biennial of Art Technology Emotion Art. ficial, participates in File 2010, being awarded with the Prix-lux. Shows the work 5x at the Continuum festival, Recife.--

RICARDO BARRETO,
MARIA HSU & AMUDI

FEELME

BRASIL | BRAZIL

“feelMe” é uma obra que pela primeira vez transmite à distância a sensação tátil. Nosso trabalho provoca a exploração do sentido do tato ao promover a interação entre duas pessoas, mediada pela máquina.-----
A obra é constituída de duas superfícies ou “camas”: a primeira (unidade de transmissão tátil), na qual um dos participantes, deitado, imprime marcas a sua superfície ao pressioná-la com o peso e movimento das diversas partes de seu corpo; estas impressões serão capturadas e transmitidas ao outro participante, que se deita na segunda “cama” (unidade de

--recepção tátil) e que as recebe simultaneamente nas mesmas posições e em intensidades proporcionais, só que em negativo, isto --é, onde a superfície na primeira se afunda, elevada pela máquina.-----
movendo um toque.--

---O primeiro corpo ----toca o segundo, ----sendo que as --“camas” podem -distar entre si alguns metros ou alguns milhares ---de quilômetros. Entre os -corpos, atuam, ocultos, ----dezenas

de sensores, microcontroladores, motores (atuadores lineares), computadores e uma programação que orquestra essa comunicação tátil.-----

Proporcionamos ao participante experimentar as possibilidades de encontro entre corpos através do mundo digital, com uma abordagem diferente da proporcionada pela realidade virtual. Queremos explorar a percepção tátil no “seu modo corpóreo” isoladamente, para somente em futuros trabalhos propormos a expansão/extensão da percepção multimídia com a inclusão da percepção tátil. Como a nossa recepção para estímulos visuais e auditivos

está tão mais adestrada para
--a fruição estética, optamos
-por isolar e destacar o tato,
-para que enfim possamos
-redescobri-lo no contexto
-to da arte, da artemídia.
-Entendemos, no entanto,
-to, que a comunicação
-multimídia incluirá no
-futuro todos os sentidos
-dos simultaneamente
-te, inclusive o olfato
-----e o paladar.

-O sentido do tato
---é o mais primitivo na escala
---filogenética.
--No corpo humano ele está
-presente em
--toda a sua

superfície
--externa,
----além de
----algumas
---estruturas
----internas, e
--envolvido em
---diversas funções fisiológicas vitais. Em
--sua relação com
---as emoções, estes todos demonstram
---que o toque resulta na diminuição de
-hormônios ligados ao estresse, como o cortisol, e a elevação dos
-níveis de hormônios que promovem laços sociais
--e sensação de bem-estar
--como a ocitocina. O toque

é sabidamente capaz de comunicar diversas emoções, tais como amor, gratidão, compaixão e segurança.-----
A reação extrema frente às denúncias de abuso sexual de crianças, nos países europeus e nos Estados Unidos, resulta em uma sociedade que se toca cada vez menos. Isto se dá em todas as faixas etárias, não somente no âmbito público, mas também entre familiares, o que resulta numa perda progressiva de seus benefícios psicológicos e fisiológicos. Até o tapinha nas costas foi abolido. Somado ao lema “Tocar é tabu”, há uma substituição progressiva da comunicação

presencial e o encontro físico entre as pessoas pela comunicação nos espaços digitais. É imprescindível discutir como evoluirá a questão do tocar numa sociedade que evolui prevenindo-se do contato físico e que se comunica progressivamente mais no ciberespaço.-----
“feelMe” é uma plataforma de comunicação tátil à distância em que qualquer tipo de experiência é válida: a sensação corpórea de bem-estar de um toque profundo, a conexão interpessoal, a rememoração de acontecimentos passados, a sensação de perda de controle, a estranheza do afago

do outro através da máquina, a incompreensão desses toques, o enigma do que o outro pretende, tudo é de interesse. [Maria Hsu]-----
| BIO | O trabalho envolve os artistas Ricardo Barreto e Maria Hsu, conjuntamente com o grupo Amudi de Arte e Tecnologia que é constituído por alunos da Escola Politécnica de Engenharia USP.-----
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 várias exposições nacionais e



RICARDO BARRETO,
MARIA HSU & AMUDI

FEELME

BRASIL | BRAZIL



---internacionais tais como:
---XXV Bienal de São Paulo
-em 2002, Institute of Con-
-temporary Arts (ICA) Lon-
--don - Web 3D Art 2002,
--entre outras. Concebeu
---e organiza juntamente
-com Paula Perissinotto
-----o FILE - Festival
-----Internacional
-----de Linguagem
-----Eletrônica.

---Maria Hsu tem se
---dedicado às artes
visuais utilizando di-
versas mídias: pin-
---tura, fotografia e
-arte digital a par-
tir de 2000, tendo,

até então, exercido a medici-
na. Após participar de exposi-
ções coletivas em São Paulo
em 2003 e 2004, apresentou
trabalho de internet arte no
FILE São Paulo de 2004 e ins-
talação de arte digital no FILE
RIO 2005 e no FILE São Paulo
em 2006. Em 2007, participou
da Trienal de Arte de Luanda
(Angola), da Mostra no SESC
Esquina em Curitiba, do FILE
Rio 2007 e do FILE Porto
Alegre em 2008 em coautoria
com Ricardo Barreto.-----

AMUDI - Núcleo de Arte e
Tecnologia da Escola Politéc-
nica de Engenharia da USP:
Breno Flesch Franco, Daniel

Augusto Azevedo Moori, Eri-
ca Usui, Guilherme Wang de
Farias Barros, João Flesch
Fortes, Leandro Molon e Na-
dia Sumie Nobre Ota.-----

O Núcleo AMUDI surgiu na
Escola Politécnica de Enge-
nharia da USP como um pro-
jeto multidisciplinar com o
objetivo de realizar pesqui-
sas e desenvolver projetos
que conjugam arte multimí-
dia, tecnologia e interação.
Hoje, o AMUDI também de-
senvolve projetos culturais
que envolvem intervenção
urbana e conta com a parti-
cipação de diversas faculda-
des e artistas independentes.

--“feelMe” is a
--work that for
----the first time
--remotely trans-
---mits the tactile
----sensation. Our
-work provokes the
--exploration of the
-sense of touch while
-promoting the inter-
---action between two
-----people mediated
-----by a machine.

--The work is constituted
of two surfaces, or “beds”:
--the first one (tactile trans-
mission unit), in which one
---of the participants, layed
---down, imprints marks to its

surface by pressing it with
the weight and movement of
the different parts of his/her
body; these impressions will
be captured and transmit-
ted to the other participant,
who lies in the second “bed”
(tactile reception unit) and re-
ceives them simultaneous-
ly in the same positions and
in proportional intensities,
however, in negative, that is,
when the surface in the first
bed sinks, it rises in the sec-
ond one, promoting a touch.

The first body touches the
second one, and the “beds”
may be a few meters or thou-
sands of kilometers apart

-----from each
-other. Between
-----the bod-
---ies, dozens of
---occult sensors,
--microcontrollers,
-engines (lineal ac-
----tors), computers
-and a program that
orchestrates that tac-
---tile communication.

-----We allow the par-
--ticipant to experiment
---the possibilities of en-
--counter between bodies
--through the digital world,
-with a different approach
-from the one provided by
---virtual reality. We want to

-explore the tactile
--perception sepa-
-rately in its “corpo-
-ral way”, and only in
-future works to pro-
-pose the expansion/
extension of multime-
---dia perception with
-the inclusion of tactile
--perception. Since our
reception for visual and
audible stimuli is much
more trained for the aes-
-thetic fruition, we decid-
ed to isolate and highlight
--the touch, so that finally
we can rediscover it in the
context of art, of media-art.
----We understand, however,
that multimedia communica-

tion will include in the future
all senses simultaneously, in-
cluding smell and taste.-----

The sense of touch is the
most primitive in the phy-
logenetic scale. In the hu-
man body, it is present all
over its external surface, be-
sides some internal struc-
tures, and involved in sever-
al vital physiologic functions.
In its relationship with emo-
tions, studies demonstrate
that the touch results in the
decrease of hormones linked
to stress, such as cortisol, and
the elevation of the levels of
hormones that promote social
connections and the feeling of

RICARDO BARRETO,
MARIA HSU & AMUDI

FEELME

BRASIL | BRAZIL

well-being, such as occitocin. Touch is known for its ability to communicate several emotions, such as love, gratitude, compassion and safety.

The extreme reaction to the indictments for sexual abuse of children, in European countries and in the United States, results in a society whose people touch each other less and less. This happens in all age groups, not only in public environments, but also among family members, resulting in a progressive loss of its psychological and physiological benefits. Even the light tap on the shoulder was abolished. Added to the slogan “Touching is taboo”, there is a progressive

-----substitution
-----ofthe
----presential communication and the
--physical encounter
---among people for
----communication in
---digital spaces. It is
---fundamental to discuss what will be the
---development of this
--issue in a society that
-evolves avoiding physical contact, and that
communicates more and more in the cyberspace.

“feelMe” is a platform of
---remote tactile communication in which any kind
---of experience is valid: the
----corporal feeling of well-being from a deep touch,

---the interpersonal
--connection, the remembrance of past
---events, the feeling of uncontrolledness,
----the strangeness of
----the other’s caress
--through the machine,
--the incomprehension of those touches, the
----enigma of what the
--other one intends, everything is of interest.
-----[Maria Hsu]

| BIO | The work involves artists Ricardo Barreto and Maria Hsu, jointly with the group Amudi de Arte e Tecnologia, which is constituted by students of the University of São Paulo Polytechnic School of Engineering.

Ricardo Barreto is both an artist and a philosopher. Active in the cultural scene, he work with performances, installations and videos. He has been working with 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. He also conceived and organized together with Paula Perissinotto the international FILE - Electronic Language International Festival.

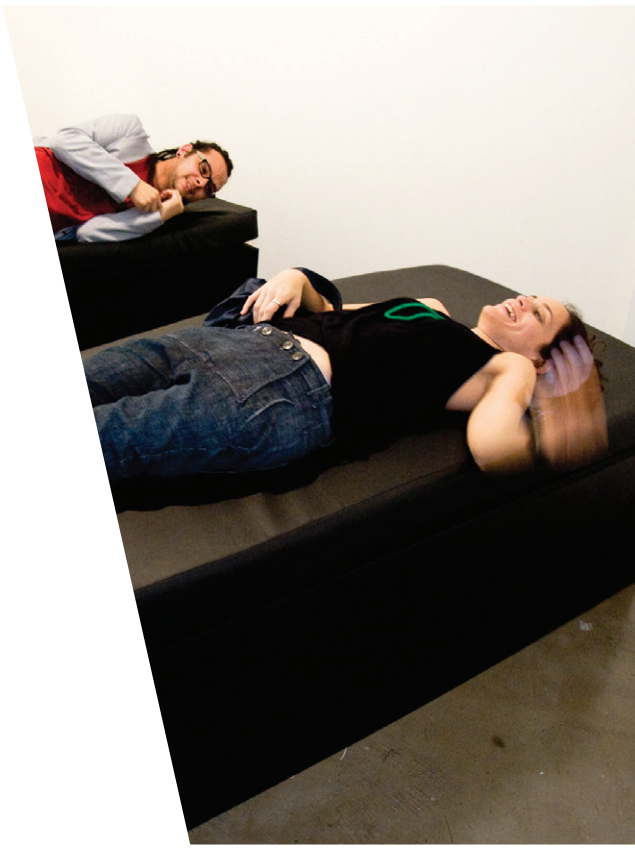
Maria Hsu has dedicated herself to visual arts using several mediums: painting, photo and digital art, starting

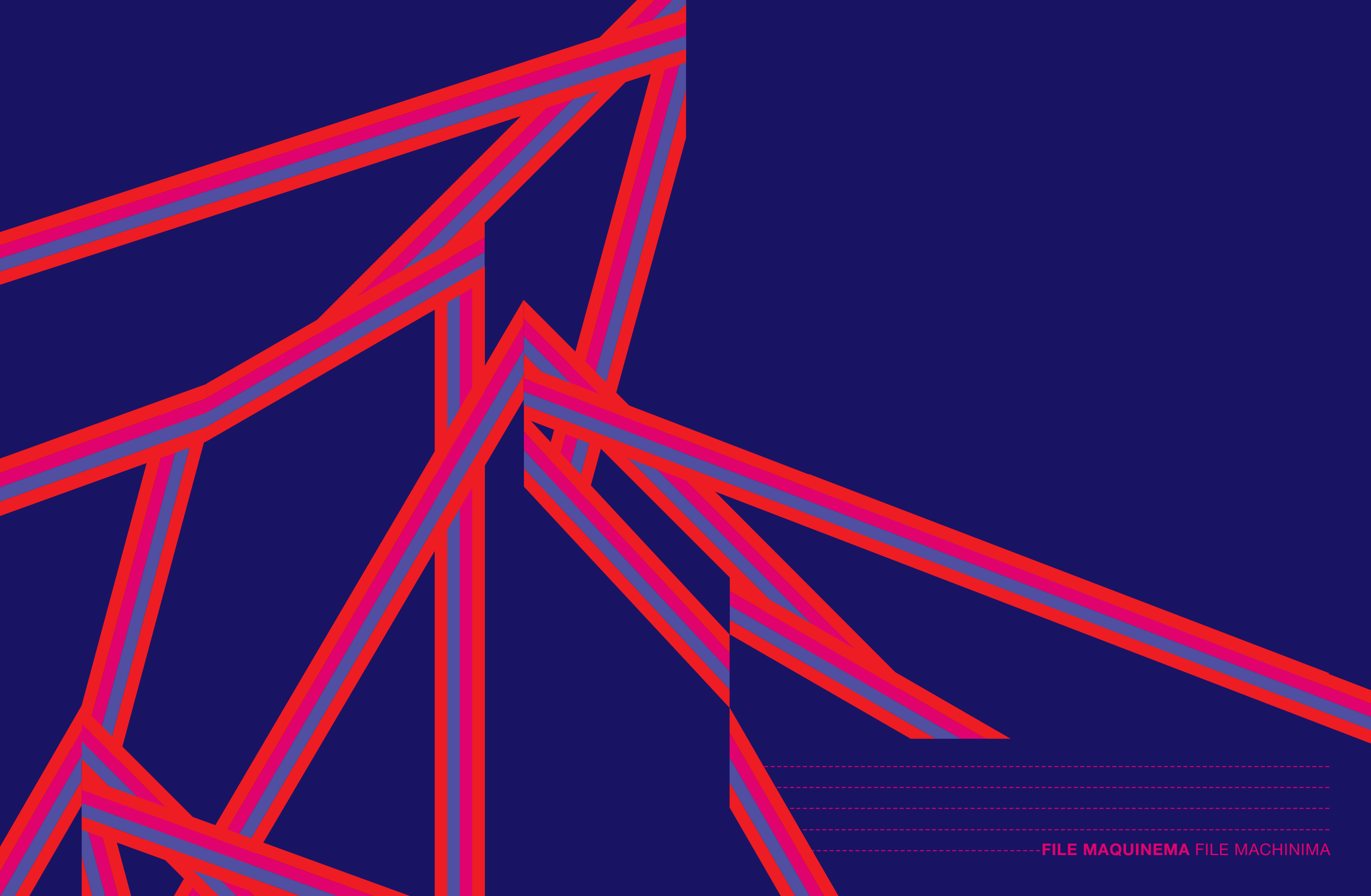
from 2000, having before that practiced as a medical doctor. After participating in collective exhibitions in São Paulo in 2003 and 2004, she presented internet artworks in FILE São Paulo 2004, and digital art installation in FILE RIO 2005 and FILE São Paulo 2006. In 2007, Hsu participated in the Triennial of Art of Luanda (Angola), the Exhibition at SESC Esquina in Curitiba, FILE Rio 2007 and FILE Porto Alegre 2008, in a co-authorship with Ricardo Barreto.

AMUDI - Nucleus of Art and Technology of the Polytechnic School of Engineering at USP: Breno Flesch Franco, Daniel Augusto Azevedo Moori, Erica Usui, Guilherme Wang de

--Farias Barros, João Flesch
-----Fortes, Leandro Molon
----Nadia Sumie Nobre Ota.

--The AMUDI Nucleus appeared in the Polytechnic School of Engineering at USP as a multidisciplinary project, with the objective of accomplishing research and developing projects that conjugate multimedia art, technology and interaction. Today, AMUDI also develops cultural projects involving urban interventions, and it counts with the participation of several schools and independent artists.





FILE MAQUINEMA FILE MACHINIMA

INTRODUÇÃO AO FILE MAQUINEMA 2010

Fernanda Albuquerque de Almeida
Curadora do FILE Maquinema

Pensar sobre o papel da arte na vida das pessoas enquanto conjunto e enquanto indivíduos não é tarefa fácil, mas é buscando resgatar aspectos intrínsecos à arte que o FILE Maquinema (machinima [1]) apresenta, na sua primeira edição na cidade do Rio de Janeiro, em 2010, uma seleção de mais de 40 filmes construídos em mundos virtuais, que de alguma maneira nos encantam, nos comovem, nos fazem pensar sobre nós mesmos, sobre o universo que nos cerca e tantos outros assuntos.

Machinimas são, no início do século XXI, um meio de expressão consolidado, que nos mostra como o desenvolvimento das redes virtuais acaba por modificar as relações entre as pessoas do mundo inteiro. A internet possibilita hoje uma troca de informações imensurável, em que pessoas geograficamente distantes podem trabalhar em projetos conjuntos e expor seus pensamentos das mais diversas maneiras, por mais bizarros, inteligentes ou espontâneos que sejam. O mais incrível, nesse contexto, é a força que a internet pode proporcionar aos seus usuários, a exemplo do machinima longa-metragem “War of Internet Addiction”, em que através da ideia de

uma pessoa e da colaboração de várias o protesto de um grupo ganhou forma e imensa força. Um dos grandes destaques da exposição, ganhador de uma Menção Honrosa e do Voto Popular do FILE PRIX LUX na categoria Linguagem Digital, “War of Internet Addiction”, criado pelo chinês Corndog e produzido pelo grupo Oil Tiger Machinima Team, foi lançado na internet no final de janeiro de 2010 e teve mais de 10 milhões de espectadores na primeira semana em que esteve disponível na rede. O machinima feito no World of Warcraft (WoW) é um protesto online contra a repressão e a tentativa das autoridades chinesas de controlar a internet no país. Segundo

Corndog, o principal motivo do filme é a briga do governo e de companhias por lucros maiores sobre o jogo WoW, nunca levando em consideração as opiniões de seus jogadores. O machinima ainda satiriza a operação de companhias e empresas que priorizam seus lucros à ética profissional. Além do caráter questionador, a produção de machinimas reflete um importante desenvolvimento que ocorre nas redes: pessoas espalhadas pelo mundo inteiro se conhecem graças às comunidades online de relacionamento e passam a utilizar as ferramentas e as plataformas dos jogos online em 3D para criar, se expressar e se posicionar diante do mundo.

Outro machinima longa-metragem presente na exposição é “Volavola”, do diretor italiano Berardo Carboni. Em “Volavola”, deparamo-nos com os mundos íntimos de personagens de três gerações distintas repletos de anseios, contradições, dúvidas e infelicidades; a busca por algo que faça a vida valer a pena e o viver em meio a sentimentos que promovem o vazio e que, às vezes, por serem tão fortes, intensificados ainda mais pela produção do “não-pensamento em massa” imposto pelas mídias analógicas, podem acabar em suicídio. O projeto possui duas versões: uma inteiramente realizada no Second Life (SL) e outra que será gravada em 2010 e que mesclará machinima, técnicas tradicionais e realidade aumentada.

Além dos longas, o FILE Maquinema 2010 conta com machinimas de curta-metragem que abordam diversos temas, entre eles, um dos indicados ao prêmio FILE PRIX LUX na categoria Linguagem Digital, “Wizard of OS: The Fish Incident”, do croata Tom Jantol. Baseado em fragmentos de escritos do renomado cientista e inventor do século XIX Nikola Tesla, o machinima mostra uma batalha entre um ser híbrido, meio humano, meio máquina, e um peixe. Segundo o artista, sua maior fonte de inspiração para fazer “Wizard of OS: The Fish Incident” foi a terrível conclusão de que os humanos são o vírus mais letal que o planeta possui e que nós não temos o antivírus. Na parte visual, há mistura de figuras em 2D e 3D,

que mostram uma forma diferenciada de construir narrativas em plataformas virtuais em 3D como o SL. Alguns trabalhos abordam questões próprias dos ambientes virtuais, como é o caso de “Postcard”, da inglesa Trace Sanderson, aka Lainy Voom, um machinima documentário que exhibe vários locais construídos no Second Life, mostrando do que há mundos encantados espalhados pela rede e que qualquer usuário pode utilizar sua criatividade para produzir

as coisas mais inusitadas, que talvez não fossem possíveis de ser realizadas no mundo real; o que importa é viver, experimentar, construir, sociabilizar-se e brincar das mais diversas maneiras. “Postcard” mostra, também, o diálogo entre o trabalho de Trace Sanderson enquanto machinimaker e seu projeto em conjunto com Tamara Russell, aka Gala Charoon, chamado “The Virtual Build Archive”, que, como seu próprio

[1] Usualmente, filmes construídos em mundos virtuais são chamados de machinimas, palavra constituída, na língua inglesa, através da junção das palavras machine e cinema; traduzida pelo FILE para a língua portuguesa como maquina (máquina + cinema)



nome sugere, é um arquivo virtual cujo objetivo é documentar, através de máquinas, as mais belas construções feitas no Second Life. O trabalho proporciona aos ambientes virtuais uma certa materialidade que não lhes é própria, tornando palpável algo de caráter intrinsecamente efêmero.-----

Há, também, machinimas que surgem como um meio de documentar performances ou a realização de eventos culturais e artísticos nos ambientes virtuais em que as plataformas de relações sociais são transformadas em locais não só de convivência, mas de experimentação

e criação artística. Em “Big Psomm 2”, do polonês Piotr Kopik, participantes voluntários escolhem uma parte do corpo de um avatar gigante para controlar em um evento experimental realizado no SL. Eles precisam se conectar para formar um avatar único e, para isso, há necessidade de colaboração e interação entre os participantes, que mostram como os trabalhos em rede são necessários para o sucesso de uma missão.-----

Já em “Alazi Sautereau”, da norte-americana Vivian Kendall, aka Osprey Therian, uma apresentação de dança oriental realizada pela artista de

mesmo nome do---
 maquinima é docu- --
 mentada de maneira---
 encantadora, e em “The--
 Death of an Avatar”, da ca--
 nadense Elizabeth Pickard,---
 aka Liz Solo, o suicídio de um
 avatar é realizado como um
 show para uma plateia, trans-
 formando a internet em um
 grande palco de espetáculos.

Como falar de poesia em um grande mundo espetacular é exatamente a proposta do grupo alemão The Do Group, que mostra em “Der Erbkönig”, uma releitura de Der Erbkönig de Johann Wolfgang von Goethe, uma nova maneira de apresentar poemas para as novas gerações que

--

crescem---
em um-----
mundo-----
tomado pela-----
violência midiá- ---
tica e pelo bom-----
bardeio de ima-----
gens e informações a---
todo momento.-----
Os machinimas têm sido-----



vistos, além de uma nova forma de expressão, como um possível futuro para o cinema convencional, e muitas discussões são lançadas, principalmente na internet, com o objetivo de avaliar as novas possibilidades que os ambientes virtuais em 3D acabam por proporcionar à indústria cinematográfica.----

“The Monad”, do inglês Sam Goldwater, é um machinima feito utilizando os games Half Life 2, Eve Online e Second Life, e o principal objetivo de seu criador é mostrar que os machinimas podem ser comparados aos filmes feitos por meios convencionais, ao invés de serem encarados como

experimentações da arte digital. Ele propõe, com “The Monad”, provar que histórias podem ser contadas com qualidade e baixos custos de produção, tornando os machinimas meios abertos de desenvolvimento de propostas.

Ainda há machinimas que, de alguma maneira, nos remetem aos clássicos do cinema convencional, como é o caso de “Saving Grace”, da alemã Simone Schleu, aka Sisch, que mostra a jornada de uma mulher ao universo e a relação entre ela e a máquina que controla a viagem, remetendo-nos a Hall 9000, personagem do clássico de Stanley Kubrick “2001

— Uma Odisseia no Espaço”. Já em “Daddy is Home”, de James Thorpe, a atmosfera criada em “Psicose” por Alfred Hitchcock é relembrada em meio à história de uma mulher esquizofrênica em busca de um marido que supra a posição de pai do seu filho fictício.-----

Considerações ao cinema convencional à parte, o grande poder dos machinimas reside exatamente nos meios em que eles são pensados, realizados e divulgados. Não pensamos mais em telas, tintas e papéis, mas em propostas sobre suportes digitais e sobre as possibilidades que o desenvolvimento

da tecnologia pode trazer aos meios de expressão, principalmente no sentido de proporcionar a qualquer um meios de criar narrativas com baixos custos de produção e de usar tais meios para refletir sobre a própria produção atual de tecnologia e o uso das novas mídias. Portanto, é tendo em vista a diversidade de temas, enfoques, duração, tratamento de imagens e qualquer outra característica que possa representar alguma diferenciação na construção não só de filmes, mas de pensamentos, que o FILE Maquinema 2010 mostra parte dessa rica produção que está espalhada pelo ciberespaço.-----

INTRODUCTION TO FILE MACHINIMA 2010

Fernanda Albuquerque de Almeida
FILE Machinima curator

It is not easy to think about the role of art in people's lives as a whole and as individuals, but in an attempt to rescue intrinsic aspects of art, FILE Machinima presents, for the first time in Rio de Janeiro city, in 2010, a selection of over 40 films constructed in virtual worlds, that somehow enchant us, disturb us, make us think about ourselves, about the universe that surrounds us, and so many other subjects.-----
Machinimas are, at the beginning of the XXI century, a consolidated means of expression that shows us how the development of virtual networks ends up modifying relationships among people around the world.-----

Today, the Internet facilitates an immeasurable exchange of information, so that people geographically distant can work in collective projects and manifest their thoughts in the most different ways, no matter how bizarre, intelligent or spontaneous they can be. The most amazing thing, in this context, is the power given by the Internet to its users. For example, the machinima feature film "War of Internet Addiction", in which, through a person's idea and the collaboration of many others, the protest of a group took form and a acquired a huge power.-----
One of the exhibition's highlights, winner of a Honorable Mention and the FILE PRIX

LUX Public Prize in the Digital Language category, "War of Internet Addiction", created by Corndog, from China, and produced by the Oil Tiger Machinima Team, was released on the Internet by the end of January 2010 and had over 10 million viewers only in its first week on the Web. The machinima made in the World of Warcraft (WoW) is an online protest against repression and the Chinese authorities' attempt to control the Internet in the country. According to Corndog, the film's core is the struggle by the government and companies to get larger profits from the WoW game, never taking into account its players' opinions. The machinima also satirizes

the operation of companies and firms that prioritize their profits to the detriment of professional ethics.-----
Besides its questioning character, the production of machinimas reflects an important development in networks: people spread all over the world know each other thanks to online communities, and start using tools and platforms of online 3D games to create, express themselves and make statements before the world.--
Another machinima feature film in the exhibition is "Volavola", by the Italian director Berardo Carboni. In "Volavola", we come to know the inner worlds of characters

belonging to three different generations full of contradictions, doubts and miseries; the search for something that can make life worthwhile, and the existence with feelings of emptiness that, sometimes, for being so strong and still intensified by the production of the "mass non-thought" imposed by analog media, may end up in suicide. The project has two versions: one entirely made in Second Life (SL) and another that will be shot in 2010 mixing machinima, traditional techniques, and expanded reality.-----
Besides feature films, FILE Machinima 2010 exhibits machinima short films addressing several themes, including

"Wizard of OS: The Fish----- Incident", by Tom Jantol, from Croatia, which was nominated for FILE PRIX LUX in the Digital Language category. Based on fragments of writings by Nikola Tesla, a renowned scientist and inventor from the XIX----- century, the machinima shows a battle between a hybrid being, half---- human, half machine,- and a fish. According to the artist, his main source of inspiration for "Wizard of OS:-- The Fish Incident"-- was the terrible--- conclusion that-- humans are the-- most lethal virus- in the planet,----

and there is no-- antivirus to fight- it. In the visual---- aspect, there is---- a mixture of 2D----- and 3D figures that show a singular way to build narratives in 3D virtual plat- ----- forms like SL.-----
Some works address--- subjects related to----- virtual environments.---- For example, "Postcard", by the British artist----- Trace Sanderson,----- aka Lainy Voom, which----- is a machinima----- documentary focusing----- on several places built in----- Second Life, showing that---- there are charming worlds-----

spread on the Internet and that anyone can use his or her creativity to produce the most unusual things, which perhaps would be unfeasible in the real world; what matters is to live, to experiment, to build, to be sociable and to play in the most different ways. "Postcard" also shows a dialogue between Trace Sanderson's work as a machinemaker and her project with Tamara Russell, aka Gala Charoon, called "The Virtual Build Archive", which, as the very title suggests, is a virtual archive that intends to document, through machinimas, the most beautiful constructions present in Second Life. The work provides virtual environments with a certain unusual

material quality, making tangible what has an intrinsic ephemeral character.-----

There are also machinimas that document performances or the achievement of cultural and artistic events in virtual environments, where the social-relationship platforms are transformed into places not only of coexistence, but also of experimentation and artistic creation. In “Big Psomm 2”, by Piotr Kopik, from Poland, voluntary participants choose a body part of a giant avatar to be controlled in an experimental event carried out in SL. Since they must connect to form a single avatar, the collaboration and interaction among participants is essential, and

they show how works conducted in networks can lead to a mission's success.-----

In "Alazi Sautereau", by Vivian Kendall, aka Osprey Therian, from the United States, a show of oriental dance, in charge of the artist whose name is the machinima's title, is documented in a lovely way, while in "The Death of an Avatar", by Elizabeth Pickard, aka Liz Solo, from Canada, the suicide of an avatar is conducted like a show before an audience, transforming the Internet into a great stage.-----

How to speak of poetry in such a spectacular world is the proposal of The Do Group, from Germany, in "Der

Erkönig”, a new version of *Der Erlkönig*, by Johann Wolfgang von Goethe. They create a new way to present poems for the new generations that grow in a world seized by violence in the media and the incessant bombing of images and information.

Machinimas have been considered not only a new means of expression, but also a possible future for conventional movies. There are many ongoing discussions, mainly on the Internet, with the objective of assessing the new possibilities provided by 3D virtual environments to the film industry.

“The Monad”, by Sam Goldwater, from Great Britain, is a machinima that uses *Half Life 2*,

Eve Online and Second Life games. Its creator's main objective is to show that machinimas can be compared with films made with

conventional resources, instead of being considered experimentations with digital art. He intends, with "The Monad", to prove that stories can be told with quality and low-cost production, turning the machinimas into open means to the development of proposals.

Other machinimas somehow remind us of classic, conventional movies. For example, "Saving Grace", by Simone Schleu, aka-- Sisich, from Germany, that shows the journey of a woman to the outer space--

and her relationship with the machine that controls the trip, which makes us think of Hall 9000, the character in "2001: A Space Odyssey", the classic film by Stanley Kubrick. In turn, in "Daddy is Home", by James Thorpe, the atmosphere created in Alfred Hitchcock's "Psycho" is echoed in the story of a schizophrenic woman who searches a husband that can act as a father to her fictitious son.-----

Leaving aside the discussions about conventional films, the great power of machinimas lies precisely in the means where they are thought, made and diffused. We no longer think of screens, paints, and papers,

but of proposals on digital supports and of possibilities that the technological development can bring to the means of expression, mainly in terms of providing anyone with means to create narratives with low-cost production and of using such means to reflect on the very technological production and the use of new media. Therefore, taking into account the diversity of themes, approaches, duration, treatment of images and any other characteristic that may represent some differentiation in the construction not only of films, but also of thoughts, FILE Machinima 2010 exhibits part of this rich production diffused in cyberspace.-----

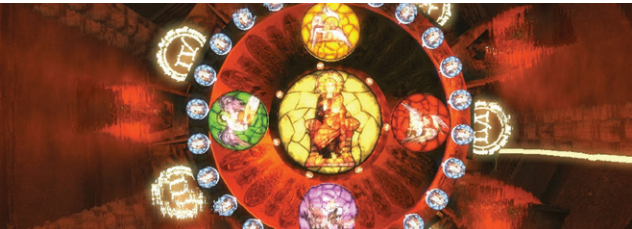
ANDRZEJ KOZLOWSKI AKA CAPKOSMATY
POLÔNIA | POLAND

ANNIE OK
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATED

BASILE VIGNES AKA
TUTSY NAVARATHNA
ÍNDIA | INDIA

BERARDO CARBONI AKA
FINALLY OUTLANDER
ITÁLIA | ITALY

APOCALYPISIS EX MACHINA



Este maquinema foi o proje-
to acompanhado da tese de
mestrado do artista. É sua
interpretação do Livro do
Apocalipse de João; é uma
alegoria de uma bomba nu-
clear, na qual o material de
ignição é a Terra e o dis- --
positivo de ignição é---
o Céu. Os eventos --
do Apocalipse -
são dispos- -
tos como-
meca-

--

nismos de injeção química
que dão suporte à prepara-
ção da ignição. O estilo vi-
sual mantém a arquitetura,
pintura e escultura góticas.--
This machinima was the
project accompanying the
artist master's thesis. It is his
interpretation of the Book of
Revelation of John; it is an
allegory of a nuclear bomb,
where at the ignition mate-
rial is Earth and the igniter
is Heaven. The events of the
Apocalypse are displayed as
chemical injection mecha-
nisms that support the prep-
aration of the ignition. The
visual style is kept in--
gothic architecture,
painting, and----
sculpture.----

- TAIGA, "Savia de mil heridas".

MY LIFE AS AN
AVATAR 04-08



Maquinema rodado no Second
Life. É parte da série em cur-
so "My Life as an Avatar".----
Machinima shot in Second
Life. Part of ongoing "My Life
as an Avatar" series.-----

MY LIFE AS AN
AVATAR 06-08



Maquinema rodado no Second
Life. É parte da série em cur-
so "My Life as an Avatar".
Música de TAIGA, "Savia de
mil heridas".-----
Machinima shot in Second
Life. Part of ongoing "My Life
as an Avatar" series. Music:
TAIGA, "Savia de mil heridas".

MY LIFE AS AN
AVATAR 03-10



Maquinema rodado no Second
Life. É parte da série em cur-
so "My Life as an Avatar".
Música de Caustic Reverie,
"Rust Shore".-----
Machinima shot in Second---
Life. Part of ongoing "My-----
Life as an Avatar" se- ---
ries. Music: Caustic
Reverie, "Rust
Shore"---

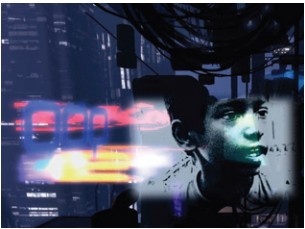
-

TO EACH ONE
HIS OWN DREAMS



Um homem e uma mulher se
conhecem em um mundo vir-
tual. Eles começam a sonhar
com uma possível realidade,
mas cada um tem seus pró-
prios sonhos. Eles serão ca-
pazes de se encontrar?-----
A man and a woman meet
each other in a virtual world.
They begin to dream about--
a possible reality, but to---
each one his own-----
dreams! Will they-
be able to find
each oth- -
er?---
--
- generations... He--
will be conveyed
from the con- -
fines of his--
world to a
vegetal
plan--
et.--
--
-

VEGETAL PLANET



Em um apartamento em-
poleirado em alguma das
muitas cúpulas da cidade
tentacular, de repente um ho-
mem devastado pela solidão
choca-se com a mensagem
angustiada das gerações
mais novas... Ele será trans-
portado dos confins de seu
mundo ao planeta vegetal.---
In an apartment, perched
high up in any one of a ten- --
tacular city's many spires, a
man devastated by loneli- -
ness suddenly hits on----
the anguished mes- --
sage of younger-----
generations... He--
will be conveyed
from the con- -
fines of his--
world to a
vegetal
plan--
et.--
--
-

VOLAVOLA



"Volavola" tenta contar dife-
rentes facetas do mundo con-
temporâneo, comparando
distintos estilos de vida,
sentimentos e visões de
mundo de três gerações di-
ferentes. Refere-se a aconte-
cimentos com personagens
que parecem ser indepen-
dentes uns dos outros, mas
que se aproximam cada vez
mais, até que se cruzam e,
no final, descobrimos que
todos os personagens-
pertencem à mes-
ma família.--
As três
--

histórias principais são as de
Ugo e Francesca, Annalisa e
Carlo, e Matteo e Sofia.-----
"Volavola" tries to tell differ-
ent facets of contemporary
world, comparing different
lifestyles, feelings and world
visions of three different gen-
erations. It is about the hap-
penings of the characters,
which apparently seem to
be independent one from the
other, but which get closer
and closer, until they cross
each other, and in the end
we find out that all charac-
ters belong to the same fam-
ily. The three main stories are
those Ugo and Francesca's,
Annalisa and Carlo's,---
and Matteo and---
Sofia's.-----

--
-

BERNARD CAPITAINE
AKA IONO ALLEN
FRANÇA | FRANCE

CHANTAL GERADS AKA CHANTAL HARVEY
HOLANDA | NETHERLANDS

THE STORY OF
SUSA BUBBLE



Este maquinema foi filmado no Second Life® e mostra a instalação da obra de arte de Rose Borchovski, baseada na história de Susa Bubble, uma adolescente que um dia foi se deitar sozinha e----- acordou duplicada...----- This machinima has been filmed in Second Life®, and shows Rose Borchovski's art-work installation, guided by the tale of Susa Bubble, a teen girl who one day went to bed single and woke up double...

A WOMAN’S TRIAL



Este maquinema foi feito como uma experiência. A artista queria pressionar os limites e ver quanto tempo levaria para produzir um bom curta-metragem. Da primeira ideia da história até a apresentação foram oito horas. “A Woman’s Trial” é inspirado em um conto chamado “Happy Woman”, de Louisa May Alcott. Conta uma história além de seu tempo de um ponto de vista feminista da vida, uma mulher forte que decide escolher seu próprio caminho na vida até o final.--- Não há--

lugar para arrependimentos, ela faz suas próprias escolhas. Recorda seu amor e apesar de existirem algumas memórias – depravadas – com uma pitada de arrependimento, ela sabe que----- está tudo bem.----- This machinima was made as an experiment. The artist wanted to push the limits and see how long it would take to make a good short film. From the first idea of the story to the rendering of the film were

8 hours. “A Woman’s Trial” is inspired by a short story called Happy Woman, by Louisa May Alcott. It tells an early tale of a feministic view on life, a strong woman that decided to choose her own path in life, right till the end. There is no room for regret, she does make her own choices. She looks back on love, and even though there are some - tainted - memories with a tinge of regret, she knows it is all right.-----

CORNDOG & OIL TIGER MACHINIMA TEAM
CHINA | CHINA

WAR OF INTERNET ADDICTION



World of Warcraft (Mundo da guerra), jogo online para vários jogadores, sofreu um tratamento injusto na China, especialmente a versão “Wrath of the Lich King”, que ainda não foi atualizada. Os jogadores chineses continuam jogando a última versão “The Burning Crusade”, que está online há um ano em outros países e o principal motivo para isso acontecer é a luta das empresas e do governo por grandes lucros sobre o jogo sem pensar no direito dos jogadores. O objetivo do criador de “War of Internet Addiction” (Guerra do vício na Internet) é refletir os verdadeiros sentimentos dos jogadores chineses: vários deles não podem jogar a mesma versão que outros-- jogadores que vivem fora da China. Enquanto-- isso, também--- satiriza as--- em-----

presas e alguns burocratas que preferem os lucros à ética profissional.----- World of Warcraft, a multi-player online game, suffered an unfair treated in China, especially the version “Wrath of the Lich King” that was not updated yet. The Chinese players continue playing the last version “The Burning Crusade” which has been online for one year in other countries. The main reason for this happening is the--- government and op- -- eration companies- fight for huge-- profits----- without

thinking about the right of the game players. “War of Internet Addiction” creator’s main purpose is reflecting the Chinese players’ real feelings: numbers of them cannot play the same version that other players who live outside China play. Meanwhile, it also satirizes the operation companies and some department officers that prefer the profits than their professional ethics.-----

DANIEL WASILUK AKA SURGEE

POLÔNIA | POLAND

THE DEMISE



Adotada por um casal rico e muito severo de Silvermoon, a pequena Alasse foi privada de sua infância. Uma noite quando olha para a janela, ela vê uma luz branca estranha vinda de uma floresta próxima dali. A Noite é o único momento em que os guardas contratados por seus pais não a seguem. Ela decide se arriscar e sair escondida pela janela para conferir a luz misteriosa.----- Este não é outro conto de fadas sobre pessoas inacreditáveis e atos heróicos. É uma história de tirar o fôlego, sobre pessoas simples, esperança, drama e amor proibido que foram um passo além.----- Adopted by rich and----- very strict couple- from Silver- ----- -- -

moon, little Alasse is deprived of her childhood. One night as she looks out of the window, she sees a strange, bright light coming from a nearby forest. Night is the only time when guards hired by Alasses parents don't follow her. She decides to take her chances and sneak out through the window, to check out the mysterious light. This isn't another fairy tale about incredible people and heroic acts. This is a breathtaking story, about simple people, hope, drama and forbid----- den love that went----- one step----- too far.----- ----- ----- --

EGILS MEDNIS AKA DEMOPLAY

LETÔNIA | LATVIA

THE SHIP

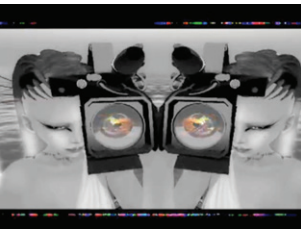


Pai e filho partem para uma longa viagem através de um campo de neve sem fim. Contudo eles não estão sozinhos, para eles, um grande Navio negro os segue. A viagem se torna uma corrida pela sua sobrevivência. O que é este navio – realidade ou mero produto da nossa imaginação?----- Father and Son depart on a long journey through a never-ending field of snow. Yet they are not alone, for they are being followed by a huge black Ship. The journey turns into a run for their lives. What is this ship - reality, or merely a product-- of our imagi- -- nation?---- ----- ----- -

ELISE CARLSON AKA LYRIC LUNDQUIST

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

CRADLE AND TRAP



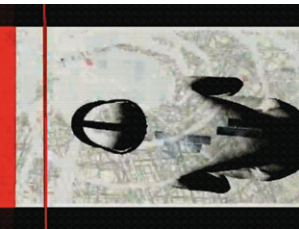
A artista deu nome a este vídeo tendo em vista uma citação de um de seus livros favoritos de Chuck Palahniuk, “Monstros Invisíveis”. A história é sobre uma garota presa em um mundo preto e branco. Quando ela filma, vê um mundo colorido com uma versão dela mesma mais escura e brilhante, que a convence a atravessar e deixar seu mundo sem cores para trás. No final, a artista tenta mostrar que talvez a chave não seja tentar encontrar um lugar “fora da prisão”, escolhendo um mundo em vez do outro. Ambos possuem perigos e ao enfrentá-lo, ela reforça que os limites que a sujeitam são reais.----- The artist named this video after a quote from---- one of her favorite-- books by Chuck Palahniuk-- “Invis- - ible -

Monsters”. The story is about a girl trapped in a black and white world, but when she films, she sees a world of color with a darker, more lustrous version of herself. It tempts her to cross over and leave her colorless world behind. In the end though, the artist tries to show that perhaps the key is not trying to find a way ‘out of the trap,’ by choosing one world over the other. Both worlds have their dangers, and by struggling, it only reinforces-- that the bonds that-- hold her----- down are--- real.---- ---- -

CYBESPACE IS VAST



SIDEWAYS TIME



Inspirada pela descoberta da última criação de Igor Ballyhoo e das instalações de Selavy Oh, enquanto ouvia obsessivamente a música “The White Flash” de Modeselektor, a artista quis criar algo que produzisse no espectador as emoções que as instalações fizeram-na sentir. No nível técnico, Lyric incorpora algumas melhorias de pós-produção como a sobreposição de múltiplos clipes.----- Inspired by the discovery of Igor Ballyhoo's latest creations and Selavy Oh's installations, while obsessively listening to the “The White Flash” by Modeselektor, the artist wanted to create something that would evoke the viewer to feel the emotions that the installations made her feel. On the technical level, Lyric incorporated a few post-productions enhancements like----- layered multiple----- clips.----- --

ELIZABETH PICKRD
AKA LIZ SOLO
CANADÁ | CANADA

THE DEATH OF AN AVATAR



No Dia dos Namorados de 2010, o artista conhecido como Wirxli Flimflam tirou a vida de seu avatar publicamente em função do seu amor não correspondido pela artista conhecida como Saveme Oh. Este maquinema documenta o triste acontecimento.-----

On Valentines Day, 2010, the artist known as Wirxli Flim--flam publicly took his avatar's life over his unrequited love--for the artist known as-----Saveme Oh. This-----

machinima docu- ----
ments the sad----
event.-----

— — —

—

HARRISON HELLER AKA NEFARIOUS GUY &
AMORPHOUS BLOB PRODUCTIONS

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

CLOCKWORK



“Clockwork” é um maquinema gangster premiado, em estilo film noir da década de 1940. Frank Sorelli junta-se ao sindicato do crime Marcheaza e foge do restaurante italiano de Paul Vasconti. Ele associa-se à Vinnie “The Gun” Moretti, o atirador favorito da máfia. Mas quando Frank decide deixar esta vida de assassino, descobre que o grupo não está disposto a permitir que ele saia sem briga.-----

[illegible]

"Clockwork" is an award-winning gangster machinima in the style of 1940s film noir. Frank Sorelli joins the Marcheaza crime syndicate, run out of Paul Vasconti's Italian restaurant. He partners with Vinnie "The Gun" Moretti, the mafia don's favorite hit man. But when Frank decides to leave this life of murder, he learns that the mob isn't willing to let him go without a fight.-----

[illegible]

IAIN FRIAR AKA ICEAXE
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

CLOCKWORK



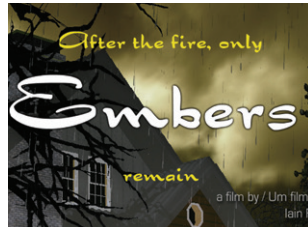
Estamos em 1987 e na República Britânica o governo totalitário mantém-se desesperadamente no poder. A história de “Clockwork” gira em torno da missão de um policial, a de capturar um “indesejável”. Uma história sombria e anti-utópica. O filme foi concebido originalmente com um tributo a “A Laranja Mecânica” de Anthony Burgess (e filmado por Stanley Kubrick), mas não pretendia recontar esta história – ao contrário, é uma

história original com al-
guns temas parecidos-
com “A Laranja-
Mecânica”.
Esta foi

a primeira vez que o artista
tentou fazer um filme sério, ao
invés de uma comédia.-----

It is 1987, and in the Republic of Britain the totalitarian Government desperately clings to power. The story in "Clockwork" centers around a police officer's mission to track down an "undesirable". A dark and dystopian tale. The movie was originally conceived as a tribute to A Clockwork Orange by Anthony Burgess (and filmed by Stanley Kubrick), but was not intended to be a retelling of that story – instead it is an original story with some similar themes to A Clockwork Orange. This was the first time that the artist had attempted to make a serious movie, rather than comedy.

EMBERS



Depois de a América sofrer um ataque nuclear, um jovem casal refugia-se no porão de sua antiga fazenda. O tempo passa e eles começam a se perguntar se é seguro sair de lá.-----

After America suffers a nuclear strike, a young couple takes refuge in the basement of their remote farmhouse. Time passes and they start to wonder if it is safe to emerge.

[illegible]

J. JOSHUA DILTZ
ESTADOS UNIDOS
UNITED STATES

SIX DAYS



“Six Days” é um documentário experimental que examina as conseqüências de um conflito militar que devastou, durante o período de seis dias consecutivos, o mundo virtual de um jogo. Através das lentes de ambas câmeras de solo, estáticas e de movimento, o filme captura tanto a ação visceral quanto uma visão sensata do corpo.

"Six Days" is an experimental documentary that examines the consequences of a military conflict that rages over a period of six consecutive days in a virtual game world. Through the lens of both-- a static and roaming-- ground camera, the-- movie captures--- both visceral--- action and---- a sober- ---ing body count.

--
-

MARK CAPELL AKA
HARDY CAPO

REINO UNIDO
UNITED KINGDOM

MIGUEL MOREIRA
AKA HADJ LING

PORTUGAL | PORTUGAL

PINEAPPLE PICTURES:
KATE FOSK & MICHAEL JOYCE

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

PIOTR KOPIK

POLÔNIA | POLAND

CONTROL POINT



Uma mulher desconhecida força um guarda da polícia da fronteira a examinar suas próprias atitudes em seu trabalho.

An unidentified woman forces a border guard to examine his own attitudes to his job.

THE BLACK CHANT



Maquiniema baseado no poema “Cântico Negro”, do poeta português José Régio, com uma livre tradução para o inglês.-----
Machinima based on the poem “Cântico Negro” by the portuguese poet José--
Régio with a free--
translation to
English.

VOICES



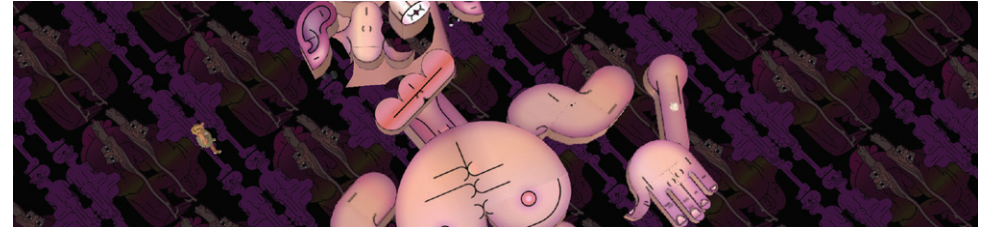
Tortas de carne de porco matam? O jornalismo moderno bombardeia todos com intimidações exageradas de saúde e histórias de conspiração muito sedutoras. As gorduras saturadas são realmente nocivas? O governo possivelmente tem tempo para vigiar os passos de todos? Esta é a história de uma batalha de um homem com a loucura que o cerca e dos médicos que lutam para salvar sua sanidade, em um mundo onde ser louco é normal.-----

Do pork pies kill? The-----
modern news me-----
dia bombards-----
everybody-----
with-----

exaggerated health scares
and far fetched conspiracy
stories. Are saturated fats re-
ally that deadly? Can the gov-
ernment possibly have time to
watch people's every move?
This is the story of one man's
battle with the madness that
surrounds him, and the-----
doctors who fight to----
save his sanity, in--
a world where--
crazy is-----
normal.

—

BIG PSOMM 2



“Big Psomm 2” é um documentário sobre um evento experimental, que aconteceu no Second Life em que os participantes tinham que escolher entre avatares especialmente criados para tornarem-se um deles. Cada um era uma parte de um avatar gigante e as partes não eram reais ou facilmente reconhecíveis, o que tornava a tarefa---
difícil de ser---
cumprida.--
Espon- --
tane- -

amente, os participantes tornavam-se um time, ou times, nos quais cada pessoa desempenhava um papel diferente dependendo da parte escolhida do corpo.-----

As partes móveis do Big Psomm, suas falas e esforços para tornam-se um não são uma ilustração de um estado comum da mente e do corpo? Centenas de pensamentos, conflitos entre sentimentos e necessidades, dissociação da consciência, qualquer um é Big Psomm.

“Big Psomm 2” is a documentary movie about an experimental event, which has happened in Second Life where participants had to choose between espe- --

cially created ava- --

tars and become- --

them. Each---

avatar was- --

a piece- --

of----

one giant avatar and its parts weren't realistic or easily recognizable what made the task harder to accomplish. Spontaneously the participants became a team, or teams, in which every single person played some different role, because of his choice of body part avatar and his behavior.-----

Big Psomm's moving parts, their talking and efforts to become one, isn't it an illustration of a common state of the mind and the body?--

Hundreds of thoughts,----

conflicted body feel- --

ings and needs, dis- -

sociation of con---

sciousness,-----

every single---

one is Big---

Psomm.--

-

ROB WRIGHT AKA
ROBBIE DINGO

REINO UNIDO
UNITED KINGDOM

WATCH THE WORLD(S)



Você já olhou para seu quadro preferido e desejou poder vagar dentro dele para olhá-lo a partir de perspectivas diferentes? Filmado no Second Life e, então, pós-produzido, “Watch the Word(s)” explora esta idéia tornando “A noite estrelada” de Van Gogh um ambiente navegável. Sempre se pretendeu, entretanto, que o vídeo pudesse ser o produto final, não a construção.-----
Ever looked at your favorite painting and wished you could wander inside, to look at it from different perspectives? Shot on Second Life then post-produced, “Watch the Word(s)” explores this idea making Van Gogh’s painting “The Starry Night” a place where people are able to navigate. It was always intended however that the video would be the end-----
product, not-----
the build.-----

--

SAM GOLDWATER AKA LORKA

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

THE MONAD



“The Monad” é uma exploração da afeição conflituosa do autor com a cultura virtual e uma visão paranóica do nosso futuro em face das redes online. O filme nasceu de um desejo de dirigir um maquinema que pudesse ser comparado a um filme “real”, ao invés de ser segregado com um nicho de experimento de arte computacional. O objetivo foi provar que histórias cinematográficas animadas podem ser contadas usando ferramentas de baixo custo. “The Monad” is an exploration of the author’s conflicted affection for network culture and a paranoid vision of our future in the face of the network. The film--
--
-

was made out a desire to direct a machinima piece that could be compared to ‘real’ film, rather than segregated as a niche computer arts-- experiment. The goal--- was to prove that----- cinematic animated stories can-- be told using-- low cost--- tools.---

-

SIMONE SCHLEU
AKA SISCH

ALEMANHA | GERMANY

SAVING GRACE



Todos os filmes da artista possuem heroínas fortes (ou não tão fortes, dependendo do ponto de vista). “Saving Grace” explora a força condutora do ser humano – a vontade de sacrificar sua própria felicidade por um bem maior; para a sobrevivência da humanidade. Não é o sacrifício em si que a interessa - é o caminho que leva à decisão.-----
All the artist’s films have strong (or not so strong, depending on the viewpoint) heroines. “Saving Grace” explores the driving force of being human - the willingness to sacrifice your own happiness for the greater good; for the survival of humanity. It’s not the sacrifice----- itself that interests--- her - it’s the way leading to the decision.--

-

TRANSIENT



“Transient” conta uma história sem palavras – um conceito pelo qual a artista sempre se interessou – que é conduzida exclusivamente pelo casamento de música e imagens.-----
“Transient” tells a story--- without words - a concept which the artist has always been-- very interested in.-- The story is conveyed solely--- via the marriage of--- music--- and images. ----
-

THE DO GROUP: CLEMENS FOBIANKE
AKA CISKO VANDEVERRE

ALEMANHA | GERMANY

DER ERLKÖNIG



Der Erlkönig (O Rei Elfo), de Johann Wolfgang von Goethe, adaptado para a geração iPhone.-----
Der Erlkönig (The Elfking)----- by Johann Wolfgang von----- Goethe adapted for----- iPhone generation.-----

DER HANDSCHUH



Der Handschuh (A Luva), de Friedrich Schiller, adaptado para a geração iPhone.-----
Der Handschuh (The glove) by Friedrich Schiller adapted for----- iPhone generation.-----

-

TOBIAS LUNDMARK
AKA DOPEFISH
& MALU05
SUÉCIA | SWEDEN

TOM JANTOL
CROÁCIA | CROÁZIA

TONY BANNAN AKA
AMMO PREVIZ
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

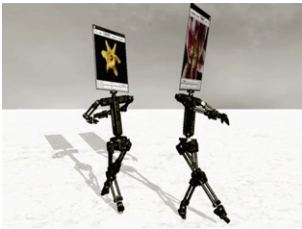
TRACE SANDERSON AKA
LAINY VOOM
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

AMONG FABLES AND MEN



Maquinema experimental criada com World of Warcraft que trata da viagem confusa de um homem através de uma floresta desconhecida por ele. Experimental machinima-- created with World----- of Warcraft assets----- about one man's----- bewildered journey through----- a forest unknown to--- him.-----

BRIEF ENCOUNTER



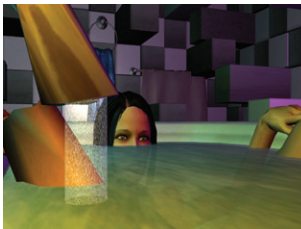
Um encontro muito breve. A very brief encounter.-----

WIZARD OF OS:
THE FISH INCIDENT



Esse filme instigante é uma reconstrução animada das anotações do cientista Nikola Tesla em seu primeiro e único experimento com um estranho dispositivo antivírus que ele chamou de “The Wizard of OS”. This fishy movie is animated reconstruction of scientist Nikola Tesla’s notes on his first and only experiment with a strange antivirus device he named “The Wizard of OS”.-----

FOLIE À DEUX



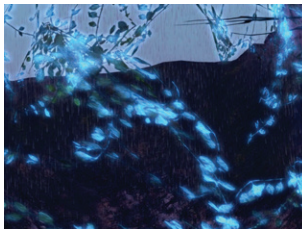
“Folie a Duex” é uma viagem pela mente. A história segue uma mulher como se seus pensamentos a conduzissem. Eventualmente, encaramos o fato de ela poder estar louca ou seu médico poder compartilhar de sua loucura. “Folie a Duex” is a journey into the mind. The story follows a woman as her thoughts carry her along, eventually we are faced with the fact that she may be mad and her doctor may share in the madness.-----

FALL



O amor é uma coisa----- bela e frágil.----- Love is both a beautiful and fragile----- thing.-----

POSTCARD



Documenta algumas das--- mais belas construções--- dentro do mundo virtual do Second Life.----- Documenting----- some of the----- most beautiful--- builds within--- the virtual--- world of--- Second Life.-----

PUSH



Este filme é um pouco de um experimento – o que aconteceria se a artista desse a ela mesma uma semana para filmar, \$50 e fizesse a primeira coisa que viesse a cabeça dela, não importando quão ridícula fosse a ideia, tentando seguir o fluxo, ser produtiva ao invés de procrastinadora e não pensar em nada. O resultado é de difícil explicação e é como um fluxo de consciência. Representa, sem precisão, como os humanos estão presos aos mecanismos de tempo. Podemos reviver o passado através de memórias ou imaginar o futuro, mas nossos corpos físicos não podem deixar de ser uma parte do processo de tempo, do tempo evolutivo, etc.----- This film is a little bit of an experiment - what would happen if the artist gave herself 1 week to film, \$50 and made the very first thing that popped into her head, no matter how ridiculous the idea, trying to go with

the flow, being productive-- rather than procrastinating, and not overthinking anything. The result--- is difficult to explain--- and quite stream of--- consciousness like.---- It loosely represents-- how humans are----- tied to the mechanics of time.----- We can relive the--- past through----- memories, or----- imagine the----- future, but----- our physical--- bodies can--- not stop----- being a----- part of the-- process--- of time,--- evolu- --- tionary-- time,--- etc.---

VAN AERDEN & NICOLAS BONNE
FRANÇA | FRANCE

METABUP



“Metabup” foi criado no espaço BUP, construído no Second Life, com uma multidão de avatares reunidos pelos artistas para participar das filmagens. Invaso por comerciais e propagandas para BUP, o universo do Second Life é transformado em um espaço onde não só avatares, mas também aqueles que os comandam são manipulados pelo projeto BUP. O projeto desenvolve de uma abissal mecanismo de

forma festiva e divertida um abismo perigoso para os mecanismos de propaganda.--- “Metabup” was created in the space BUP, built in the Second Life, with a crowd of avatars summoned by the artists to participate in the shooting. Invaded by commercials and of propaganda for BUP, Second Life’s universe is transformed into a space where not only the avatars but also those who command them are manipulated by the project BUP. The project develops on a playful and festive mode a stake abysmal mechanism of

TRANSBUP



Novo projeto em desenvolvimento, no qual a interoperabilidade entre mundos virtuais aumentará a expansão da nébula BUP.----- New project in growing--- where interoperability between virtual worlds will increase the expansion of the BUP nebula. -

VIVIAN KENDALL AKA OSPREY THERIAN
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

ALAZI SAUTEREAU



“Alazi Sautereau” é um maquina de um ato no show de variedade da artista no ano passado. Alazi coreografou suas danças utilizando animações múltiplas e então Osprey Therian construiu o cenário e filmou-a usando um visualizador para Second Life que pode mostrar sombras – com grande custo em frames por segundo.----- “Alazi Sautereau” is a machine of an act in the artist’s variety show last year. Alazi choreographed her dances using multiple animations then Osprey Therian built the set and filmed the dancer using a viewer for Second Life that can show shadows - at great cost in frames per second. -

VIRTUAL REALITY
IN THE FUTURE



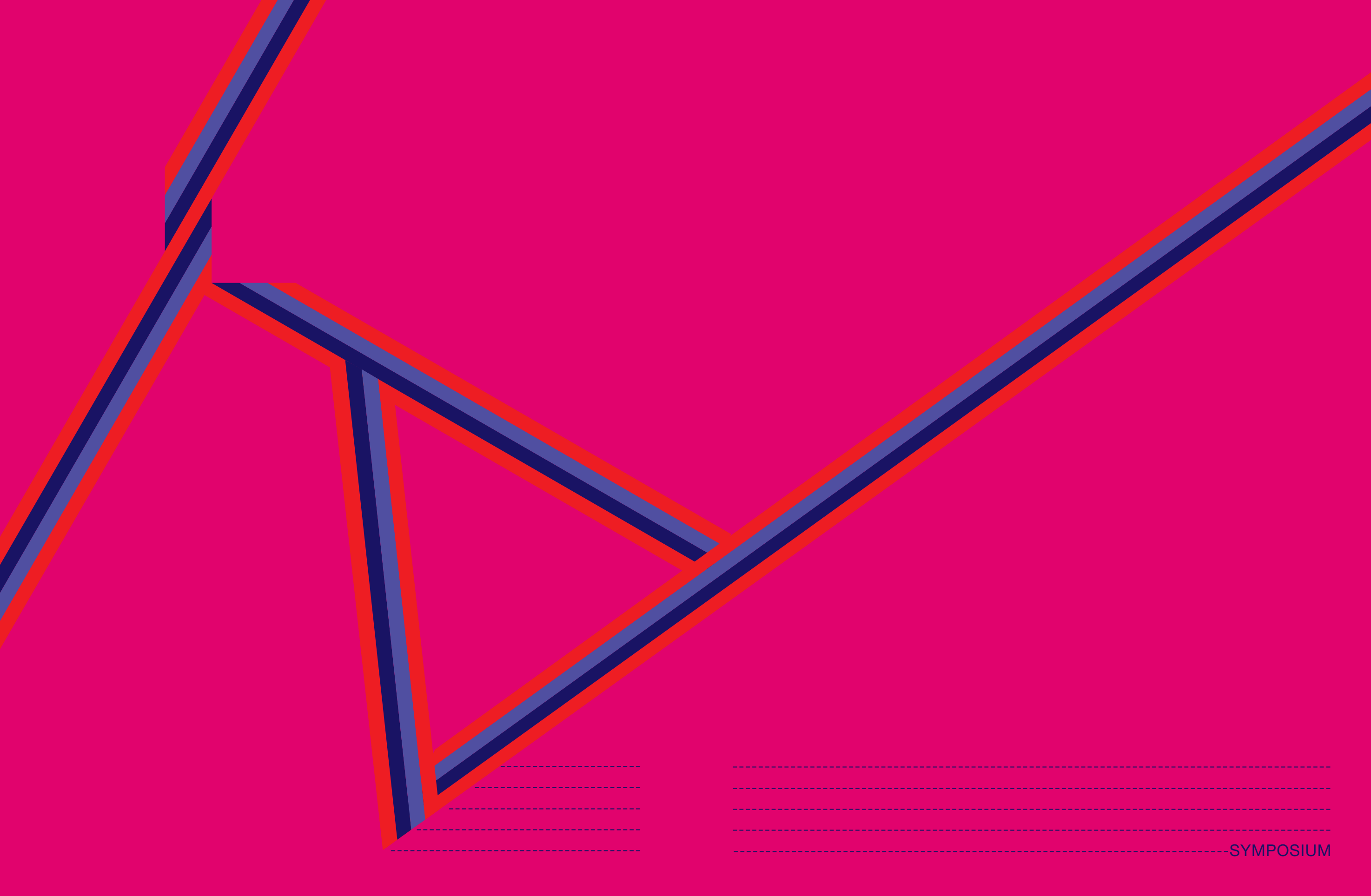
“Virtual Reality in the Future” foi feito pela artista em alguns dias. Ela escreveu-o enquanto transferia os parágrafos em um pequeno campo de texto de um site de voz sintética para testar as vozes, e então juntou os fragmentos gravados. Ela utilizou o que lhe veio à mão, uma vez que seu interesse era deixar o acaso, o aleatório e a sincronia acontecerem, ao invés de controlar tudo.----- “Virtual Reality in the Future” was made by the artist in a couple of days. She wrote it while she was feeding the paragraphs into a synthetic voice website’s tiny text field for trying out the voices, then pieced the recorded fragments together. She used what came to hand, as her interest is in letting fate and randomness and synchronicity happen, rather than controlling everything.-----

ZACHARIAH SCOTT
ESTADOS UNIDOS
UNITED STATES

JILL’S SONG



Em “Jill’s Song” conhecemos Jack Stone e vemos um pouco do que o faz vivo. É um conto pessoal e trágico sobre amor perdido e sonhos frustrados. “Jill’s Song” é também uma peça pequena que acompanha um filme maior atualmente em produção.--- In “Jill’s Song” we meet Jack Stone, and see a little of what makes him tick. It’s a tragic and personal tale of lost love and broken dreams. “Jill’s Song” is also a short companion piece to a much larger film-- currently in production. -



GUTO NÓBREGA

BRASIL | BRAZIL

HIBRIDAÇÃO COMO ESTRATÉGIA
EXPERIMENTAL NO JOGO CONTRA
APARELHOS

Hybridization as experimental
strategy on playing against
apparatuses

PG. 38

Breathing

OBRA WORK + BIO

Vilém Flusser sugere o experimentalismo como ação emancipadora nos processos de invenção com a máquina (aparelho), indicando que o ator criador deverá de forma crítica to inject human intentions into the apparatus program, (...) to force the apparatus to produce something impossible to see in advance, something improbable, something informative, (...) to hold the apparatus and its products in contempt, to deviate one’s attentions from “subjects” in general and

to concentrate on information. (Flusser, 1984, p.58) Com base nesse enunciado, as seguintes perguntas se colocam: como ser experimental com os aparelhos e seus sistemas codificados e codificantes? De quais maneiras pode-se intervir na essência dos objetos técnicos, sua-

tecnicidade, de forma a fazer emergir dos processos de criação o improvável? Dentro desse contexto, a presente comunicação aponta para a hibridação como estratégia criativa, argumentando quanto a necessidade de se pensar a construção de novos modelos de natureza para os (im)prováveis diálogos com a máquina. Focando nos processos de invenção de sistemas arti-

ficiais quando esses têm por finalidade a construção de uma experiência estética, o texto terá como base a análise da obra artística e o apoio teórico de autores como Vilém Flusser (ibid.), Gilbert Simondon (1989) e Roy Ascott (1966; 1967; 1980) entre outros, para tecer uma rede conceitual sistêmica na qual obras de artes assistidas pelas novas tecnologias da comunicação/informação são pensadas como hiperorganismos (Nóbrega, 2009).

Vilém Flusser suggests experimentalism as an emancipatory action in the process of invention with machines (apparatuses), pointing that the creative act must in a critical way to inject human intentions into the apparatus program, (...) to force the apparatus to produce something impos-

sible to see in advance, something improbable, something informative, (...) to hold the apparatus and its products in contempt, to deviate one’s attentions from “subjects” in general and to concentrate on information. (Flusser, 1984, p.58) Based on this assertion, the following questions arise: how can one be experimental with apparatuses and their codified and codifying systems? In which ways one could intervene in the essence of

technical objects, their technicality, in order to make the improbable to emerge from the processes of creation? Within this context, the present communication points to hybridization as a creative strategy, arguing on the necessity of thinking the building of new models of nature as foundation for the (im)probable dialogues with the machine. Focusing on the processes of invention of artificial systems,

in the context in which these systems are though as the locus of an aesthetic experience, this text will be grounded on artwork analysis and the theoretical support of authors such as Vilém Flusser (ibid.), Gilbert Simondon (1989) e Roy Ascott (1966; 1967; 1980) among others, to weave a conceptual systemic network in which artworks assisted by new communication/information technologies will be thought as hiperorganisms (Nóbrega, 2009).

JORGE CROWE

ARGENTINA | ARGENTINA

BRINQUEDOS:
UMA ABORDAGEM
RE-CRIATIVA DO HARDWARE

Toys: A re-creative approach
to hardware

PG. 48

2x (Power of two)

OBRA WORK + BIO

E-lixo, e-sucata --WEEE (dejetos de equipamento- eletrônico e elé- trico) são pala- vras e abreviaturas- que precisaram ser- criadas para referir-se à sempre crescente- quantidade de disposi- tivos eletrônicos descar- tados que se multiplicam- nas ruas e terrenos de-----

toda cidade. Gadgets são projetados para se tornar inúteis depois de um perí- odo que se torna cada vez mais curto com o passar do tempo (a famosa obsoles- cência programada). Mas esses objetos que caíram no esquecimento são realmen- te obsoletos? Um pouco de conhecimento sobre como as coisas funcionam pode provar que isso está errado.

Esse conhecimento dá um novo poder: o poder da in- venção, de soluções simples e baratas para problemas cotidianos. Ou apenas a ale- gria de construir o belo, o feio, o engraçado, o inútil, o inestimável: um brinquedo. Como artista e professor, aplico técnicas de DIY (Do It Yourself - Faça você mes- mo) e DIT (Do It Together - Façam juntos) como pira-

taria de hardware, distorção de circuitos e modding no desenvolvimento de meu trabalho. Compartilho esse conhecimento com pessoas em um espaço que chamo de “Laboratório de brinque- dos”. As pessoas que que- rem construir, inventar, des- truir e refazer – BRINCAR. Em poucas palavras: brincar com as coisas é o tema de minha palestra.-----

E-waste, e- scrap, WEEE (Waste Elec- trical and Elec- tronic Equip- ment) are words-- and abbreviations-- that needed to be--- created in order to---- refer to the ever grow- ing amount of discarded electronic devices that---- multiplies on the streets-----

and dumps of every city. Gadgets are designed to become useless after a pe- riod that becomes shorter and shorter as time goes by (the famous built-in ob- solescence). But are these objects fallen into oblivion really obsolete? A little bit of knowledge on how things work may prove this wrong. This knowledge gives power back: the power of invention,

of simple and cheap solutions--- for everyday- issues. Or just- the joy of build- ing the beauti- ful, the ugly, the---- funny, the useless,--- the priceless: a TOY.---- As an artist and teacher, I apply DIY (Do It Your- self) and DIT-----

(Do It Together) techniques such as hardware hacking, circuit bending and modding in the development of my work. I share this knowledge with people in a space that I call “Laboratorio de Juguete” (Toy Laboratory). People who want to build, to invent, to tear apart and remake, to PLAY. In a few words: play- ing with stuff is what my lec- ture intends to be about.----

LEO NUÑEZ

ARGENTINA | ARGENTINA

UMA COMPILAÇÃO DE SUAS
OBRAS E UM OLHAR ANALÍTICO
DAS OBRAS COMO SISTEMAS

A compilation of his works and an
analytical vision of works as systems

PG. 54

Game of Life

OBRA WORK + BIO

Uma abordagem às suas obras com apoio teórico sobre as mesmas, reali- zando uma análise sobre a construção do discurso por meio da escolha das tecnologias que se aplicam a suas instalações. -----

Uma visão analítica das obras como sistemas, os quais de- finem o vínculo entre as pe- ças e os espectadores.-----

An approach to his---- works with theoretical support on them, ef- -- fecting an analysis on--- the construction of dis- - course through the choice of technologies that apply- to his installations.-----

An analytical vision of----- works as systems, which--- define the link among piec- es and spectators.-----

RAQUEL KOGAN

BRASIL | BRAZIL

RE_VELAR

PG. 62

Reler

OBRA WORK + BIO

Uma análise--- profunda da---- obra Reler, des- -- de sua concepção,-- passando pelo es- --- tudo de viabilização,---- apresentação, produção-- e manutenção da instalação.

A deep analysis of the work Reler, since its concep- -- tion, passing through-- the study of viability, presentation, pro- - duction and main- tenance of the-- installation.---

LABOCA:
LABORATÓRIO DE
COMPUTAÇÃO E ARTES

O LaboCA, Laboratório de Computação e Artes, é um projeto de imersão e experimento em arte digital com o objetivo de ensinar e pesquisar sobre o uso da computação para fins artísticos. O projeto, concebido por Jarbas Jácome, Jeraman e Ricardo Brasileiro, propicia o desenvolvimento de laboratórios nômades e tem como foco promover a tecnologia como linguagem criativa e processo de desenvolvimento artístico.

Apesar da atual supervalorização das tecnologias digitais

na arte, assim como em vários campos da atividade humana, o domínio do repertório de técnicas da ciência da computação, como linguagens de programação para desenvolvimento de software e hardware, é absolutamente restrito a uma pequena elite de especialistas. Isto causa uma mitificação e até “idolatria” da figura do programador.

No início da computação pessoal, qualquer pessoa que adquirisse um computador naturalmente aprendia a programar em alguma linguagem

para usufruir do mesmo, independentemente de sua atividade, fosse médico, artista ou estudante. Esta cultura foi substituída pela cultura da interface de janelas e botões que, por um lado, foi importante para facilitar o dia a dia das pessoas, mas por outro tornou-as ignorantes do potencial do computador.

Agora, novas tecnologias de hardware e software estão sendo criadas por programadores/artistas com o objetivo de facilitar a entrada de pessoas não especialistas,

principalmente outros artistas, no universo da programação.

Estas novas tecnologias são as que utilizamos no LaboCA.

Ao final de cada edição, tem-se como resultado objetos de arte de natureza computacional, isto é, softwares e ou hardwares produzidos coletivamente pelos participantes.

LaboCA, Laboratory of Computation and Arts, is a project of immersion and experimentation in digital art which aims to teach and research on the use of computing for artistic ends. The project, conceived by Jarbas Jácome, Jeraman and Ricardo Brasileiro, propitiates the development of nomadic laboratories and

is focused on the promotion of technology as a creative language and a process of artistic development.

In spite of the current overvaluation of digital technologies in art, as well as in several fields of human activity, the control of the repertoire of computer science techniques, such as programming languages for software and hardware development, is absolutely restricted to a small specialists’ elite. This causes a mythicizing and even “idolatry” of the programmer.

In the beginning of personal computing, anyone who acquired a computer naturally would learn how to program in some language, in order to use it, independently of their activity -- a doctor, an artist or a student. This culture was substituted for the culture of the interface, of windows and buttons that, on one side, was important to facilitate people’s daily life, but on the other made them ignorant of the computer’s potential.

Today, new hardware and software technologies are being created by programmers/artists with the intent of facilitating the entrance of non specialists, mainly other artists, into the universe of programming.

Those new technologies are the ones we use at LaboCA. At the end of each edition, the result are art objects of computational nature, that is, software and/or hardware collectively produced by the participants.

JORGE CROWE

Eletrônica analógica: barata, confiável, divertida, fácil de usar. Embora os componentes eletrônicos não tenham mudado muito nos últimos 30 anos, ainda são a melhor opção em muitos casos. Sua fácil integração com placas de fonte aberta e micro-

controladores as tornou novamente populares. É possível incorporar em tempo recorde (6 horas) o conhecimento básico de eletrônica, aprender e praticar o uso de breadboard, ou placa de teste, e montar diferentes circuitos eletrônicos? Vamos tentar... enquanto isso, vamos fazer um pouco de barulho.

Analogue electronics: cheap, reliable, funny, easy to use. Although electronic components haven’t changed much in the last 30 years, they’re still the best choice in many cases. Its easy integration with open source-

boards and micro-controllers has made them popular again. Is it possible to incorporate in record time (6 hours), the basic knowledge of electronics, to learn and practice to use of breadboard and assemble different electronic circuits? We’ll try... In the mean time, we are going to make some noise.



A

Amorphous Blob-----
Productions **P.88**-----
AMUDI - Núcleo de Arte-----
e Tecnologia da Escola-----
Politécnica de Engenharia-----
da USP **P.66, P.67, P.68,**-----
P.70, P.71-----
Andrzej Kozłowski-----
aka CapKosmaty **P.82**-----
Annie Ok **P.82**-----

B

Basile Vignes-----
aka Tutsy Navarathna **P.83**-----
Berardo Carboni-----
aka Finally Outlander **P.75**,-----
P.78, P.83-----
Bernard Capitaine-----
aka Iono Allen **P.84**-----
Breno Flesch-----
Franco **P.68, P.71**-----

C.

Chantal Gerads aka-----
Chantal Harvey **P.84**-----
Chen, I- Chun **P.58**-----
Cisco Vandeverre **P.95**-----
Clemens Fobianke **P.95**-----
Corndog **P.19, P.30,**-----
P.74, P.78, P.85-----

D.

Daniel Augusto Azevedo-----
Moori **P.68, P.71**-----
Daniel Wasiluk-----
aka Surgee **P.86**-----

E.

Egils Mednis-----
aka Demoplay **P.86**-----
Elise Carlson-----
aka Lyric Lundquist **P.87**-----
Elizabeth Pickrd-----
aka Liz Solo **P.88**-----
Erica Usui **P.68, P.71**-----

F.

Fabrice Zoll **P.90**-----
Filipe Calegario **P.44, P.45**----

G

Gilles Richard **P.90**-----
 Grazielle-----
 Lautenschlaeger **P.36, P.37**-----
 Guilherme Wang-----
 de Farias Barros **P.68, P.71**-----
 Guto Nóbrega **P.38, P.39,**-----
P.40, P.41, P.102-----

H

Harrison Heller-----
aka Nefarious Guy **P.88**-----

lain Friar aka IceAxe P.89-----

J-

J. Joshua Diltz **P.89**-----
James Thorpe-----
aka Blackace **P.77**,-----
P.81, P.90-----
Jarbas Jácome **P.42, P.108**-----
Jeraman **P.44, P.45, P.108**-----
João Flesch Fortes-----
P.68, P.71-----
Jörg Piringer **P.46, P.47**-----
Jorge Crowe **P.48, P.49**,-----
P.50, P.51, P.104, P.109-----
Juliana Cerqueira **P.52**-----

M

Malu05 **P.96**-----
 Maria Hsu **P.66, P.67,**-----
P.68, P.70-----
 Mark Capell-----
 aka Hardy Capo **P.92**-----
 Michael Joyce **P.92**-----
 Miguel Moreira-----
 aka Hadj Ling **P.92**-----
 muk **P.60, P.61**-----

N

Nadia Sumie Nobre Ota-----
P.68, P.71-----
 Nicolas Bonne **P.98**-----

C

Oil Tiger Machinima-----
Team **P.19, P.30,**-----
P.74, P.78, P.85-----

P

Pineapple Pictures **P.92**-----
Piotr Kopik **P.76, P.80, P.93**--

R

Raquel Kogan **P.62**,-----
P.64, P.105-----
Ricardo Barreto **P.14, P.21**,---
P.22, P.24, P.31, P.32, P.66,--
P.67, P.68, P.70, P.71, P.115---
Rob Wright-----
aka Robbie Dingo **P.94**-----

S

Sam Goldwater-----
aka Lorka **P.77, P.80, P.94**---
Simone Schleu-----
aka Sisch **P.77, P.81, P.95**---

T

The Do Group **P.76**, -----
P.80, P.95-----
 Tobias Lundmark-----
 aka Dopefish **P.96**-----
 Tom Jantol **P.75**, -----
P.79, P.96-----
 Tony Bannan-----
 aka Ammo Previz **P.96**-----
 Trace Sanderson-----
 aka Lainy Voom **P.75, P.79**,---
P.80, P.97-----

V

Van Aerden **P.98**-----
 Vivian Kendall-----
 aka Osprey Therian **P.76,**---
P.80, P.99-----

 Z-----
 Zachariah Scott **P.99**-----

OI FUTURO

PRESIDÊNCIA
PRESIDENCY
José Augusto da Gama Figueira

VICE-PRESIDÊNCIA
VICE-PRESIDENCY
George Moraes

DIREÇÃO DE CULTURA
CULTURE DIRECTION
Maria Arlete Gonçalves

DIREÇÃO DE EDUCAÇÃO
EDUCATION DIRECTION
Samara Werner

DIREÇÃO MARKETING E CONTEÚDO
CONTENT AND MARKETING DIRECTION
Wellington Silva

DIREÇÃO ADMINISTRATIVO-FINANCEIRA
FINANCIAL-MANAGEMENT DIRECTION
Flavio Copello

DIREÇÃO INSTITUCIONAL
INSTITUTIONAL DIRECTION
José Zunga

CURADORIA DE ARTES VISUAIS
VISUAL ARTS CURATORSHIP
Alberto Saraiva

CURADORIA DE ARTES CÊNICAS
PERFORMING ARTS CURATORSHIP
Roberto Guimarães

PRODUÇÃO DE ARTES VISUAIS
VISUAL ARTS PRODUCTION
Claudia Leite

DESENVOLVIMENTO DE COMUNICAÇÃO
COMMUNICATION DEVELOPMENT
Sabrina Candido

MUSEOLOGIA
MUSEOLOGY
Tatiana Laura

ARQUITETURA
ARCHITECTURE
Taissa Thiry

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
Graciela Urquiza Mendes
Roberta Salomone

EQUIPE
TEAM
Bruna Costa
Leandro Porto
Lucia Nascimento
Maria de Fátima Santana
Rachel Palhares
Rakel Cogliatti
Sérgio Pereira
Victor D'Almeida
Viviane Lepsch

PROJETO EDUCATIVO
EDUCATIONAL PROJECT
Anita Sobar
Aylo Furtado
Camila Gomes
Elisângela Lima
Hugo Richard
Mariana Damasceno
Keyna Mendonça
Rafaela Rafael
Sandra Henrique

FILE

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION
Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION
Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO DO FILE MAQUINEMA
FILE MACHINIMA COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION ASSISTANT
Gabriela Ribeiro Jardim
Samara Takashiro

TRADUÇÃO
TRANSLATION
Luiz Roberto Mendes Gonçalves
Thaís Costa
Cláudia Rezende
Lilian Splets
Patricia Manzato
Stella Paixão dos Santos
Suzana Barreto
Rachel Strachicini

IDENTIDADE VISUAL, PROJETO GRÁFICO E SINALIZAÇÃO
VISUAL IDENTITY, GRAPHIC DESIGN AND SIGNAGE
BIZU_Design com Conteúdo www.bizu.bz
Direção de Criação [Creative Direction]
Ana Starling e Roberto Guimarães
Direção de Design e Identidade Visual [Design Direction And Visual Identity]
Ana Starling Designers
Elisa Carareto, Juliana Vomero, Teo Menna e Thiago Thomé
Atendimento [Account Manager]
Eloisa Fuchs

FOTOGRAFIA
PHOTOGRAPHY
Americo Vermelho
Beto Felicio
Eloisa Fuchs

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
Eliane Weizmann

MONTAGEM TÉCNICA DA EXPOSIÇÃO
EXHIBITION TECHNICAL ASSEMBLAGE
Alonzo Fernandez Zarzosa
Benjamin Barrera Arias

INTERFACE DE MÍDIA
MEDIA INTERFACE
Interativos Comunicação Interativa

MONITORES
GUIDES
Alice Mello
Camila Maia
Fabio Dantas
Laércio Branth Brito
Pedro Acosta
Raquel da Camara
Roberto Evangelista
Rodrigo Torres
Tiago Rubini
Vivian Albuquerque de Souza

PATROCÍNIO SPONSORSHIP-----

REALIZAÇÃO ACCOMPLISHMENT-----



SECRETARIA
DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE
INCENTIVO
À CULTURA



FUTURO

FILE

APOIO CULTURAL CULTURAL SUPPORT-



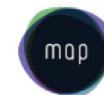
**Itaú
cultural**



interfaceculture

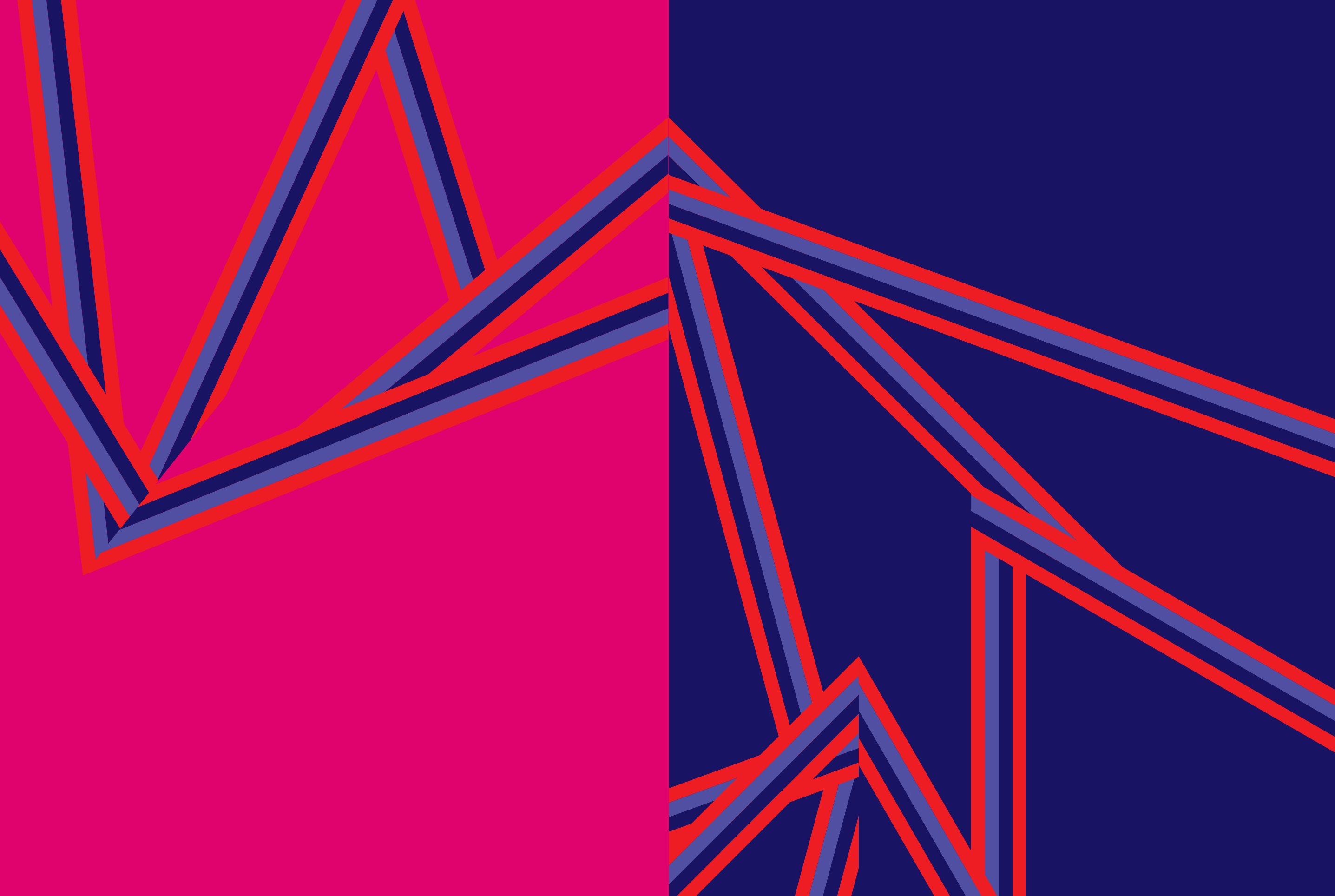


ACM SIGGRAPH



文化庁メディア芸術プラザ
JAPAN MEDIA ARTS PLAZA

kunstuniversität linz
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung



ISBN 978-85-89730-11-2



9 788589 730112



FUTURO